A9VG

游戏文化区 2006-2010

游戏文化

第二卷:游戏史,文化背景,业界评论,游戏音乐,游戏艺术,游戏理论,杂谈回顾.

序

提笔写下此文之际，忽然想起自己已经在 A9 注册了 4 年多了，按照年份来看自己业已无法再称呼自己为新人了。但该如何说呢，自己感觉自己的一些部分依然保留着学生时代的一些东西，我不知道这些到底乃是好事，抑或坏事。老实的说，自己对于与 A9 相识的机缘和理由业已忘记的几乎差不多了。额，记得应该是 05 年的时候，那是自己在另外的一个论坛内做一个版主，当时在这个论坛内有个会员的帖子里无意间提到了 A9，然后自己处于好奇还注册了自己的这个 ID，其实当时自己是想注册莱茵哈特皇帝的（当时自己对银英传比较喜欢），不过发现这个 ID 业已被人“抢注”，无奈之下只能注册了现在的这个 ID。不过在注册后，在 A9 其实没发过多少帖。当时自己因为是新人的关系，在 A9 认识的人几乎没有，当时几乎只在文化区和怀旧区出现。要说在那里出现的理由，个人是觉得自己对于游戏背后的一些东西的喜好更大于通关的乐趣，还有个很重要的理由，自己的家庭经济环境老实的说不怎么样，如果说要让我不断的跟进次世代的话，是不可能的事情，也因为如此，对于一些老游戏自己有独特的感觉，而老游戏当时不少制作者的认真态度和严谨的作风也确实是现今不少游戏制作者所缺少的。当年命大的一篇《人间二十年》（这个标题当年第一次看的时候第一个想到的是自己最喜欢的信长公）让我找到了区内的一丝“家”的味道，我属于父辈那些称为 80 后的那批人之一（当然本人对于这样的分类比较反感），而和我同年龄段的人应该都有过迷恋电软的那段时光。当时的电软上有个栏目叫“闯关族的家”，可以不怎么太夸张的说，在文化区和怀旧区都让我感觉到了这样的味道，也因为这点，至今文化区和怀旧区也是我上 A9 后必看的 2 个区。虽然说老实话，我不知道日后对于 A9 是否还会有现在的喜爱程度，甚至我也不知道几年后自己是否还是会在文化区和怀旧区出现，但是，对于当年这个区带给我的感动和那份感觉，我想我是不会忘记的吧。

彩虹给我 PM 让我作为文化区的元老（其实自己实在不配这样的名号），为她在 A9 发的电子书（书内收录了文化区不少的精华文章，今天惊觉自己过去写的不成熟的 SH 的文也在，实在惭愧），故而滥竽充数的写下了这样的一篇文字。是为序。

帝国皇帝

2010.3.10

目　　录

2004 动漫改编游戏漫谈

luoxiqofy

一款优秀的游戏推出相关动漫（例如《异度传说》《红侠乔伊》等），或者一部大红大紫的动漫改编成相关的游戏，对厂商来说，无疑是一种成功的商业模式。而在动漫大国日本，各游戏厂商也是深谙此道。在过去的 2004 年中，至少有 40 款以上动漫改编的话题之作，这些作品的素质参差不齐，也着实让原作 FANS 苦恼。

至于为什么广大游戏厂商都热衷于推出动漫改编游戏，这里举一个《机战》的例子。主流家用机版本的《机战》作品的销量始终可以保持在 50 万左右，主要就是靠固定消费群的力量。（涉及机战的玩家群分流的问题这里暂不谈及）固定消费群也可以理解为某动漫的死忠 FANS，往往游戏素质在他们眼里都是次要的，他们最关心的是在游戏中能不能看到自己喜欢的角色。另外，动漫改编游戏还有着成本低的特点。这里的成本包括制作成本和广告，宣传一款动漫改编游戏的费用自然比宣传一款原创游戏的开销要少很多。投入少，见效快，收益高，这样的好事放着不做是傻子......

但是毕竟不是每个玩家都是动漫迷，对于一款自己并不熟悉的动漫改编游戏，他们也许会抱着"没看过原作没有投入度"或者根据以往对动漫改编游戏的印象将该游戏定性为"不过不失"。而游戏素质是最有说服力的。笔者在论坛中经常看到这样的帖子，随着《机战 MX》中天のゼオライマ-的强悍演出原作动画也水涨船高，而因游戏开始追看原作动漫的情况也不在少数。这种良性循环无疑是动漫改编游戏最成功的模式。但是良莠不齐的作品素质往往让玩家无所侍从。在没有原作吸引力的情况下有"不过不失"的想法也不足为奇了。

动漫改编游戏天生的缺点也是显而易见的。就是过低的平衡性。在对抗类游戏中最为明显。为了忠实原著，主角叼着奶嘴时代的杂兵和最终 BOSS 也可能同场竞技。这大概是在培养我们的"逆天"意识吧......好在去年玩到的几款游戏中这个现象都不是很明显，"渣の逆袭"并没有频繁上演。

2004 年最红的动漫是什么，从推出的相关游戏的数量就能看出。在主流平台（PS2 和 GBA）上，高达 SEED（包括 DESTINY）相关游戏有 6 款，钢之炼金术师 4 款，龙珠 Z4 款，网球王子 3 款，火影忍者 3 款,海贼王 2 款。几款 SEED 游戏的类型包括了 SRPG，ACT，AVG 和 FTG，既有侧重于体验原作剧情的，也有重视爽快感的，销量都还不错。照这个趋势，眼镜厂开发《机战 SEED》也不是没可能......钢炼的四部作品也豪不逊色，ARPG 类型的第二作针对前作中的缺点，加入了几乎是全程的语音和 30 分钟左右的原创动画，体现了厂商的诚意。GBA 上两款卡片 RPG 也有一些新意，比较遗憾的是那个 FTG 的耐玩度稍微低了点。钢炼游戏和 SEED 游戏的一个很大区别是钢炼似乎喜欢讲述原创剧情而非原作剧情......今年剧场版公映的话，相信依然会有相关游戏问世。而龙珠 Z 近几年的复苏也让不少人大跌眼镜。捡起镜片后接着看，集系列游戏大成的《龙珠 Z 武道会 3》在大受好评的前作的基础上又进行了大幅度的修改和提升，满足特定条件就会出现的原著中经典场面更是让原作 FANS 感动不已。而美版近 70 万的销量也证明了本作的价值。GBA 平台上的三种不同游戏类型的作品也都有各自的玩家群，笔者就曾经沉浸在《舞空斗剧》中很久。网球王子已经慢慢蜕变为女性向游戏，年中的《最强队伍结成》在运动要素的基础上加入了部分恋爱要素，

不过和年底的《RUSH & DREAM》相比就是小巫见大巫了。单从游戏本身来讲，《最强队伍结成》中的运动部分画面素质平平，场景单调，但是因为引入了原作中‟必杀技”的设定，使作品的爽快度上升到一个新的高度。不过本作中使用必杀时画面会定格，使原本流畅的感觉削弱了，不能不说是个遗憾。《RUSH & DREAM》笔者没有玩，但根据笔者的一位女性玩家朋友‟打算全人物通关”的话来判断素质应该很高。GBA 上的《网球王子 2004》，依旧分为两个版本发售，要收集全部卡片就要两个版本都入手，所以在这里也控诉下 KONAMI 的骗钱行径。《火影忍者 究极的英雄 2》，在一年前的前作的基础上，大幅增加角色数量，修正部分奥义，超越动画版情节的故事模式，可以用来强化角色的任务模式，加上丰富的收集要素使本作成为 2004 年动漫改编游戏作品中最优秀的一款。而作品也取得了动漫改编游戏少有的 FAMI 通‟白金殿堂”的评价。即使非原作 FANS，面对一款上手简单，操作爽快的 FTG 也没有拒绝的理由。另外游戏的耐玩度也值得其他 FTG 游戏学习借鉴。而其他火忍游戏就没这么好的表现了。GBA 上的那款 RPG 因为过高的遇敌率导致平衡性很差，《最强忍者大结集 2》则因为噪音般的音乐让人很难进行下去，而 NGC 上的乱斗类游戏〈激斗忍者大战 3〉也因为硬件普及率的关系被人遗忘。海贼王去年年初在 GBA 上发售了一款棒球游戏，家用机平台有一款 ACT《LAND LAND》，总体表现平平。以上作品除了龙珠 Z 的情况比较特别外（在欧美比较红，但是在日本一直保持在一定的热度，就象 DQ 一样），其他作品的动漫在去年都是大红大紫，在游戏方面也表现抢眼。

与大红大紫的作品相比，一些原来和这些作品齐名的动漫却因为各种原因风光不再，而游戏方面也捉襟见肘。《犬夜叉 诅咒的假面》优缺点同样突出，《通灵王 奋斗之魂》这款 ACT 攻击单调，好在隐藏人物众多，但也只能算是不过不失。而素质很高的 SRPG 作品《游戏王 胶囊怪兽斗技场》却因为原作的不景气销量惨淡。对于看着这些作品一路走过来的玩家或者动漫迷来说，心里多少都会有些酸楚吧。

与此同时，很多新生代动漫也纷纷推出改编游戏，试图占领市场。小学馆安西信行的名作《烈火之炎》，《人鱼的旋律（マーメイドメロディ）》，《阴阳大战记》，《绝体绝命危险老爷子》，《鼻毛真拳》等作品的相关游戏都很好地延续了原作的风格（热血的依旧热血，恶搞的继续恶搞），一定程度上扩充了原作的 FANS 队伍，也在市场上占据了先机。

2004 年动漫改编游戏另一大主题就是‟回归”。一些老作品的游戏被纷纷推出，北斗神拳，筋肉人，铁臂阿童木，多罗罗，大铁人，蜡笔小新，幽游白书等等，这些让人难忘的名字的再度出现带来的是无尽的感动。而《多罗罗》则因为中文版的推出在这些游戏中显得格外引人注目。相信更多的新玩家是先接触到这款游戏后再会回去找原作动漫的。而《北斗神拳》和《大铁人》则是廉价版，制作水平不敢恭维，也只能以找到原始的感动为目的了。《筋肉人》是为了纪念原作诞生 25 周年而制作的，众多可选人物和收集要素是销量的保证。而美国人制作的《幽游白书》则被贬得一文不值。如果单纯作为重新体验原作剧情的作品而非一款格斗游戏还是能获得一些乐趣的。而《铁臂阿童木》中出现了手冢治虫笔下几乎全部的知名角色，剧情之外收集这些角色也是很有意思的事情。这里重点提一下笔者心目中神作（......）的游戏版本，《蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险》这部 GBA 上的 ACT。游戏以原作剧场版为蓝本，以换装来使小新获得各种能力，而小新也可以召唤小新一家（当然要包括小白了）来援护，还有以知名作品开涮的场面。画面和音乐达到 GBA 的顶峰，而各种小游戏也显示了游戏的完成度之高。另外游戏推荐年龄是全年龄，各位家长可以放心让小孩

子去玩了……（汗）

另外还有一类年龄层较高的动漫也推出了游戏，代表作品就是《攻壳机动队》和《剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》。前者的"黑客"系统，后者无边无际的杀戮以及对原作经典桥段的再现，都很好地保留了原作的精髓，不光让原作 FANS 感动，也吸引了不少曾经年幼无知的新鲜血液加入。而前者的扇子收集和后者的隐藏武器使游戏时间成倍增长，耐玩度也有了保证。

当然还有一些游戏刚推出就被人遗忘，也只能怪游戏自身素质太差。上面提到的《幽游白书》，还有分 N 部发售的《枪姬》，都是因为自己致命的缺点使消费者失去了信心。而对于一些没有接触过原作的玩家来说，甚至可能就此对原作产生了质疑，这当然是厂商最不愿意看到的。不管怎样，还是希望厂商能端正制作动漫改编游戏时的态度。态度和诚意，虽然不是游戏成功与否的决定因素，但往往会收到来自市场的优良反馈。而一个好的商业印象，其经济价值也不是出几个游戏赚几笔就能比得了的。KONAMI 前几年的《游戏王》系列曾经是那么的红火，但如今已经销声匿迹。其过于频繁的推出新作的速度即使铁杆也吃不消。而 03 年《网球王子》的那几个"绝对 FANS 向"游戏也给这个新近崛起的系列敲响了警钟。或许女性向才是它的必由之路……水能载舟，亦能覆舟。的确是这样。

这一年中还有不少美国的动漫被改编成的游戏。《忍者神龟 2》，《太空堡垒》等等，笔者只玩了 GBA 版的《忍者神龟 2》，虽然感觉一般，但这也似乎是这些游戏中比较优秀的作品了。

留到最后要说的是《机战》和《高达》系列。可能因为符合日本民族"融合"的特点，这种大杂烩式的作品的群众基础已经很难被撼动。而难能可贵的是每部作品都很保持创新，无论是强调爽快感的《机战 MX》《高达 V Z 高达》，还是全 3D 战斗动画的《机战 GC》，都能让玩家感觉到新意，也再一次印证了"发展才是硬道理"这句话。

从上面可以看出，去年的动漫改编游戏无论从数量还是从质量上表现都是可圈可点的。而不管尝没尝到甜头，各游戏厂商还是会不断把动漫改编游戏继续做下去的。目前已经公布的作品有《圣斗士星矢》，《死神 bleach》,《草莓 100%》，《第三次机战 ALPHA》等，加上《高达》，《龙珠 Z》，《网球王子》这些铁定会出续作的系列，使得 2005 年的动漫改编游戏依然会呈现百家争鸣的局面。而相互促进制作出更多的素质一流的作品才是玩家最希望看到的事情。

回眸这个复杂、紊乱的 2005～

水石

写在前面：
1，个人第 **1000** 贴，原创，不过应该没什么人要转载吧～
2，题目大了点，只不过想回味些已成往事的 **2005**～
3，偏另类，可能某些东西不会得到你的认同，可能某些内容对不起这个题目～
4，偏主流，**PS2** 上的作品可能比较多，掌机、次时代？它们还没进入我的生活～
5，总的来说就是水石个人风格作品。没有人能把每个游戏都仔细品味一遍，我只能节选我有较深接触的游戏。而您的评价则来自您自己的高明表达，我也期待你的表达～
6，封面待补（有人补更是感激），图片待补，排版待整理～

一，年度游戏回眸

本节类似俗套的游戏奖项评选，不过最××就不一一道明了，你可以试着自己填空^^

最之男主角

但丁

出自游戏：《鬼泣 3》



□□银发、红衣、大剑、双枪——这些都是新锐游戏《鬼泣》系列主人公但丁的招牌装束。如此一花样美男破门而入，双枪交举，脑袋一歪，嘴角一撇，眼中略带不屑，口中狂言无忌。哦不，不能用花样美男来形容但丁，那种女性化的称呼显然缺乏气势和爆发力。鬼泣 3 由于是前传，所以但丁只是个刺头小子而已。年轻版的但丁脱去那种偏成熟的冷感酷风格，用自己的动作，用自己的言语张扬着偏轻狂的热感酷风格。动作必然夸张，各种有型 POSE 比比皆是，不求实用，但求华丽；言语必然儿戏，调侃、搞恶信手拈来，带点躁动，带点狂放。

□□但丁几乎可以代表整个年轻一代的审美观点，整个年轻一代的欲望诉求。我们的口号是"我的地盘我做主"，我们带点华丽，我们带点宿命，我们带点哀伤，但更多的是绝对自我化，风格化。**对我们来说这个世界没有规则，只有肆无忌惮！**

最之女主角

缇娅

出自游戏：《深渊传说》



□□这个提名本来是准备空缺的，玩了一整年的游戏，也没几个让我印象深刻的女主角。莺莺燕燕，朝朝暮暮，更多的是严重类型化的女主角。偏弱气（也许内心坚强，但至少外表无一例外的柔弱）、个性不突出，存在感往往严重不足（很多配角都能抢她风光）是女主角的几大通病。男性玩家当然需要一些可以显现其博大胸怀的小鸟依人的温柔体贴的女性角色，但动不动就小鸟依人那么一下等待玩家的结果是直接被推倒。

□□选缇娅倒也不是因为她有什么特别超越前人的人物魅力，只是因为她在这个平面角色的时代显出了难得的复杂性。有点御姐角色的冷艳，也有点萝莉角色的可爱，有时候有些迷糊，有时候却显得不可理解。更值得赞赏的是她和男主角路克之间的关系，从开始的素不相识到带有歉意的保护，心与心之间慢慢靠近的过程处理起来自然得体。一个真实的人不应该是可以一言以蔽之的用某种类型，某种

头衔来概括，而应该是复杂的，多层次的～

□□这是一个崇尚拼贴的时代，多元化的审美观不停的相互撞击，沉淀下来的既有精华，也有糟粕。**而缇娅就是一个典型的拼贴的产物，你可以从她身上看到游戏史上众多女性角色的影响。无法道出她的特别之处吗？她就静静地立在那里，带点无味却动人的微笑～**

最之情侣

里昂×艾达 & 男孩×女孩

出自游戏：《生化危机 4》《汪达与巨像》

□□这对男的强，女的比男的更强的冤家拍档从年头演到年尾，从 NGC 演到 PS2，始终拥有撩人的魅力。不用依靠游戏本身的话题度，这两位也始终曝光不断，风头无二。她俩的续集何时开始，没人知道，但无数人翘首以待～

□□ADA 始终对 LEON 抱着一种若即若离的关系，一种非敌非友的立场。正应了那句老话，得不到的总是最好的。不管 ADA 对己如何，LEON 一如既往地期待，也一如既往地上当，只剩下那句不知道是何滋味的"女人啊～"回荡在耳边。猜不透是吗？那么下次遇见她的时候，你还是得乖乖的上当，也只能心甘情愿地被她牵着鼻子走。也许我们嘲弄着 LEON 的时候，ADA 正在嘲弄着我们～

□□至于那对男孩和女孩（姑且算是对情侣），没有一句语言交流却始终维系这强烈的羁绊，很凄楚美丽的爱情故事～

□□个人欣赏的情侣大家也能看出来了，不需要太多笔墨的描绘，不需要太多言语的交流，爱情本来只是一种独特的感觉而已。不用言传，只可意会。**线的那一端不管是红衣的 ADA 还是白衣的女孩，都是触手不可及，转瞬即消逝的……爱情是需要小心呵护的，是易碎的，是感性的。这恐怕就是我对爱情和自己另一半的理解～**

年度游戏遗憾

数不胜数～

DMC3——20 小时，HARD 难度 S 级评价无……

凡人物语——3 小时，我可爱的蜡笔画风格啊……

铁拳 5——10 小时，竟然没有全人物通关！

光明力量 NEO——0，对一个自称光明 FANS 的人来说，这是最大的罪！

浪漫沙迦——60 小时以上，才通了 4 个人物，可这游戏主角有八个……

Namco×Capcom——15 小时左右，30 话竟然就是极限……

龙背上的骑兵 2——2 小时，为什么我竟然会晕视角？

OZ——8 小时左右，自认为本年度最先锋的游戏竟然也没通关，唉……

樱花大战 5——时间无法统计，人却只结合了两个，后宫严重不充足……

第三次超级机器人大战@——时间无法统计，3 周目停滞中，那啥时候才能带着 4 个主角奔向银河呢？

火爆狂飚 复仇——1 小时，上一作全金牌的记录还留着，这一作却只有两个。两个？！

幻梦狂想曲——2 小时，系统不适应而没再碰，但是如果剧情 5 代相关呢？

灵魂能力 III——10 小时，期望越大，失望越大，这一作可能不适合我～

生化危机 4——7 小时，鄙视我吧，我没通关～

银河游侠——0.5 小时，请继续鄙视……

如龙——15 小时左右，通了以后就基本没碰，罪过……

深渊传说——20 小时，这点时间只是我仙乐传说的零头啊……

最之游戏场面

大狗皮特的几乎所有出场

出自游戏：《王国之心 2》

□□这个选择恐怕会很出乎大家的意料。确实，05 年有很多值得留恋的场面，真·三国无双 4 某几位武将让人感怀的结局动画，樱花大战 5 黛安娜小姐水边起舞的场面，第三次超级机器人大战@最后决战的热血和友情等等，但偏偏是皮特的出场秀让我想起了最多的东西～

□□王国之心里面的迪斯尼人物很多时候只是跑跑龙套而已，皮特也不例外，傻乎乎的小头目恐怕是对他最好的描述。但他的很多举动都是典型的迪斯尼风格，典型的美式风格。坏到有点愚笨的程度，夸张的肢体动作，戏剧化的脸部语言，那是原汁原味的，那是儿童时最迷恋的风格～

□□想起了《猫和老鼠》，想起了那对打打闹闹的冤家，JERRY 不再向现实中的老鼠一样人人喊打，而是聪明机智，点子不断。TOM 虽然傻里傻气，总是出丑，却同样让你觉得可爱到不行。这个世界没有黑白，只是一场游戏。即使有黑白，也是绝对的黑白，不会出现什么灰色地带，不会有人给自己找什么理由。而米奇，果菲，唐纳德，皮特，何尝不代表着属于一个时代的经典记忆呢？王国之心，即使拥有再怎么华丽的外表，再怎么时尚的元素，内里仍然是一款极度复古的核心～

□□现在想起，我已经忘记了那个穿着水手服的扁嘴鸭的真正名字！我只会称呼它为唐纳德或者Donald！突然间觉得自己很可悲！所谓的全球化、现代化、市场化等××化到底折磨了我多少。自己曾经纯真的绝对自我的心灵，如今已然空空如也，剩下的是各种彷徨，各种踌躇，各种选择。我的思

想还能绝对自由吗？

□□你的灵魂之名是什么？我的灵魂之名又是什么？！

二，年度游戏趋势

这里放下些对 05 年游戏界的见解，目标是从正常里面看出不正常，从不正常里面看出正常。

西风压倒东风

美式游戏开始反攻大陆？！

□□这种风头极其明显的表现在动作游戏领域，其他游戏领域要不就是全日式游戏（比如 RPG），要不就是美式游戏的制作理念还和日式游戏有一定差距（比如 RAC，FTG 等等）。但动作游戏方面，美式游戏却呈现了优秀的创造整合能力，在向日式动作游戏学习的同时也建立了自身风格，俘虏了不少中国玩家的心。代表作品是：《战神》，《斯巴达 全面武士》，《波斯王子 王者无双》～

□□《战神》是一款集大成的作品，大气磅礴的背景，优秀的动作性，画面音乐的不俗水准让人过目难忘，如果不是一些暴力情色的要素，这个游戏可以算是年度动作游戏 NO.1。虽然美式风格明显，但仍然可以看出日式游戏的影响。细腻的人物刻画，极有弹性的连击系统和多变的场景设计，都是日式游戏开创的游戏兴奋点，但制作人将其用于战神却显得丝丝入扣，没有一点不和谐之感，对游戏整体构造的把握堪称优秀。《斯巴达》则提升了动作游戏对冷兵器战斗的战场刻划，两军冲锋，呐喊，交会，厮杀......男人的热血激扬就在这一刻。无双类游戏对战场的刻划在某种程度上显得过于技巧化、平和化，而《斯巴达》却可以让玩家体验到真刀真枪的快感。当然诸如吸魂等小细节的设计无不带有日式游戏的影子。《波斯王子》系列的场景设计虽然让我有一代不如一代的感觉（具体分析请期待专题帖子 ^^），但速杀的设定却值得击节。这个系统糅合了 MGS 系列的潜入和鬼武者系列的一闪，应对敌人时候的紧张感从一重变为三重，大大提升了游戏的可玩性和满足感。

□□美式游戏野蛮奔放的风格在 2005 年并没有消失，吸收了日式动作游戏精华之后他们得到了更大的发展，甚至反过来影响了日式动作游戏。由于动作游戏在日本式微，在美国却广受欢迎。诸如《鬼泣 3》，《生化危机 4》等等游戏都在对美国游戏市场进行调整。鬼泣系列喧哗流的动作闹剧和节奏感极强的音乐无疑更对老美的胃口，而生化危机 4 开始强调压迫感和紧张感，开始加重血腥度，用意更加明显。

□□有竞争才有发展，美式、日式之争将在各个游戏类型中继续下去。**但这个过去的 2005 年无疑让喜欢美式风格的玩家欢呼雀跃，而不喜欢此类风格的玩家也开始寻找美式游戏成功的奥秘～**

RPG 二线厂商高歌猛进

新一代抢班夺权运动？

说是二线厂商还是有些过了，厂商都是一流的，不过旗下的作品没办法套上"超大作"的光芒而已。这个 2005 年，DQ 刚刚离去，FF 姗姗来迟，于是给了广大 RPG 新作极大的舞台。年初的《凡人物语》和年末的《银河游侠》是新作中其中的代表作品，TRIACE 和 LEVEL-5 两个制作公司更是堪称双星闪耀，再加上其他优秀的 RPG 续作，这一年的 RPG 玩家虽然没有等来 FF，却也活得有滋有味～

《凡人物语》带有强烈的童话味，蜡笔画的风格非常有亲切感。无数个故事都会有这样一个类似的环境设置，主角的父亲是勇者，主角都会在某种程度继承父亲，开始新的冒险。但《凡人物语》的总体氛围拿捏却做出了水平，玩家们当其是一个"成人的童话"，在其中得到的体验让人感觉到实现了儿时的梦想。电影和游戏在某种程度都是造梦工厂，这一点上《凡人物语》树立了一个很好的榜样。至于《银河游侠》，《DDS2》，《影之心 新世界》，《荒野兵器 4》，《神话传说》，《深渊传说》等等都各有千秋，在稳固老玩家的同时，也在拓展着崭新的玩家群。

DQ 和 FF 早以及形成了一种购买惯性，购买理念："这是最好的 RPG，每个人都要买。"对于其他 RPG 作品来说，抢班夺权基本不可能，甚至并驾齐驱也是空话（RG 的狂言现在看起来更像是一种炒作），更适合这些二线制作者的路线是确立自己的作品风格，吸引购买者。妄图复制 DQ 的单纯朴实和 FF 的华丽开放都是不切实际的，《DDS2》的女神味、末世风，《影之心》的恶搞精神和极有特点的轮盘系统，《WA4》的西部风格、口哨曲，传说系列的幻想风格和独特的人物塑造......**成熟的游戏类型确实会有 1～2 个的顶尖大作，但支撑这个市场同样有这些二线性格作品的功劳～**

复古潮流正当时

怀旧才是主流？？！

2005 年，到底有多少作品在向旧作品致敬我们无法计算，但这种情势的愈演愈烈却显然和玩家群体年龄上的变化有关。被游戏熏陶成长的 80 一代，本身已经到一种转折期，挣扎于游戏身份和社会身份之间、之上的他们，显然怀念那些无忧无虑的年代，应景的复古作品切合他们的胃口，所以即使没有好的销量，也有绝大的注目度。

《光明力量 NEO》，虽然从 SRPG 变成了 ARPG，但 MD 上的多部作品以及 SS 上的集大成之作让无数玩家感怀非常，主流机种上的主流作品自然不能错过。《圣斗士星矢》，小宇宙是什么？现在以及成为某种搞笑谈资的东西照样可以给我们带来回忆。《浪漫沙迦》，一见钟情的华美终于回来了。《Namco × Capcom》，这里面有多少经典角色被一一致敬？

看 10 块和 10 万块

amuro_lei

本贴关键词：任社游戏，评价游戏的标准，成本，游戏性。

不久前在某贴中曾讨论过类似的问题。关于游戏的本质，或者说是游戏的评价标准。
记得有这么一个看法，也就是"随时代发展，必然各方面会提升的。"

这个观点显然是对的。
将游戏剖开的话，也就是游戏本身，和附加部分。
划到人员上也是一样，游戏制作人（或称主策划）就那么一个，其余部门就多了去了。
从普遍的程序员，美工，以至于质量审核部，甚至市场部等。

游戏，特别是我们所谈的电子游戏软体早已经不是游戏本身那么简单了。
但是我们面对的问题就是，
[] 评论一款游戏以什么为主？ 游戏性？其余部分？或者综合评价？ []

我以为，游戏之所以仍然称作游戏，就应该以游戏性为主。
（顺带说明，游戏的好坏和游戏的人气/销量 等 是非充分非必要关系）
先结束开场白，切回标题画面。
"看 10 块和 10 万块"

指的有的人花 10 块能买这买那，东弄点小物件挂身上，西买点小吃解搀，度过一下午的欢乐时光。
而有的人，拿了 10 万块去挥霍，都没得到乐趣。
这是个复杂的问题，牵扯到价值观，人生观，初衷，习惯等。
但是做游戏也是这么回事。
看的角度不一样，那么看的景物甚至深度都不同。

我的角度就是，
同样给 2 个厂商 10 万块（设），你们能做出什么程度的游戏呢？
假设如果继续，1 万呢？1000 呢？
也就是说，如何在简单的规则里创造出更多更好的游戏出来。

相同是方块游戏。我们直观的想一下方块能出什么游戏？
除掉俄罗斯方块，
我们能想到对战方块？音乐方块？
或者能想到贪吃蛇？想到扫雷？
亦或能想到通勤一笔？

而现在的潮流是什么？就是显技术赶画面搞炒作抄神作。
一方面不希望被说成渣游戏，于是投下 N 多钱先搞点能看的出成绩的。
一方面不希望游戏卖不出去，于是游戏没个八字一撇就说的天花乱坠。
以至于游戏本身没多大创新和可玩性，
以至于挂上 PK 某神作的名号结果挖坑自己跳。

当然这是一个极端的例子。
然后其中共同的部分不得不提出来。
就是"**做什么游戏也不能少花钱**"。

但是游戏本身需要那么多投资么？

在我看来，这些砸钱的厂商，不过是在出产品，在出商品。
完全本末倒置的在搞赚钱。
所谓"神作不过三代"（当然是比较片面的观点）就是这么来的。
就好象笔墨的人，什么时候为了赚钱而写书了，那么其文章绝对不如有感而发时来得佳。

家用机论坛不太谈网游。而近几年国内的做网游的厂商，大部分就纯粹是上述的情况。
投钱，抄袭名作，抄作宣传，然后拿着半成品就公开测试了。
这些国内的一大串的网游（特别是 MMORPG），典型的天下一大抄，毫无心意。
除了人设和背景设定不同，其他包括职业，升级模式，战斗系统，以至于装备、合成、宠物、国战、荣誉，甚至红水蓝水无一逃过抄袭的魔爪。
而比起这些游戏，盛大所代理的泡泡堂，破碎银河系，以及跑跑车，都是"原创"游戏了。
而比起这些游戏，暴雪的 WOW 就是神作，跟这些"赝品"不在一个层次。

回到家用机游戏来说，ACT 一大抄，RPG 一大抄。
同样是赛车游戏，
要么你用心做成暴雪那样，变成 GT 系列。玩的就是真实。靠的就是金钱。
要么你动点脑子做成盛大，变成火暴狂飙系列。玩的就是爽快。靠的就是创意。
（速读者请别和我说 GT 不是暴雪出的......具体看上文）
而其中半调子晃的，一般都论为炮灰作为下场。

于是乎，家用机以及掌机被我分成两个极端。
真神作级，与真游戏级。
前者是综合评价超高，花重金打造，当然其本身游戏性也是很高的。
后者是游戏性超高，以超高的游戏性来作为卖点。
而神作级，我看作是艺术品，游戏级，我看作是游戏。
徘徊于其中的，我基本认为是商品。

于是乎，我打游戏养成了习惯。摸透了系统就收手。
说远了，影之新新世界初玩对审判之轮系统很感兴趣，周目完美后想去影之心 2，结果发现毫无乐趣。因为系统差不多。剧情变尔。
说近了，巨像，初玩对该游戏的设定很赞，四两搏千斤的创意。但是 N 战后发现，游戏的创意仅此而已，没有将系统深度挖掘，使之更有游戏性。

至此，家用机游戏对我来说，基本很多类型不适合深玩。
比如银河游侠我打了半小时觉得没啥新系统设定就封盘了。

所谓游戏就是要体现其游戏性的地方。
逆转裁判这样类开放式 AVG 就得靠剧本来推理，
捉猴这样的休闲游戏就得靠搞笑和可爱来休闲，
通勤一笔这样的益智游戏就得有难度来练脑子。

结语

游戏还得靠游戏性来衡量。
所谓神作是高成本+高游戏性。
所谓游戏是低成本+高游戏性。
所谓商品是高成本+低游戏性。

而所谓闲人，那就是我了

鉴赏早期西方绘画艺术中的四天使

米加勒

先放个连接:http://www.btecho.com/legends/angeldust/index.htm
一篇网上广为流传的<天使学>.其中记载着大量有关天使的各种信息,差不多可以算是一部小小的"天使百科全书"(不过我想区里大多数人都应该看过吧).那么关于四天使的生平我就不费口舌了(可以参考这个连接),仅从绘画鉴赏的角度来谈谈他们在游戏之外的各种造型,至于一些连接中没有提到的部分会稍稍做点补充.

似神者------米加勒(Michael)

米加勒是继露西法之后,神最宠信的大天使,也是整个天使军团的最高指挥官.在造型上,米加勒类似于古罗马时期的壮年男子------英武、勇猛,同时亦不缺乏慈善和蔼的一面.画家们在描绘这位以善战而闻名的的大天使时,往往着重体现其骁勇的个性.可奇怪的是,几乎绝大多数艺术家笔下的米加勒,均是清一色地以青、少年姿态登场,而不是一般人们想象当中的那个中年大叔.

〈米加勒战堕天使〉

拉菲尔

拉菲尔((1483~1520)是文艺复兴时期的"三杰"之一.他的作品以圣母像居多,并享有"圣母画家"的美誉.也正因如此,拉菲尔笔下的人物造型往往蕴涵着一种女性特有的柔美与优雅.这幅<米加勒战堕天使>也丝毫不例外.画中的米加勒脚踩堕天使,头部微微下倾,双手扶枪,正欲用力刺杀下去.整个动作完全感觉不到应有的紧张感,将米加勒从容优雅的姿态展现得淋漓尽致,也从侧面反映出拉菲尔笔下人物普遍的精神面貌.

〈叛乱天使的堕落〉

多米尼科·贝卡富米　　约 1524 年

多米尼科·贝卡富米(1485~1551)是文艺复兴盛期锡耶纳最后一位大画家.他的作品明暗过渡突然,人物比例怪异.<叛乱天使的堕落>将昏暗之中纠缠的人群展现在我们面前.米加勒位于整个画面的正中央,右手举剑.他的头上是上帝耶和华,正坐在云层中俯瞰着眼前的这一切.堕天使们处于画面最底部,他们乱作一团,行为与眼神中充满了未曾有的恐惧.那可怕的情景宛如虚无缥缈的幻觉,令人惊骇,又充满了锡耶纳式的雅致.

〈阻止亚伯拉罕杀子〉

伦伯朗　　1634 年　　圣匹兹堡修道院

<阻止亚伯拉罕杀子>的故事出自<圣经·旧约篇>.为了试探亚伯拉罕的信仰是否坚定,耶和华让他杀掉自己的儿子以撒献祭.虔诚老实的亚伯拉罕听从上帝的旨意,正准备用刀杀死以撒.在这千钧一发之际,耶和华派遣大天使米加勒前来阻止亚伯拉罕,避免了一场悲剧的上演.

这幅画是 17 世纪荷兰著名现实主义画家伦伯朗(1606~1669)的<圣经组图>其中之一.伦伯朗是一位叙述故事的艺术大师,从他画中可以看到很强的明暗透视.由于画家在这方面的极高造诣,以至于在光影的运用上,很长一段时间内都被视为不可逾越的典范.伦伯朗本人也有着"光与影的魔术师"的

雅号,从这幅<阻止亚伯拉罕杀子>中便可以看出.画面以暗色为主基调,整个画面明暗有致,洋溢着某种特殊的和谐.米加勒和以撒成了画中"光"的承担者.在人物动作上,亚伯拉罕左手按住以撒下颚,右手被米加勒紧紧抓住,刀落在地上,神情诧异.米加勒左手上扬,示意自己的行为乃是奉照上帝的旨意.画中的米加勒被描绘成一个拥有金色卷发的少年,这也是许多艺术家笔下通用的天使形象.也可以看出作者没有按照正统造型,更多地融入了自己的喜好.

〈手执神枪的米加勒〉

提埃波罗　　18 世纪中期　　威尼斯·雷佐尼科博物馆

洛可可风格是在更广的艺术领域(包括建筑、音乐、文学、美术)中对巴洛克风格的继承.它强调轻快、装饰性和风格化的典雅."洛可可"原本是个贬义词,杜撰于 19 世纪初期.源自法语 rocaille,指应用了贝壳和其他石雕饰品的室内装潢风格.洛可可艺术一向给人的印象是纤细、华丽,迥异于古典艺术的严肃.

提埃波罗(1696~1770)是意大利的洛可可艺术家,他最伟大的作品多为壁画.这些画幅巨大,充满升腾感的作品使整个墙面覆满了画家最狂放的想象.这是提埃波罗所作<奥林匹斯山组画>中的一个场景,原名为<赫拉与雅典娜>.右边的女性便是天后赫拉,另一个则是雅典娜.不过从其衣着打扮来看,显得与一般印象中的雅典娜格格不入,再加上四周忽隐忽现的众多小天使,因此也有人认为是大天使米加勒,或者说在形象上参照了后者的造型.画面欢快舒畅,细腻委婉,这也是洛可可艺术的标志性特征.

〈审判堕天使的米加勒〉

作者不详

该幅画中的米加勒可以算是比较符合正统的一种造型.无论是右手的宝剑,还是身上的铠甲,都显示出其"战斗天使"的身份.米加勒举止飘然,仿佛是在起舞,和脚下昏暗丑陋的堕天使们形成了鲜明的对比.

〈脚踏堕天使的米加勒〉

作者不详

"米加勒战堕天使"是西方艺术家们在描绘这位大天使时最常用的题材.画中的米加勒脚踩敌人头颅,右手举剑,左手拿有天平,象征着对一切罪恶的审判.这幅画的复制版本比较多,其中米加勒的姿势也被之后的一些画家所袭用下来.

〈四天使像之一-------米加勒〉

这组<四天使像>出处不明,可能是一套组牌.这幅是其中之一.米加勒手握长枪,脚底下是代表黑暗势力的邪龙.和堕天使一样,"米加勒屠龙"的世纪也非常有名,因此常常被拿来当作绘画题材.

统括者------加百列(Gabriel)

在天使的众多阶级当中,地位仅次于米加勒的便是天使长加百列.众所周知,和其他所有天使不同的是,只有加百列的性别被归为女性.其拥有少女般清秀的容颜,左手手握百合花,象征着女性的童贞与纯洁.在西方绘画史上,加百列可以算是被描绘次数最多的一位天使,这很大程度上要归功于她"圣告天使"的身份.同时,加百列又身兼"复活天使"、"守护天使"以及"预告天使"等多种职位.

(待补图)

〈天使与圣母领报〉

西莫尼·马尔蒂尼　　1333 年　　佛罗伦萨·乌齐菲美术馆

这是一幅早期的哥特式绘画.

"哥特式"这个术语是一个时代的划分,而不是对一系列特点的描述.最早使用"哥特式"一词的是意大利人,他们用作贬义词,泛指那些创作于文艺复兴后期却不乏中世纪遗风的艺术作品.后来,"哥特式"逐渐失去了它暗含的贬义,成为一个宽泛的术语,用以形容罗马式之后,文艺复兴之前这段时期建筑与艺术的新风格.

哥特式绘画发源于意大利,绘画对哥特式影响的吸收远比建筑和雕塑来得缓慢.直到 13 世纪末,才在佛罗伦萨和锡耶纳绚丽的"板上画"中有所表现.那时的画家十分迷恋于透视效果和真实空间的幻觉,许多图画显示出错综复杂的优雅与细腻.早期哥特式风格显著的特点还有对叙事性的偏好,以及对基督教精神充满激情的表现.

西莫尼·马尔蒂尼(约 1285~1344)是哥特式绘画最杰出的代表人物,被誉为"国际哥特式风格"的奠基人.他笔下的人物具有非同寻常的形体"流动性",无论天使还是凡人都有一种飘掠的动感.<天使与圣母领报>便非常鲜明地表现出他的这种戏剧性.玛利亚飘逸的姿态仍不失哥特式的典雅,她身穿蓝色长袍,人们一般认为这是天空的象征.中央的百合花寓示着玛利亚的纯洁之躯.加百列周身金光闪闪,观众由此感到这次神圣的相见将天地合二为一.双方的目光交织在一起,心灵得到沟通.

〈受胎告知〉

达·芬奇　　1475~1478 年　　佛罗伦萨·乌菲兹美术馆

横幅构图的<受胎告知>是达·芬奇(1452~1519)早期的杰作之一.为了展现美丽的贵族庭院生活,让视野更开阔些,天使加百列与圣母对话这一情节既满足社会需要,又给绘画技巧的探索提供了方便.于是画家选用对称的形式,画了跪杂草坪上传达神旨的天使,以及正悠闲地在庭院读书的玛利亚两个形象.玛利亚神态平静,左手往后一缩的动作也显露出她内心的惊讶.整洁美观的大庭院是运用科学的焦点透视法来展现的,两个人物身上的衣褶也是经过大量习作之后才确定下来的.所有这一切都是寻求绘画平面反映事物的"准确性",但也显露出画家早期绘画上的刻板.

〈受胎告知〉

拉菲尔　　1502~1503　　罗马·梵蒂冈宫

和达·芬奇的<受胎告知>一样,拉菲尔也采用了平铺式的表现手法.圣母玛利亚正在坐着读书,天使告诉她将感应圣灵怀孕.加百列手执百合花,步履轻盈.最远处可以看到耶和华的半身像,中间是白鸽,象征着圣灵.这天是三月二十五日,是耶稣肉身形成的开始.后来人们便将三月二十五日称为"报喜节".整幅画也是严格运用了透视法来铺叙,使得画面能向更深处延伸,临场感也能得到充分凸现.

〈受胎告知〉

厄斯塔什·勒·叙厄尔　　约 1650 年　　俄亥俄·托莱多美术馆

巴洛克是 17 世纪广为流传的一种艺术风格,产生于 16 世纪下半期,兴盛于 17 世纪,到了 18 世纪逐渐开始衰退.它的名称由来说法不一,一说来自葡萄牙或西班牙语,意为"不圆的珠子";又一说来自意大利语,有"奇特"、"古怪"或"理论上错误"的含义.总体来说,就和许多新生的艺术派别一样,这个名称在当时含有贬义,是 18 世纪古典主义艺术家对上个世纪艺术风格的统称.

巴洛克艺术有着自己鲜明的艺术特征,大致可以分成五类:一.豪华绚丽是其特色,许多宗教题材的作

品融进了鲜明的享乐主义色彩;二.激情是巴洛克艺术的核心,巴洛克艺术试图打破理性和规范的宁静与和谐,使作品染上了浓郁的浪漫主义色彩,艺术家的想象力得以实现;三.极力强调画面的动感,这可以说是激情的外在表现,是巴洛克艺术形式的灵魂;四.空间感和立体感在画面上得到了无比的突出和强调;五.巴洛克是综合性的艺术,它吸取了以往绘画艺术的技法和手段,又充分强调艺术形式的融合.

叙厄尔的这幅<受胎告知>便是典型的巴洛克风格.画中的加百列飘浮在半空,眼看就要着地.这一表现形式的选取是许多同类型题材中极为少见的,不仅将天使那空灵轻盈的体态实实在在地展现出来,也符合巴洛克艺术将激情视作灵魂的总体特征.加百列和玛利亚的一动一静正好形成鲜明的反差.这也是我个人最喜欢的一幅天使图.

〈圣告〉

布格霍　　1888 年　　苏富比拍卖公司

布格霍(1825~1905)是法国新古典主义画家,同时亦是一位收藏家.布格霍喜画人物及宗教、神话等体裁.他以现实人物为模特,日常生活作场景,赋予传统题材以现代气息.<圣告>同样以现代人物为模特,采用了比较少见的并排表现手法.圣母和天使站在一起,双目紧闭.玛利亚双手合于胸前,态度虔诚.加百列左手手握百合花,右手指向天.画面最上方是几只象征着圣灵的白鸽,意寓着圣母的纯洁受胎.四周场景唯美典雅,营造出一种圣洁肃穆的气氛.

〈四天使像之一-------加百列〉

这张加百列像和之前的米加勒如出一辙.区别只在于手中的那株百合花.从外表上来看,这里的加百列也丝毫看不出半点女性特征,近似于中性.

治愈者------拉法尔(Raphael)

拉法尔是性格最慈悲,最和善的一位天使.其教导人们如何使用医术,不仅医治病人的肉体,也从心灵上消除了人们的痛苦,所以才会拥有"治愈者"的异名.也正是因为这样,拉法尔的形象往往同光明、欢快、仁爱等词联系在一起.而且在四大天使中,拉法尔的事迹传说又是最多的.基于上述两点,拉法尔经常会以各种不同的造型登场于艺术家的作品当中.

〈逐出伊甸园〉

马萨乔　　约 1427 年　　佛罗伦萨·布朗卡齐小教堂

马萨乔(1401~1428)是佛罗伦萨派画家,但英年早逝.这幅绘制于布朗卡齐小教堂的壁画描绘了亚当与夏娃被逐出伊甸园时的情景.由于拉法尔曾担任伊甸园中生命树和智慧树的守护者,因此有理由相信,画中的天使便是拉法尔本人.不过该画主要描绘的是亚当和夏娃被逐出伊甸园时悲凉、痛苦而又懊悔的神情,以启发人们对于原罪的种种思考.所以,这里的拉法尔便完全只是为了满足绘画的需要而存在.

〈托比亚司和拉法尔携鱼而归〉

仿亚当·埃尔斯海默　　17 世纪中期

<托比传>是正统教会和天主教会收入<圣经>的篇目之一.少年托比亚司之父托比因睡觉时鸟粪掉入眼中而失明.他认为自己死期将至,便让托比亚司去收一笔欠帐.天使长拉法尔和托比亚司同行,一路上给了他许多帮助,但始终没有暴露自己的身份.托比亚司在底格里斯河洗澡时被一条大鱼袭击,

在拉法尔的知道下捉到这条鱼,掏出内脏并烧烤其心肝,后来用它驱走了妻子撒拉身上的恶魔.回家后,又用烤鱼胆治好了父亲的眼睛.

亚当·埃尔斯海默(1578~1610)是 17 世纪德国风景画家.许多年来,这幅画都被归为他本人所作.但是现在人们普遍认为,它是埃氏之后的画家仿照其风格绘制的.托比亚司一手提着战利品,光着脚,和拉法尔走在丛林中.这里的拉法尔在形象上更接近于普通人,穿着打扮都丝毫体现不出应有的神性,而更像一个和蔼可亲的朋友.从这点上来说,到与拉法尔那欢快明朗的形象不谋而合.

〈大天使飞离托比亚司家〉

伦伯朗　　1637 年　　巴黎·卢浮宫

这又是伦伯朗<圣经组图>中的一幅.在帮助托比亚司完成了冒险之后,拉法尔护送其回家,并在临走时言明了自己的身份.该画所描绘的便是拉法尔临走时的一幕情景.托比一家人跪在门前感谢神恩,托比亚司的脸上充满惊疑,似乎不敢相信眼前的这个人便是大天使拉法尔.画家在这里选取的拉法尔的背面作画,不过从其形象来判断,也同样加入了自己的喜好.

〈雅各与天使搏斗〉

德里　　19 世纪初

出自<圣经·旧约篇>.雅各带着一家老小回到阔别已久的故乡迦南.途中,正当他们要渡过一条大河的时候,身后突然出现一人,并二话不说地同雅各较量了起来.双方扭作一团,互不相让,直到天明也没有分出胜负,对方见自己不能制胜,便恳求雅各停手,以便放自己回去.机敏的雅各自然不会轻易照办,在得到了对方的祝福之后,才满载而归.于是,应照祝福的内容,雅各改名"以色列",意为"与神搏斗的人".而那位与其比试力量并赐予祝福的,便是大天使拉法尔(不过也有一说是米加勒或乌利艾尔).

白色长袍、金色卷发,便是古代艺术家们在描绘天使时最常用的一种造型.这幅<雅各与天使搏斗>就很好地证明了这一点.由于是铜版画的缘故,色彩上偏暗,缺乏能够刺激观众眼球的鲜艳色彩.画中的拉法尔按住对手两腕,神态自若.而雅各则在奋力挣扎,他的手仗也倒在了一边.除了人物以外,四周的景色也是画家极力描绘的对象之一.

〈托比亚司与拉法尔〉

作者不详

"托比亚司和拉法尔"的故事也是画家们衷爱的题材之一.这也是<圣经>当中少有的充满阳光气息的冒险童话,不仅将小托比的机智勇敢刻画得有板有眼,同时又将拉法尔"守护神"、"保护者"的身份展现在读者眼前.<托比亚司与拉法尔>描绘了两人携手同行的场景.拉法尔有如慈父般牵着少年的手,使得人们可以深切感受到画面中蕴涵着的阵阵暖意.

〈四天使像之一------拉法尔〉

这幅画像同样由拉法尔和托比亚司两人组成.大天使右手执剑,左手牵着小手,让人倍感温馨.虽然体会不到那种高高在上的感觉,但那独有的慈爱与善良使得拉法尔成为众多天使中最受爱戴的一位.

神之炎------乌利艾尔(Uriel)

有关乌利艾尔的传说众说不一,不过有几点几乎可以肯定.乌利艾尔是司掌地狱的大天使.同时,又负

责维持宇宙中太阳、行星等天体的正常运行.在最终审判之日,用地狱的业火焚烧罪人的也是乌利艾尔.由此可见,和其他三位天使一样,其也有着多种不同身份.但在绘画史上却极少看到乌利艾尔的身影,甚至可以说是完全没有.之所以导致这种情况,主要是因为相较于其他三位天使,乌利艾尔在正统<圣经>中的登场次数少之又少,以至于绝大多数画家都自然而然地将这位大天使给遗忘了.而且在很长一段时间里,乌利艾尔被基督教视作异端,直到后来才恢复其应有的身份,这也或多或少导致了乌利艾尔遭受冷遇的原因.波提西尼曾画过一幅宗教画,画面上一共描绘了米加勒、加百列、拉法尔这三个天使形象,却惟独没有乌利艾尔.我想这就已经很能说明问题了.

〈四天使像之一------乌利艾尔〉

乌利艾尔的图片实在太少,目前手头上也只有这一幅,可惜却没有什么特色可言.一般在四天使当中,人们习惯于将米加勒和加百列联系在一起,又将拉法尔与乌利艾尔归为一道.因此画中的乌利艾尔在外貌上和拉法尔没有什么太大的区别,唯一不同的便是其手中的书物.一般理解为魔法书或<圣经>之类.每位天使手中的物品也成了这四幅画中唯一的亮点.

平心而论，尽管在众多艺术作品当中，有关天使的描绘并不能算少.不过在大多数情况下,这些天使们并不是画中的主角,很大程度上仅仅起着某种烘托气氛的陪衬作用,甚至有些纯粹只是为了满足剧情需要而存在.也正因为如此,艺术家们在绘制天使的过程中间,往往容易忽视其形象上的合理与严谨性,更多地融入作者自身的思想风格.这既可算是好事,也可算坏事.
随着时代的发展,宗教神话体裁已不像中世纪那样受艺术家们青睐.因此,包括天使在内,很多该体系中的人或物,其出场机会也会变得越来越少.若是今后再想要一睹芳容的话,恐怕也只能通过动漫或游戏了吧......

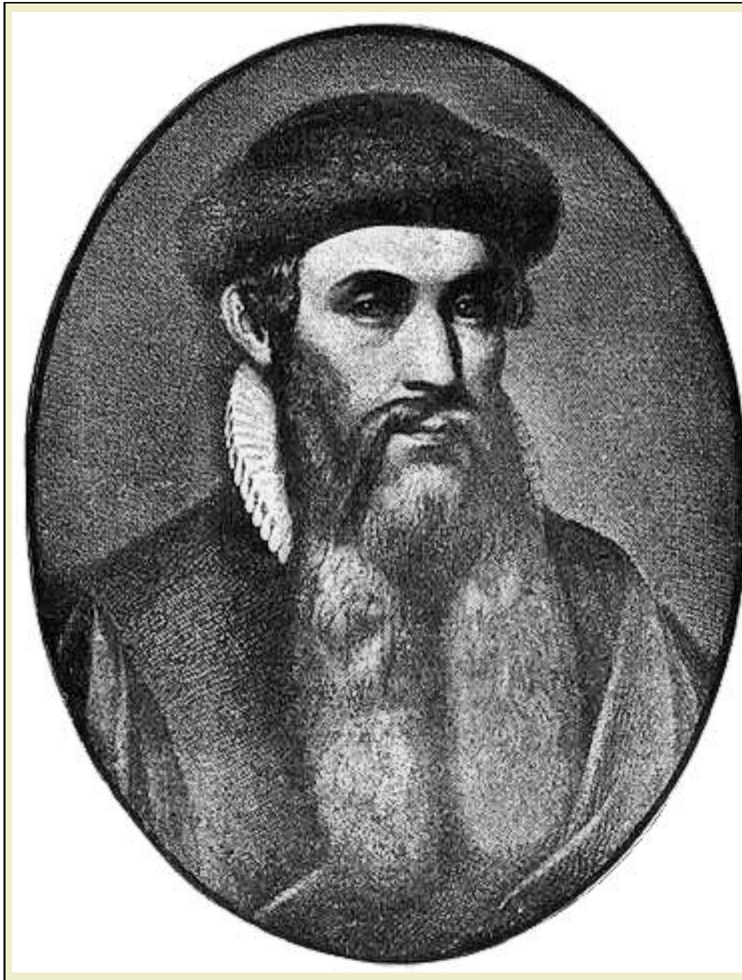
KOEI 的大航海时代游戏与真实的大航海时代

帝国皇帝

引言：
如果近代史是从全球所有地域都联结起开始的话，那么，大航海时代就是拉开了近代史的序幕。
此乃大航海时代 2 的通关后所留下的话，本文旨在通过回顾大航海时代系列的例作来对这个波澜壮阔的时代作一个回顾。文章内的不少资料的内容来源于网上，在此不一一感谢了。
（PS 本文基本上不涉及一代）

第一部分：大航海时代概述
所谓的大航海时代这个词汇乃是日本人的说法，其实这段历史比较准确的说法是"地理大发现"。在这段历史中，欧洲的船队大量的出现在世界各地的海洋上了，为了本国的贸易利益，或者为了冒险和自己的利益，不断的发现了此前完全不为欧洲人所知的国家，地区和大陆。欧洲也大量的涌现了大量的航海家，在这段历史时期，殖民主义和自由贸易主义也开始出现了。也因此，大航海时代同时可以看做是欧洲此后走到世界历史舞台的前台，开始逐渐反超亚洲的一个契机。可以不怎么太夸张的说，大航海时代乃是亚洲衰落的根源，其作用不亚于之后的工业革命。当然这段历史对于欧洲以外的文明的作用到底是正面的还是负面的，至今仍然有很巨大的争议。

第二部分：大航海时代的背景
1. 文化背景
15 世纪，因为古登堡在欧洲第一个发明了活字印刷术，欧洲的文化开始逐渐的摆脱了教会的束缚，一般人也逐渐可以受到教育。此一技术的发明，让欧洲的历史发生了巨大的变化。延至 15 世纪的末期，欧洲发生了意大利战争，不少国家都被牵涉进来。也因为这场战争，开始有人出来对天主教进行了所谓的宗教改革。其中重要的人物就是马丁路德。此后的法国宗教战争是新教和合天主教之间矛盾的体现。而 16 世纪的文艺复兴让欧洲充满了人文主义的风潮，并成批量的出现了至今依然有深刻影响的人物。而大航海时代就是在这样的文化背景下开始的

	欧洲活字印刷术的发明者约翰内斯·谷登堡

	15 世纪的印刷厂

2.　　国际环境背景

在当时，刺激这个探索时 代 开始的重要因素乃是贸易需求。作为一个相对肉食为主的地区，在没有冰箱的当时，为了保存肉类和去除膻味，需要大量的香料，比如胡椒。而当时欧洲基本是不产这些的。为此，必须从东方通过贸易获得。而当时，同亚洲的贸易基本已经被热那亚和威尼斯的意大利商人们所垄断。而传统上，亚洲和欧洲的贸易是通过主要的 2 条商路进行的，一条乃是海上路线，利用了季风的特点：在每年的 4 月到 6 月之间，船只从苏伊士或巴士拉出发，分别经由红海或波斯湾进入阿拉伯海，再顺着从海洋吹向大陆的西南季风航往印度洋和中国海。大约在 6 个月后，也就是在 10 月 12 月之间，吹向海洋的东北季风又会将航船带回其始发地。而另外一条则是陆上的路线作为陆上路线的丝绸之路，其贸易路线西起东地中海西岸（主要有亚历山大、大马士革与阿勒颇等城市）与黑海沿岸。从这些地方出发，经过里海南部进入亚洲并穿过巴格达，分为几条支路穿过内陆地区后再汇集于咸海附近。在中亚的布哈拉，开始分路前往印度的德里与阿格拉。经过布哈拉，到达帕米尔北部的撒马尔罕后，丝绸之路再次出现分支：往北通向阿拉木图，往东穿越中亚，并沿喜马拉雅山脉行进抵达中国城市西安。而此 2 条路线虽然相对来说比别的方式安全。但依然还是有盗贼的掠夺和关口的层层盘剥等等不利于贸易的情况。加上中亚和西亚后来不少地区为穆斯林所占，因为过去的宗教冲突和各种原因。从以上的陆上包括海上路线都产生了极大的危险。而延至 15 世纪，奥斯曼土耳其帝国的崛起，开始封锁威尼斯和意大利地区的商人，为此，西方（主要是欧洲人）开始考虑寻找一条新的航路到达东方。

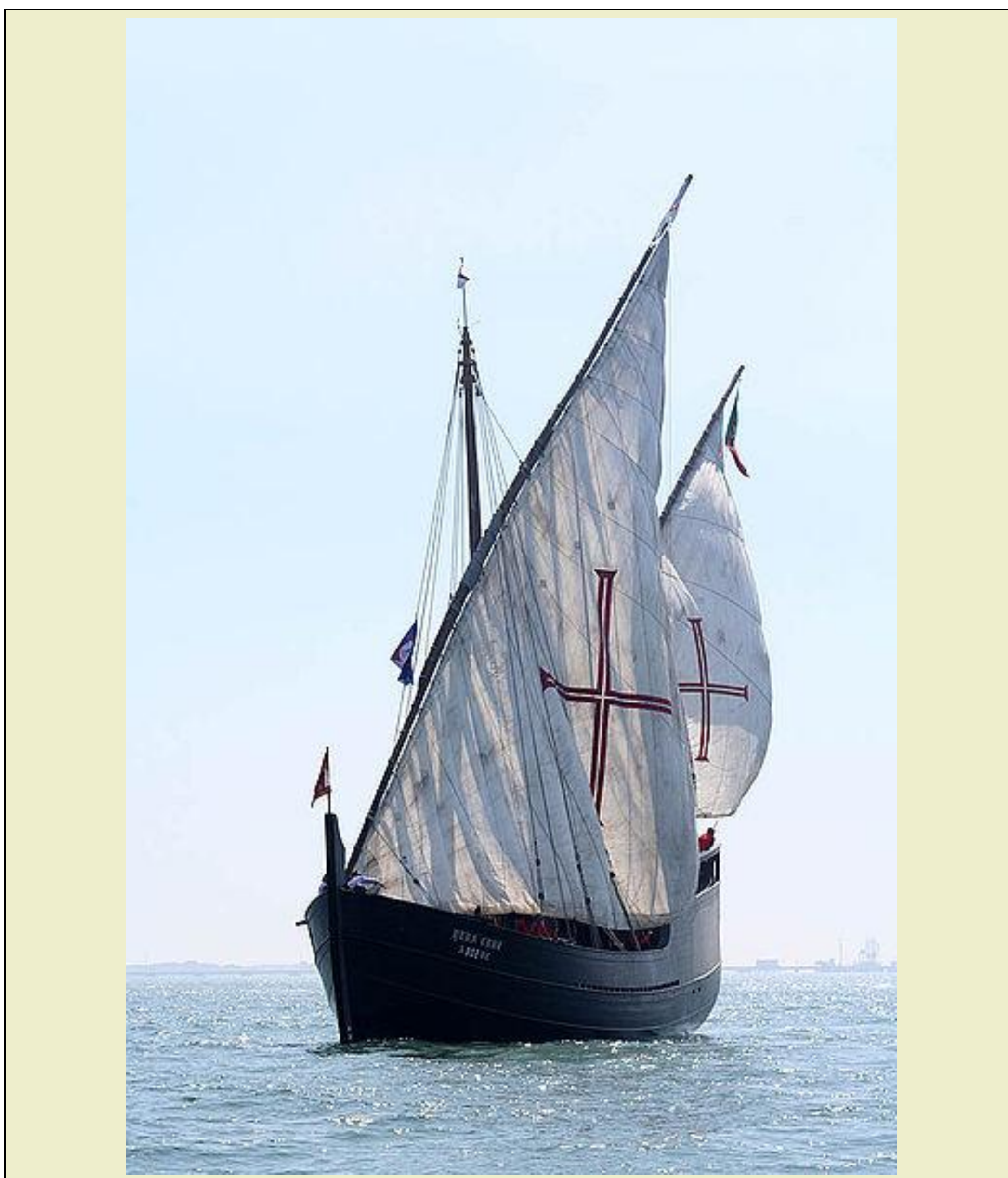
丝绸之路示意图



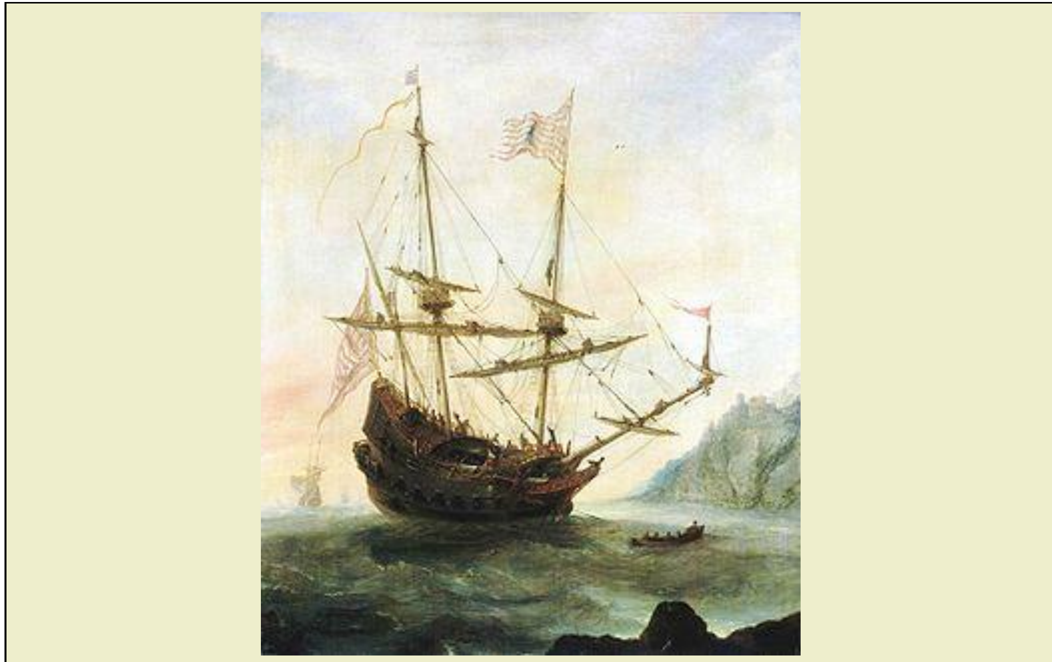
3.　　政治、技术和国内背景

在当时，航海相关的技术的发展让远洋的航行成为了可能。克拉克帆船卡拉维尔帆船等等各种比较适合远洋航行的船只被制造了出来。客观上也推动了远洋航行的发展。

卡拉维尔帆船



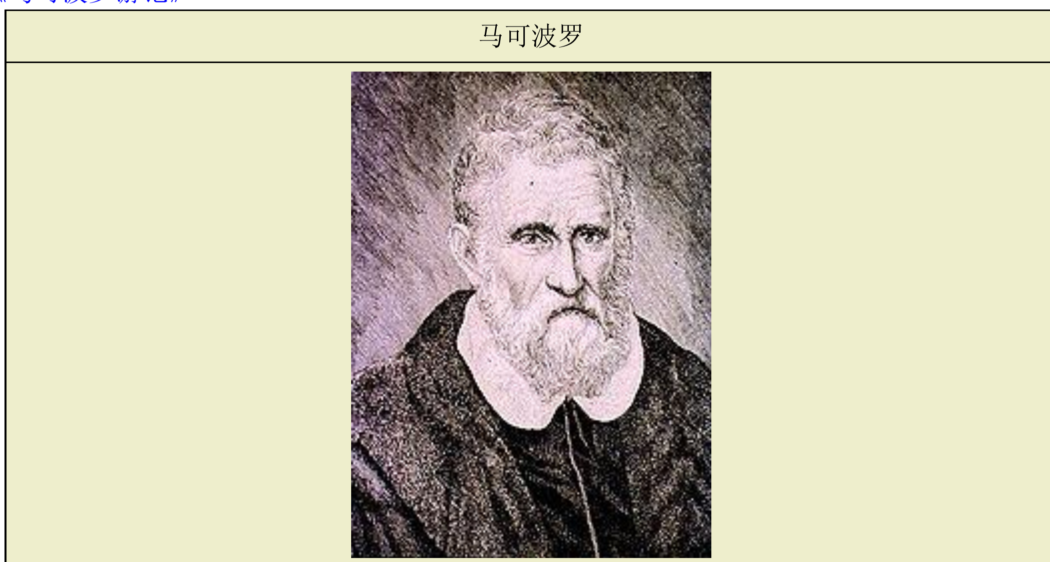
克拉克帆船



此外，欧洲一些王国本身的国内情况也同样是个巨大的推动因素。伊比利亚半岛上的王国的社会结构类似于公司。大家庭中施行长子世袭制。家庭中的长子可以继承家产，次子则可能进入教会，或在同摩尔人的战斗中碰运气，用努力来赢取荣耀和土地。当伊比利亚半岛的土地都被征服者们瓜分殆尽后，北非和罗马治下的廷吉塔纳毛里塔尼亚。便成为了征服者们的新目标。葡萄牙先于卡斯蒂利亚完成失地收复，并已开始在北非建立殖民地。阿拉贡亦先于卡斯蒂利亚完成失地收复，并已派遣探险队去寻找直接穿越地中海的新航线。在卡斯蒂利亚完成收复失地运动后，伊莎贝拉女王下令军队继续征战非洲。然而，向西通往印度（实际上是美洲大陆）新航线的发现，改变了她原定的计划，从而持续了近 8 个世纪的征服活动也得以在这片未知土地上继续下去。而在此背景之下，一部让后来大航海时代的冒险者和航海者奉为玉帛的一本书籍出现了。

4.《马可波罗游记》

马可波罗



马可波罗，威尼斯人。在中国元代时期通过丝绸之路来到了中国。在 1298 年时候参加了一场威尼斯和热那亚的战争。结果失败被俘虏了。在监狱内他开始讲述自己在东方的经历并由鲁斯蒂谦记录完成了《马可波罗游记》。该书日后被不断的翻译。成为了早期欧洲人了解远东和中国的重要书籍。马可波罗在书中将自己的见闻用不少夸张的手法写了出来，让早期的欧洲人觉得东方乃是遍地黄金的国家。某种角度上刺激了欧洲人去远东尤其是中国看看并获取大量利益的欲望，此书今天依然被看做是研究当时元代中国的重要史料。后来，此书被大量的大航海时代的冒险者阅读并熟悉，部分成为了一种推动力。

马可波罗游记插图


第三部分：大航海时代各个有名国家的登场和过程

1.葡萄牙人的早期探索

葡萄牙算是在大航海时代早期的重要国家。当然，除非了前述的所谓的一些地域政治原因和贸易为意大利人所垄断的因素外。此外还有的原因其实是和宗教相关的。在所谓的收复失地运动中，长年与当地的非基督教国家（主要是伊斯兰民族）进行的战争，该运动结束后，因为击败了当时的伊斯兰国家，不少当时的欧洲国家有了宗教上的使命感。觉得自己需要在海外求的宗教上同盟，以其反击当时在欧洲国家接壤的一些非基督教国家。因此不断的向外开拓并进行殖民。当然。通过当时的阿拉伯人的一些文献和一些记载，以及阿拉伯人来源于古代希腊的文献，当时的欧洲人对于远东和亚洲有了一些比较模糊的概念。

格拉纳达的陷落标志着收复失地运动的结束



作为最早的开拓者中著名的一位。葡萄牙的恩里克王子是其中的佼佼者。他参与了当年自己的父亲征服休达的战争。并在萨格里什（今圣维森特角）开办了世界上的第一所航海学校，由于北非的贸易路线为伊斯兰穆斯林国家所控制，因此恩里克王子希望通过海路来和西非的地方进行贸易，以期可以绕过穆斯林国家。415 年与 1416 年，恩里克曾两次派人去探索了加那利群岛。1418 年，恩里克派贵族札科和泰赫拉出航探险，在一场风暴过后，他们意外地发现了马德拉群岛的圣港岛，第二年，恩里克派遣此二人再次出航去建立殖民地，这次他们发现了马德拉主岛。此后，恩里克曾两次派人去征服加那利群岛，但却由于当地土著的抵抗与供给不足而不得已中止。1431 年到 1432 年，恩里克派出的探险队逐步地发现了尚无人类居住的亚速尔群岛，不久后葡萄牙便开始殖民该群岛。1434 年，恩里克派吉尔•埃阿尼什。首次越过了博哈多尔角的障碍。这里是当时西方人所知道的最南的地点。1437 年，恩里克参与了葡萄牙对北非的战役，但葡萄牙在这场战役中遭到惨败，恩里克的弟弟费尔南多，亦被俘为人质。1448 年，恩里克下令在北纬 20 度左右的阿奎姆岛建立据点，这成为了欧洲人在西非海岸建立的第一个殖民据点。在二十年内，葡萄牙用武力取得了撒哈拉地区的控制权，并开始在现今的塞内加尔地区进行黄金与奴隶贸易。

恩里克王子的塑像



延至 1487 年。一个重要的转机出现了。巴尔托洛梅乌•迪亚士（Bartholmeu Dias）登场了，此人最重要的发现就是好望角。他率三艘船只从里斯本出发，沿着西非海岸南下，而在南纬 29 度遭遇暴风漂流十三日，最后在 1488 年 2 月 3 日进入非洲南端的莫塞尔湾，发现了非洲的最南端和好望角。不过因为当时发现之时此地的风暴给迪亚士极为深刻的印象，当时迪亚士把好望角叫做风暴角。此发现基本意味着从欧洲绕到非洲到达印度的航路有了先决条件。

迪亚士到达好望角


好望角


于是在 10 年之后，另外一位著名的葡萄牙航海家瓦斯科达伽马通过当地舵手阿拉伯人艾哈迈德•本•马吉德的帮助，在 1498 年航行到了卡利卡特（今科泽科德），1499 年 9 月，达伽马回到了葡萄牙，由于他突破了葡萄牙在 80 年来一直期盼的海线拓展，使他受到奖励并成为了一位富商，并被赐尊称为"印度洋上的海军上将"。

达伽马的印度航路



1500 年国王派遣佩德罗•阿尔瓦雷斯•卡布拉尔前往印度（途中意外的发现了巴西），他发现达伽马留在当地的葡萄牙籍联络人都已经被谋杀了，而且随后他的船队也遭受攻击。1502 年 2 月 12 日，达伽马率领 20 艘军舰再度出发，准备用葡萄牙的军事力量来巩固这一条新开的海路。在东非海岸达伽马摧毁了 Kilwa 港附近富有的阿拉伯部落并强迫他们献上贡品和学习葡萄牙语。他也在阿拉伯商船中打劫，最后抵达印度卡里卡特时，他的船队已扩编到 29 艘，很快的征服了该地，并掠夺了大量的贵重商品，达伽马以商品做为和平的条件，在返回葡萄牙时，载满了贵重的印度货物，并买下了原先属于皇室 Bragança 的许多土地。1524 年，达伽马在印度已有"武力至上的问题调停者"的可怕称呼，他派遣了更多军舰到东非和西印度，企图替换当地的无能统治者 Eduardo de Menezes，并取得他的葡萄牙领地，但达伽马抵达印度卡里卡特不久后就过世了，他被火化后埋在印度柯枝的圣法兰西斯教堂，1539 年才被运回葡萄牙，重葬在维第格拉。通过以上的这些手段（武力和非武力的），陆上丝绸之路不再成为欧洲与远东（主要是印度）交易的唯一途径了。与之相对应的另外一个后期之秀西班牙也开始通过资助哥伦布的方式登上了大航海时代的舞台。

2.西班牙的追赶与新大陆的发现

西班牙与葡萄牙最早的争端发生于在加那利群岛，西班牙通过《阿尔卡苏瓦什条约》确立了对群岛的拥有权，在 1478 年到 1496 年间通过武力征服了当地的原住民关契斯人后，西班牙人吞并了整个群岛。另一方面，西班牙的海军则致力于在伊比利亚半岛上赢得对伊斯兰的战争。在完成收复失地运动后，西班牙人便将海上舰队悉数派出，去搜寻新的殖民地与海外贸易路线。由于在条约中让葡萄牙人占有了南非的航路，西班牙人不得不考虑不通过南非而能到达亚洲的航路，在这样的背景之下，在西班牙女王伊莎贝拉一世的资助下，哥伦布登上了这个大航海时代的舞台。

哥伦布的画像（后人画的当年没照相机）

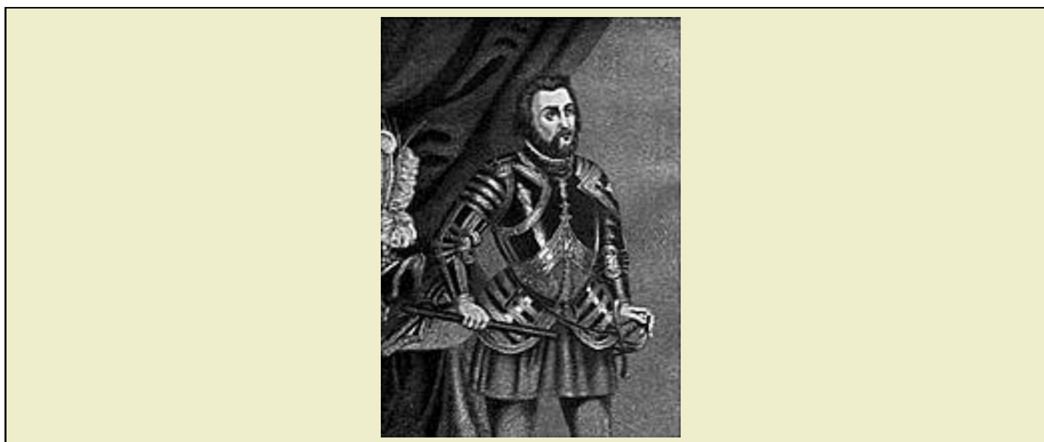


简单的介绍下哥伦布，哥伦布生于意大利热那亚市的工人家庭，热爱航海，当时因为教会的影响还极大，当时的人们对于地球是圆的这样的说法完全不相信。而哥伦布处于对于航海的观察等等因素，认为地球是圆的。为了印证自己这样的看法，哥伦布到处游说，希望能得到贵族们的资助，而西班牙因为前述的原因希望能开辟一条新的航路，于是在这样的机缘巧合之下，伊莎贝拉一世成为了哥伦布的赞助人。于是哥伦布于 1492 年 8 月 3 日于西班牙萨尔特斯海滩出发，同年 10 月 12 日到达美洲华特林岛，1493 年 3 月 15 日回归萨尔特斯海滩。其间著有《航海日志》，记录了每一天的航海情况，和新大陆中发现的事物。哥伦布首航舰队由 3 艘帆船：尼尼亚号、平塔号和旗舰圣玛利亚号组成。然而，有趣的是，哥伦布至死都认为自己发现的乃是印度而非日后公认的美洲大陆，直到之后西班牙人阿美利哥·维斯普西实地考察之后确认了此大陆乃是此前的欧洲人完全不知道的"新大陆"，于是此地便以他的名字命名为阿美利加州。

3.西班牙与葡萄牙的摩擦与西班牙在美洲的征服活动

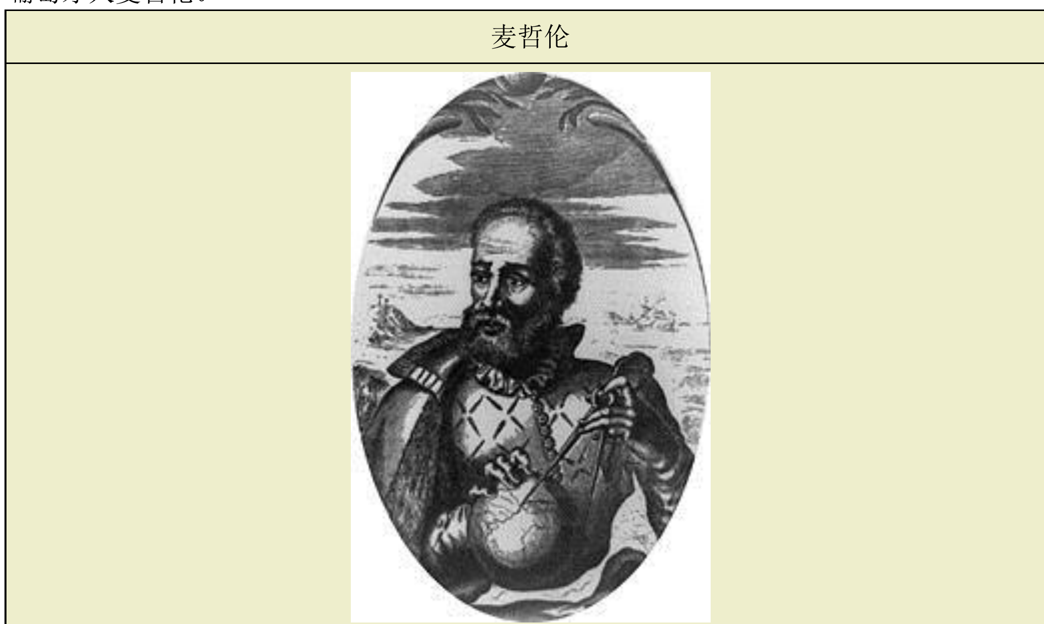
因为西班牙通过哥伦布发现了美洲，得到了属于自己的利益，而眼见自己的垄断优势可能被打破之时，两国的矛盾到达了白热化的程度。最终，2 国在教皇亚历山大六世的调停下，签订了托尔德西里亚斯条约，协议规定两国将共同垄断欧洲之外的世界，并特别将位于佛得角群岛以西 300 里格(约合 1770 公里或 1100 英里)，大约位于西经 46°37'的南北经线，为两国的势力分界线：分界线以西归西班牙，以东归葡萄牙。西、葡两国分别于该年的 7 月 2 日和 9 月 5 日批准了该条约。这条分割线，也被称为教皇子午线。于是在此协议下 2 国开始了各自的殖民活动。西班牙通过在美洲大陆的深入探索，发现了阿兹特克以及玛雅帝国，通过各种怀柔的外交手段联合当地被打败的部族，以及无意中带入到美洲大陆的新疾病，西班牙人轻易了征服了这 2 个帝国。

征服阿兹特克的科尔蒂斯



4.麦哲伦的伟大环球航行
虽然哥伦布发现了美洲，但是却没有在这块土地上发现所需要的香料。在这样的背景下，西班牙资助了葡萄牙人麦哲伦。

麦哲伦



当然，这个资助是为了本国西班牙的利益，因为有前述的托尔德西里亚斯条约的存在，西班牙人为了既不违反该条约，但又能得到香料贸易的利润。必须找到一条新的到达东印度的航路，就在这样的背景下，麦哲伦走到了大航海时代的前台，在这段历史上留下了自己辉煌一页。
麦哲伦的早期历史其实谈不上光彩，在早年他被派到摩洛哥清剿当地的海盗，结果战败还留下了残疾。在回国觐见国王时曾经希望本着没功劳也有苦劳的理由能有一定的补偿，但是却遭到了无情的拒绝。于是只能回到自己的家中闲度，在闲度的时光里，他开始与西班牙的一些航海者，并结识了日后对他的人生产生了巨大影响的朋友，天文学家鲁伊法莱罗。麦哲伦本人一直坚信从现在的南美洲南部有一条海峡可以向西到达香料群岛，但是因为当时有大批的航海者在南美洲的探索都无法找到这条海峡，因此当时不少的人都相信，南美洲是和南极地区完全连接在一起的。但麦哲伦依然坚持着自己的理论，并希望能找到有力的赞助者。他的朋友法莱罗对他表示了支持。1517 年 10 月 20 日，麦哲伦前往了西班牙南部大港塞维利亚，寻求为西班牙王室效劳的机会。他将自己的计划呈交给了当地的商局并在 1518 年 3 月 22 日与西班牙国王卡洛斯一世签订协议，揭开了大航海时代中最耀眼夺目的一页。在得知了麦哲伦得到了西班牙王室的赞助，当时葡萄牙的国王曼努埃尔一

世处于对本国利益的考虑，因为葡萄牙当时已经控制了马六甲海峡，正在打算要对香料群岛做探索和殖民活动，因此一直打算妨碍麦哲伦的航海，但是，这些妨碍的活动都是在私下进行的。理由也很简单，当时的葡萄牙国王正要迎娶西班牙国王的姐姐，于是乎，公开的妨碍似乎不太合适，只能采取暗杀的手段。萄牙曾派出大使阿尔瓦罗•德科斯塔（Álvaro de Costa）试图行刺麦哲伦，但是失败了。

根据与卡洛斯一世签订的协议，船队必须由麦哲伦和法莱罗这两位拥有平等权力的船长指挥。亦是天文学家的法莱罗还负责为这次航海打造必要的航海用具，及解决棘手的经度问题。法莱罗为此提出了三个方案：分别是通过月球的纬度、日月的冲合或磁针的偏角来获取经度。然而，法莱罗在将各个方案解释清楚前便离开了船队，宇宙结构学家。安德烈斯•德圣马丁继承了他的工作，并选择了在当时可得出较满意结果的第二种方案作为测量经度的方法。

由于法莱罗的离去，他对船队的指挥权转移到了麦哲伦上将手中。然而，船队中最大吨位的船圣安东尼奥号的舰长——布尔戈斯城主教的堂兄弟——胡安•德卡塔赫纳。得到了另一份令其拥有与麦哲伦平等权力的补充文件，文件委任他〝协助〞麦哲伦以确保该次派遣的顺利进行，并留意和防止疏忽的发生。这样的决定带有一些政治上的考虑，但却是有害的；因为尽管麦哲伦拥有对舰队的绝对指挥权，但卡塔赫纳的加入多少带有些限制其职权的意味。这个决定在后来导致了两人极为严重的对立。

船队由 5 艘卡瑞克帆船共 265 名船员组成：旗舰为特立尼达号（Trinidad），其余四艘分别为圣安东尼奥号（San Antonio）、康塞普西翁号（Concepción）、维多利亚号（Victoria）与圣地亚哥号（Santiago）。其中最大的船为 120 吨的圣安东尼奥号，最小的为 75 吨的圣地亚哥号。每艘船都装备了足够的武器，并为交易和补给准备了丰富的物资：有蛋糕、酒品、醋、干鱼、熏肉、蚕豆、鹰嘴豆、小扁豆、面粉、大蒜、奶酪、蜂蜜、杏仁、凤尾鱼、沙丁鱼、葡萄干、李子、无花果、食糖、榅桲果、芥末、刺山柑与稻米；船队甚至还带上了 6 头母牛，以获取新鲜的牛奶和牛肉。麦哲伦的整个舰队共花费了 8,751,125 西班牙金币。1519 年 9 月 20 日，在这个星期二的黎明，麦哲伦率领他的手下从桑卢卡尔-德巴拉梅达出发，开始了人类历史上的首次环球航行。

9 月 26 日，向西南航行的舰队抵达了特内里费岛，并在该岛补充了饮水、食物和木材。他们在加那利一直停留到了 10 月 3 日；10 月 3 日的午夜，麦哲伦下令舰队启航，并航向南方的塞拉利昂方向。卡塔赫纳对舰队没有按照既定路线航向巴西感到惊讶，并因此要求麦哲伦海军上将给出解释。麦哲伦对此没有理会，并依旧维持着他的航线。显然，这次事件并没有引发任何直接的后果；但在经过 14 天的逆风航行后，更加不满的卡塔赫纳开始拒绝向麦哲伦上将行问候礼。脾气易受周遭环境影响的麦哲伦，在一开始便要求卡塔赫纳必须向他行问候礼，但这一要求没有得到满足。在两人的一次见面中，卡塔赫纳公开违抗了麦哲伦的权威：麦哲伦于是下令解除他的军职并逮捕他。路易斯•德门多萨（Luis de Mendoza）自愿监管被解职的卡塔赫纳，以避免这名西班牙贵族沦为底舱的囚犯。安东尼奥•德科卡（Antonio de Coca）则被指派为圣安东尼奥号的船长。该次事件在后来还导致了更加严重的后果。

在穿过大西洋后，舰队抵达了南纬 23 度附近的巴西圣阿戈斯蒂纽角他们在这里得到了肉类、水果和马铃薯的补给，并同当地的部落建立了友好的关系。然而，舒适的几天很快便过去了。在到达南纬 34 度后，他们以为已经抵达了海峡，但那其实只是拉普拉塔河的河口。他们花费了 15 天时间去探索这片巨大的河口，哪怕是一条极小的通道也没有被放过。2 月 24 日，他们望见了南纬 40 度附近巨大的圣马蒂亚斯湾（San Matías），在探索过后，他们又一次抱着失望启航。3 月 31 日，他们在南纬 49 度发现了巴塔哥尼亚海岸的一片巨大的海湾，由于当天是圣胡利安日（San Julián），这片海湾便依此被命名为圣胡利安湾麦哲伦决定将舰队停泊在该地，直到冬季结束。

由于之前的探索屡遭挫折，人们开始怀疑这次探险是否真能取得成功。随着冬季严寒的到来，凛冽的寒风变得愈加频繁，在这一片荒芜人烟的地域，一股不满的情绪在船员里迅速弥漫开来。各船的船长们开始抱怨麦哲伦的缄默：〝既不向高级官员征询意见，也不给出未来的行程安排〞。另外，舰队的食物配给也被缩减。注意到了这些紧张气氛的麦哲伦，决定在到达圣胡利安港后的 1520 年 4 月 1 日棕枝主日当天，将船员们集中在一起举行宴会。然而，只有部分船员参加了这次宴会，维多利亚号的船长路易斯•德门多萨、康塞普西翁号的船长加斯帕尔•克萨达（Gaspar Quesada）与圣安东尼奥的船长安东尼奥•德科卡都拒绝出席宴会。到这时，情况变得不可挽回了，由于不能冒失去最大的一艘船圣安东尼奥号的危险，麦哲伦撤下了它的船长科卡，并让自己的亲戚阿尔瓦罗•

德梅斯基塔（Álvaro de Mesquita）取代了他的位置。
当天夜里，克萨达、科卡与卡塔赫纳主动采取了行动：他们的支持者通过小艇登上了圣安东尼奥号。在登上甲板后，他们直闯梅斯基塔的房间，夺取了该船的控制权。船上的助理舵手胡安•德埃洛里亚加因为反抗而被克萨达刺伤。没过多久，船上的葡萄牙籍船员们便全部遭到囚禁了。未反对该次兵变的船员被赏以食物和酒品。这次行动来得非常迅速，并获得了成功。叛变者们回到了自己的船上，并让胡安•塞瓦斯蒂安•埃尔卡诺掌管了圣安东尼奥号。在旗舰特立尼达号上，麦哲伦上将直到第二天天明才知道发生了什么事。他在这次兵变中总共失去了三艘船：康塞普西翁号、维多利亚号与圣安东尼奥号。
麦哲伦看穿了叛变者们的优柔寡断：他们没有趁机提出要求，也没有制定好行动计划。于是，麦哲伦派出了一支由特立尼达号的警官贡萨洛•戈麦斯•德埃斯皮诺萨（Gonzalo Gómez de Espinosa）率领的 5 人分队，乘坐小艇前往维多利亚号向门多萨递交信件，没有发现危险的门多萨让他们上了船。埃斯皮诺萨在门多萨阅览信件的时候刺死了他，而杜阿尔特•巴尔博扎。率领的 60 人也顺利登船，并重新控制了维多利亚号。至此，维多利亚号上的叛乱已被镇压。
在圣胡利安港停泊的同时，麦哲伦还让霍安•塞拉诺（Joan Serrano）率领圣地亚哥号朝南探索附近的地区。圣地亚哥号最远航行到了由冰川融冰形成的圣克鲁斯河入海口。在这里，这艘船由于风暴而沉没。8 月 24 号，剩下的四艘船从圣胡利安港出发，在航行两天后抵达了塞拉诺发现的河口，并在这里停留了近两个月，以等待夏天的来临。然而，麦哲伦并不知道，他们距离那个海峡只有一步之遥了。
10 月 18 日，舰队启锚并继续朝南航行。在三天后的圣乌苏拉和 11,000 位处女日时，舰队抵达了一处海角（即现在的比尔赫内斯角（Vírgenes）。在绕过海角向西航行后，他们发现了一片两侧林立着悬崖与雪山的海湾，看上去似乎没有尽头。按例行程序，麦哲伦派圣安东尼奥号与康塞普西翁号深入海湾内部探索，特立尼达号和维多利亚号则负责外海的探索。圣安东尼奥号的船长埃斯特万•戈麦斯。私自违背了麦哲伦的命令，在其余人不知情的情况下率船返回了西班牙。于是，麦哲伦的舰队里便又少了一艘船。在经历了对圣安东尼奥号"沉没"的短暂恐惧后，康塞普西翁号带回了好消息：这条水道里有着潮汐，而且水也带有咸味——也就是说，这条水道并不是河流。在万圣节当天，三艘船进入了海峡内部。海峡内密布着众多分支、弯道和海湾，这不仅拖慢了舰队的行程，还令舰队面临危险：除了持续不断的寒风外，船员们还必须时刻留意着附近的礁石和浅滩。舰队在海峡内部发现了一处河口，并将之命名为德拉斯萨尔迪纳斯（de las Sardinas）。在该处，麦哲伦派出一艘小船去探索前方的航道，三天后，小船顺利返回并带来了好消息：他们发现了出口：这个出口被命名为希望角（Cabo Deseado）。
麦哲伦的舰队不但成功地找到了穿过南美洲通往太平洋的海峡；而且还完成了人类历史上的首次环球航行——在经过三年的艰苦航行后，维多利亚号在让胡安•塞瓦斯蒂安•埃尔卡诺的率领下重返欧洲。
虽然麦哲伦本人并没有完成这个壮举，但是他依然在首次环球航行的历史上写上了自己浓墨重彩的一笔。并且证明了地球是圆的，也证明了往西航行也可以到达东印度的事实。

第一次环球航行



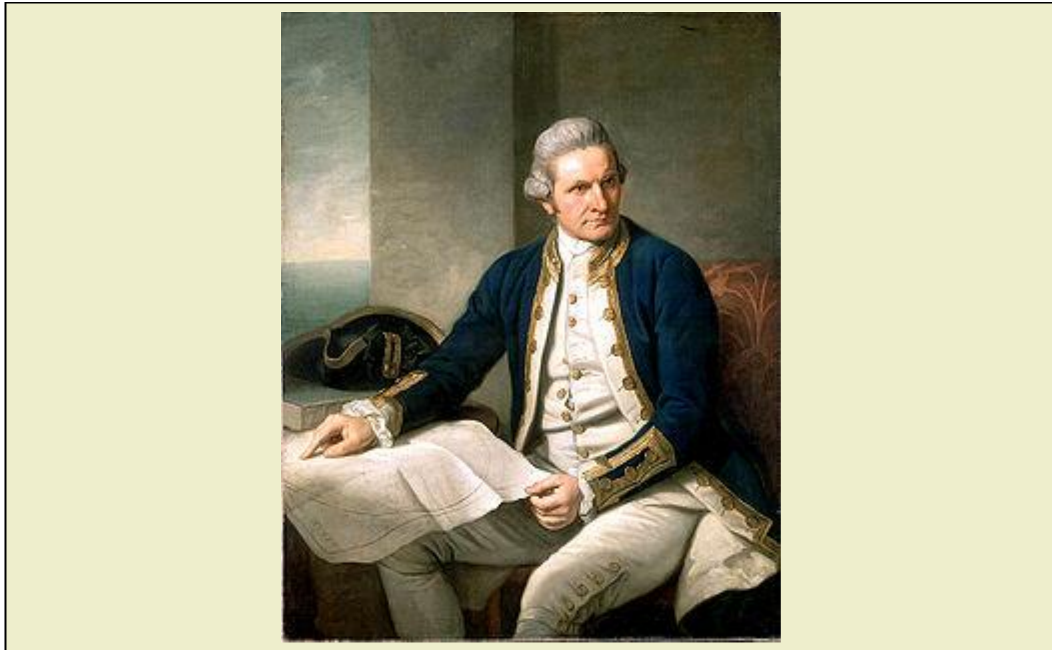
麦哲伦海峡（当年麦哲伦的船队耗时一个月才开出海峡）


5. 其他新兴国家的崛起

所谓的新兴国家主要包括英国，荷兰和法国。以上的几国都不是《托尔德西里亚斯条约》的签订国，因此自然对这个阻碍自己攫取本国利益的条约嗤之以鼻。于是通过自己的努力，突破了葡萄牙和西班牙的妨碍，逐步的获得了航海的各类技术开始了自己的海外探索。早期的话，在曾经接受西班牙赞助，但日后却为英国所赞助的意大利人（关系太复杂了，说着绕口啊。。= =）乔瓦尼•卡博托率领法国英国和荷兰共同的舰队开始了自己的航程。他与后来的的雅克卡地亚以及其他的一些航海者钻了一个空子，西班牙人无心对于当时的美洲北部进行探索。西班牙人认为当时的美洲北部难于控制且无力完全的征服，于是乎，上述的一些荷兰法国和英国的航海家们便试图从美洲的北部探索能否有航路可以通向东方。航路虽然没有被发现，但却有了一些附带的发现，而这些探索的副产品在 17 世纪初造就了日后北美殖民地的出现，间接的促成了现今大国美国的出现。而在除北美外的地区，上述的几个国家也在非洲与此前的航海大国葡萄牙进行了竞争，当然也包括此前葡萄牙的势力范围印度洋。在贸易领域之外，上述的几个国家在葡西殖民地之外也渐次的建立了自己的殖民地。以上诸国还公然的"违反"条约进行自己的探险行动，主要的成果如下：荷兰探险家威廉•扬松中和阿贝尔•塔斯曼发现了澳大利亚的海岸（当时被叫做南方海岸），詹姆斯•库克船长对太平洋沿岸进行了测绘，维他斯•白令发现了以他姓氏命名的白令海峡。顺带可以一提的是詹姆斯•库克其实就是彼得潘中邪恶船长形象的部分来源，此外，库克船长在航海途中还顺带对于医学事业做出了一些贡献。当时的航海者由于一直漂泊在海上无法吃到富含维生素 C 的水果和蔬菜，造成坏血病的流行。而此前人们一直无法对此病的病因进行确认，而库克船长接受了苏格兰军医詹姆斯•林德的理论，进一步的证实了维生素 C 缺乏是坏血病的主要病因，顺便再医学历史上留下了自己的一页。此外法国英国和荷兰的一些探索成就还包括了：1577 年到 1580 年，英国的弗朗西斯•德雷克爵士完成了人类历史上的第二次环球航行。另一位著名的英国航海家是亨利•哈德逊点击此处进入页面亨利•哈德逊，（1565 年－1611 年），他发现了以他自己姓氏命名的哈德逊河与哈德逊湾。

其中前文中有提到的詹姆斯•库克（1728 年－1779 年）曾三度远征太平洋。在航行中，他对太平洋的海岸线以及大洋中的众多岛屿进行了精确的测绘，令它们首次出现在欧洲的地图中。库克发现了澳大利亚东岸，并声称其为大英帝国的领土；他完成环球航行，发现了新西兰与纽芬兰；此外，他还是最早发现夏威夷群岛的欧洲人。

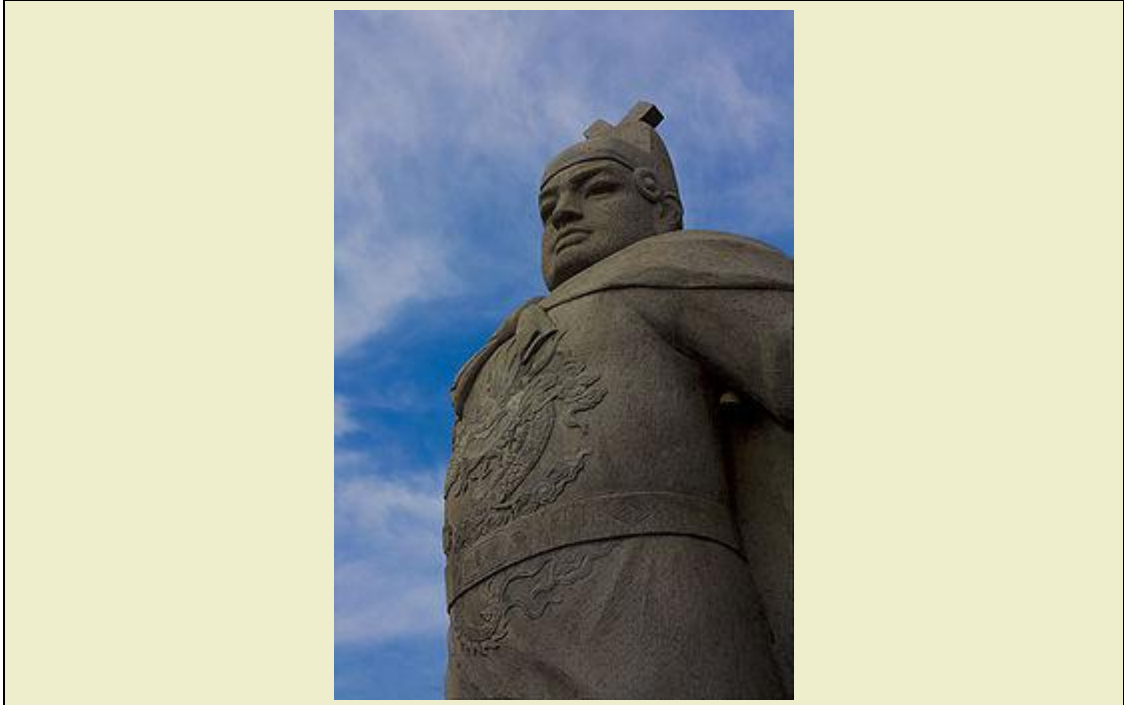
詹姆斯•库克



勒内-罗贝尔•卡弗利耶•德拉萨勒（1643 年－1687 年）是一位著名的法国探险家，他对北美大陆进行了深入的探索。他曾横渡五大湖与密西西比河，并对魁北克与密西西比河河口之间的地区进行了探索。
第一位完成环球航行的法国人是路易•安托万•德布干维尔（1729 年－1811 年），他探索了马维娜斯群岛、大溪地、萨摩亚群岛、所罗门群岛与新赫布里底群岛。
另一位著名的法国航海家是让-弗朗索瓦•德拉彼鲁兹（1741 年－1788 年）。拉彼鲁兹继承了布干维尔与库克探索太平洋的未竟之业。他探索了菲律宾群岛与澳门，并发现了以他姓氏为名的拉彼鲁兹海峡。1788 年，他来到了所罗门圣克鲁斯群岛的瓦尼科罗岛，之后便杳无踪迹。1826 年，人们才在当地发现了他船只的遗迹。
第一位完成环球航行的荷兰人是海盗奥利维尔•范诺尔特（1558 年－1627 年）。1596 年，威廉•巴伦支（1550 年－1597 年）发现了斯瓦尔巴群岛。此外，后人为纪念巴伦支，还将新地岛与斯瓦尔巴群岛之间的陆缘海命名为巴伦支海。1616 年，荷兰航海家威廉•斯豪滕。与雅各布•勒梅尔在横渡太平洋的航行中发现了合恩角。
荷兰探险家阿贝尔•塔斯曼（1603 年－1659 年）发现了塔斯马尼亚岛、新西兰、汤加群岛和斐济群岛。另一位著名的荷兰探险家雅各布•罗格温（1659 年－1729 年）则发现了复活节岛以及萨摩亚群岛的一部分岛屿。

番外篇：明代郑和的"下西洋"
其实严格的说起来郑和所处的时代不在所谓的地理大发现的时代内，不过，处于对于其个人人品和伟大事迹的偏爱，偶个人依然把他放在了本文的番外篇。偶最喜欢的史书作者司马迁并没有因为项羽没有称帝而没有把他放在本纪，也没有因为陈胜没有后裔建国而没有把他放在世家。偶对这样的实录风格十分的敬仰，故而也没有因为郑和不完全属于这个地理大发现的时代而把他排除在外。在以下的文字中，估计大家因为看到前文的过于学究气而有点疲劳了，故而后边的文字偶尽量采用比较调侃和现代的语气来描述这段历史。开始了，同学们。

郑和的塑像与墓地



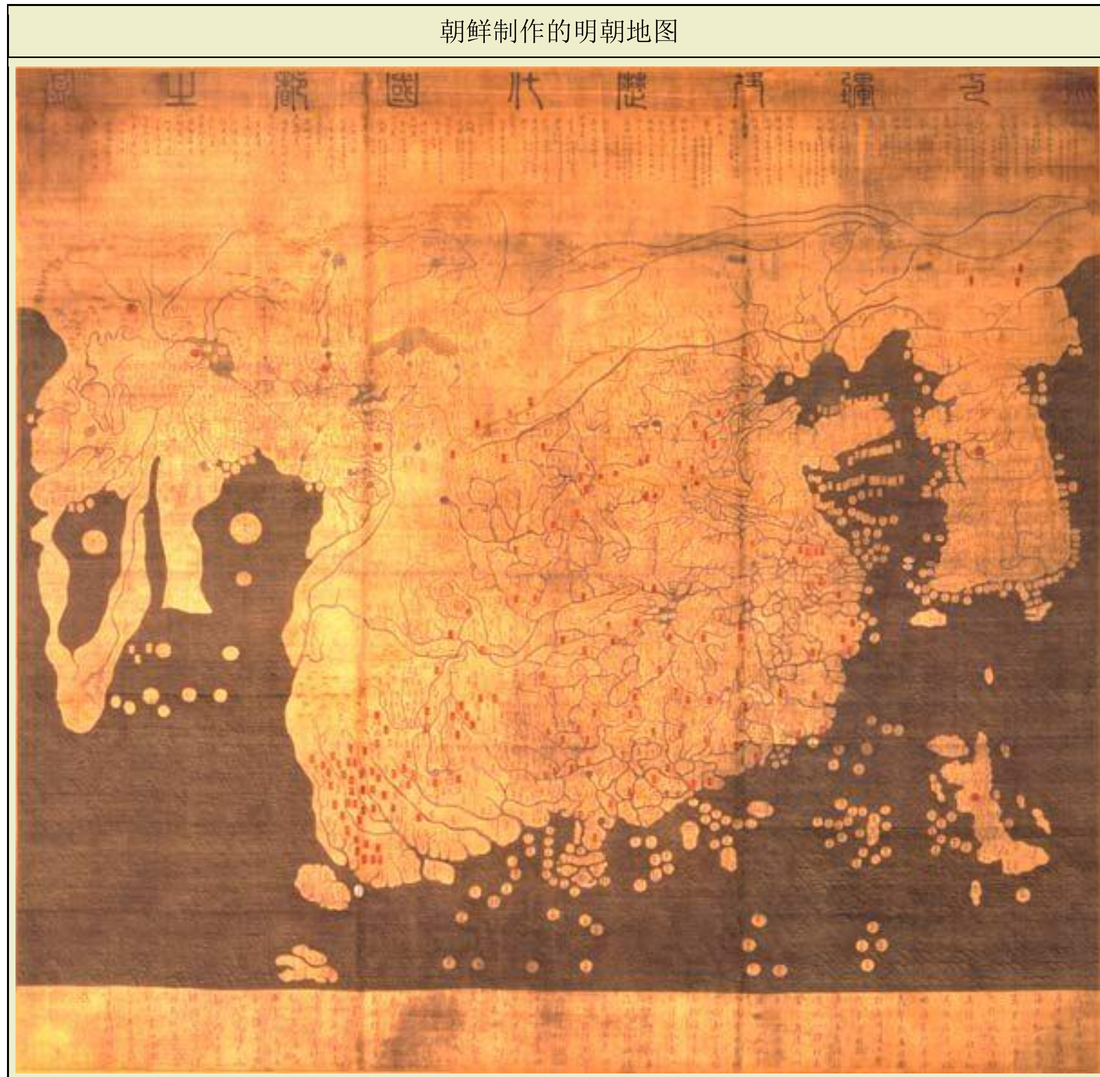


从这样的一份简历开始吧：
姓名：郑和（历史上的大名，是朱棣同学赐封的）
曾用名：马三宝

职业：宦官（当然有些武力的说法应该是叫太监。）
民族：回族（还不是汉族的）
父：马哈只（非汉族的人名字有点别扭）
母：温氏（古代女的都倒霉有名无姓的）
主要经历：儿童时代事迹不详，10 岁被明军掳走，被卡擦一下成了不男不女，此后进入了朱棣同学的公司（王府）为其服务，站队正确，在朱棣同学把自己的侄子这个老板赶下董事会自己上任的过程中有了比较大的贡献，得到新老板的赏识，赐给了郑这个姓，自己给自己改名为和，被任为内官监太监，官至四品，地位仅次于司礼监太监（这个职位没记错的话，因为基本文书工作啥的都是司礼监做的，几乎就等于半个皇帝了），日后又被封为三宝太监。此后接受命令去海外寻人了，1433 年的时候在海外离开人世（印度）。
这个，大概的把郑和的一生介绍完了。然后该从何入手呢，这个，介绍人要介绍祖先，这个，郑和的祖先嘛，恩，是从中亚来到中原的，说白了是一外来移民的说。元朝的时候他的祖先做过官，郑家一直自称自己是咸阳世家，这个自称当时的人实在没办法弄明白是假的是真的，估计知道是假的也懒得说，谁都愿意自己的祖上和啥名人搭上关系，当年李世民同学就因为自己姓李，为了给自己的正统性找到个好理由，和老子同志搭上了关系，原因很简单，老子也姓李（聃）；这事陈寿也做过，三国志上写着曹操乃曹参之后，鬼知道真假。当时小郑和也没因为家族是个大官或者啥有啥得到眷顾，1381 年冬天，明军攻打了云南，小郑和不幸的被掳进了明军的军营。到了这个时候，往往女性的性别优势就出现了。如果是个女的，在当时的战乱情况下，一般有如下 2 种的结果：1.姑娘你如果长的如花似玉，眉清目秀，脸长的像貂蝉，身材像甄姬（三国无双里的），嗓子还不错，有西施的病态美，恭喜你，你会被某些好色的胜利者纳为小妾啥的，万一得宠之后又朝一日好色的家伙成为了当道的，你还有个贵妇人能名号能捞，运气好的或许还有皇后能当。2.如果姑娘你没以上的好条件，也别叹气，这个，一般情况下，放了女的概率比较高。可是，如果你是男的，这事情就没这么简单了，有如下的一些可能：1.你长的壮，能当兵能服役的，估计直接拉去徭役干活了 2.如果你是仇家的人，完了，认命吧，等着挨刀了 3.还有一种情况，哥们如果你还是孩子，长的还算伶俐，得，还有条活路，不过，一般这条活路很少有人接受，要问为啥，很简单，丫的变成不男不女的谁愿意啊，汉族的士大夫对太监又极端鄙视，日后你是不能正常走仕途的。没人愿意这么自毁前途的。不过，既然你被掳了，那就由不得你了，你就挨这一刀要不了命的。好了，现在小郑和成太监了，不过，别意味你没了那个把儿你就成太监了，不对，当年刚开始你只能叫做宦官，只能慢慢的从底层开始，逐渐逐渐的有门路自己还灵活才能逐渐逐渐的升上去，成为真正的太监。当然，除了你慢慢靠自己的勤奋外还能有一条捷径，这条捷径日后的魏忠贤同学用了，他成功了（虽然日后的下场不咋 D），在此〝成功者〞（遗臭万年成功）之前的郑和同学其实也用了，那就是所谓的站到日后可能成为万人之上之人的队伍那边，其实这条看似简单，其实风险也巨大，站对了自然万事 OK，日后吃香的喝辣的至少有你的一份，如果站错的话，那可就不是说句〝不好意思，偶一时疏忽〞就 OK 的，往往要搭上自己的小命和家人的生命。就这点来看，郑和同学十分的成功的站对了。他站在了当时是燕王日后成为永乐大帝的朱棣同学这一边。不过，还是需要说明一点，这点往往是不少人对于走后门得到高位的人鄙视的同时往往遗忘的事情，那就是，为啥对方能再高位上一直坐着而不掉下来，至少这点说明了，后门和机会其实只是个诱因，重要 的还是自身的实力。郑和同学证明了自己不是一个政治投机客，而是有自己的实力的，他善战且有谋略，在燕王的靖难之役中为朱棣立下了汗马功劳，朱棣对于这位给自己带来了皇位的人也确实十分的信任，给予各类的高位。并在日后给予了郑和一个秘密的任务。这个任务就是出国去寻找自己的侄子，当年被自己赶下台的建文帝。不过，建文帝下落这个问题，在明代万历的时候已经搞不清楚了，在 600 年后的今天那自然是如此。在日后清朝所撰写的《明史》上留下的记录也是矛盾的，不过从这个矛盾的说法里似乎让人觉得其实建文帝还是活着的，当然，清朝的史书编纂者当年可以以一个比较客观的态度来看待这个问题，朱棣同学可不行，当年这个哥们起事的时候打的旗号是〝靖难〞，如今他自己当上了皇帝，万一建文帝没死，回来后自己到底算让不让，让了后自己算啥，这个都要考虑。当年南宋的开国皇帝就是因为类似的问题日后留了个卖国的名号。现在朱棣有了 2 手准备，一手让自己的手下去国内寻找，不过，当然不会用找建文帝的旗号，用的是所谓寻找仙人的名义。另外的一手准备那就是让自己信任的郑和去海外找找看，当然名义上是为了出使和让外国朝贡。于是乎，在 1405 年 7 月 11 日（明永乐三年）明成祖命郑和率领庞大的二百四十多海船、二万七千四百名船员组成的船

队远航，访问了 30 多个在西太平洋和印度洋的国家和地区，加深了中国同东南亚、东非的相互了解。每次都由苏州刘家港出发，一直到 1433 年（明宣德 8 年），他一共远航了有八次之多。最后一次，宣德八年四月回程到古里时，在船上因病过世。此外列举下他和他的船队所到过的地区和国家就能证明郑和和他的船队的伟大：爪哇、苏门答腊、苏禄、彭亨、真腊、古里、暹罗、榜葛剌、阿丹、天方、左法尔、忽鲁谟斯、木骨都束等三十多个国家，最远曾达非洲东岸，红海、麦加，并有可能到过澳大利亚。据记载，郑和的船队曾到达非洲东岸赤道以南的麻林地、慢八撒以及拉穆等地。偶一直相信，有些伟大是不需要用语言来多做解释和叙述的，清者自清，浊者自浊。我想郑和同学应该已经到达了这样的境界。

朝鲜制作的明朝地图



此下列举诸次航海的目的地，我依然对此不对此发表任何的看法，因为还是那句话，郑和的贡献我想用任何褒义性的词语都是不为过的：

第一次下西洋

永乐三年六月十五（1405 年 7 月 11 日）奉诏出使西洋。同年冬，从南京龙江港启航，经太仓出海，永乐五年九月初二（1407 年 10 月 2 日）回国。第一次下西洋人数据载有 27800 人。

第二次下西洋

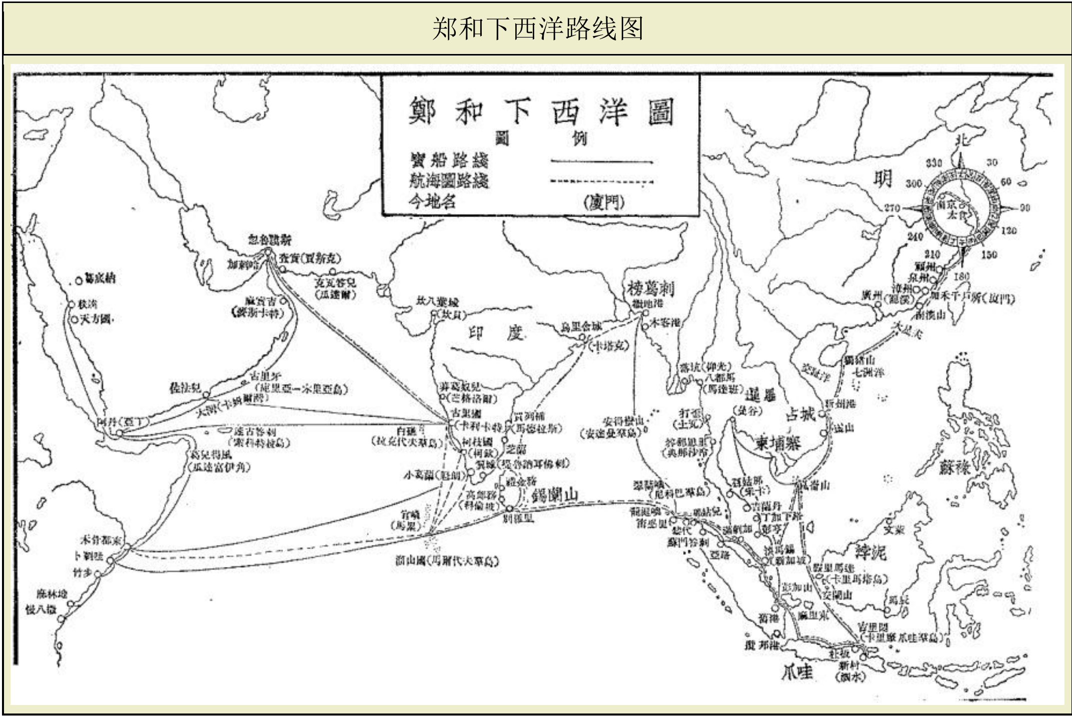
永乐五年九月十三日（1407 年 10 月 13 日）出发，到达文莱、泰国、柬埔寨、印度等地，在锡兰山迎请佛牙，随船带回，永乐七年夏（1409 年）回国。第二次下西洋人数据载有 27000 人。

第三次下西洋

永乐七年九月（1409 年 10 月）太监郑和、王景弘、候显等统率官兵二万七千余人，驾宝舟四十八号出使西洋。九月从太苍刘家港启航从太仓刘家港启航，费信、马欢等人会同前往，到达越南、马来西亚、印度等地，回国途中访锡兰山，永乐九年六月十六（1411 年 7 月 6 日）回国。
第四次下西洋
永乐十一年十一月（1413 年 11 月）出发，随行有通译马欢，绕过阿拉伯半岛，首次航行东非麻林地，永乐十三年七月初八（1415 年 8 月 12 日）回国。同年 11 月，麻林迪特使来中国进献‟麒麟”（即长颈鹿）。第四次下西洋人数据载有 27670 人。
第五次下西洋
永乐十五年五月（1417 年 6 月）出发，随行有僧人慧信，途经泉州，到占城、爪哇，最远到达东非木骨都束、卜喇哇、麻林等国家，永乐十七年七月十七（1419 年 8 月 8 日）回国。

第六次下西洋
永乐十九年正月三十日（1421 年 3 月 3 日）出发，往榜葛剌（孟加拉），史载‟于镇东洋中，官舟遭大风，掀翻欲溺，舟中喧泣，急叩神求佑，言未毕，......风恬浪静”，中道返回，永乐二十年八月十八（1422 年 9 月 2 日）回国。永乐二十二年，明成祖去世，仁宗朱高炽即位，以经济空虚，下令停止下西洋的行动。
第七次下西洋
宣德五年闰十二月初六（1431 年 1 月从龙江关（今南京下关）启航，返航后，郑和因劳累过度于宣德八年（1433 年）四月初在印度西海岸古里去世，遗体埋葬于古里，船队由太监王景弘率领返航，宣德八年七月初六（1433 年 7 月 22 日）返回南京。第七次下西洋人数据载有 27550 人。

郑和下西洋路线图



好了，该对郑和下西洋的举动给予偶个人的一些评价了，说到这里，我估计不少的同学会用当年课本上的一些评价了，即‟和平之旅”。但是，我很想对这样的评价给一个评价，如果是一个字，我想说扯，如果能说二个字，我想说很扯。因为很简单的，在当时的亚洲和东亚以及东南亚，明帝国是最强大的一个帝国，无论是自己的军事，财政，人口和其他诸多方面都是领先的，打个不太恰当的

比喻，当时的明朝在亚洲的地位相当于现今的美国在世界上的地位，真要动起武来，几乎没几个亚洲国家能干过明王朝的。曾经有人说过一句很精辟的话，战争是政治的延续，从这句话里可以得到几个结论，首先，战争优势要以政治优势为基础。其次，政治上如果占有优势的话，战争基本上是会有胜利的结果的（某些特别情况需要除外），最后，能不战争最好就不战争。因为只是延续，所谓未必要下手。当时明朝其实并非不想所谓的扩张啥的，只是因为懒得动手而已，就好比乒乓国手和你一小区选手比赛，自然懒得用全力，因为觉得没经。让别人来朝贡只是个借口，和别人做贸易其实也是个幌子，关键是让别人来中原朝贡，这样就有了面子，如此这般才有所谓的天朝威风。此类情绪大家可以在现在不少人那里依然发现得到。个人觉得这点是郑和的航海活动最终没有造就中国的大航海时代的根本原因之一。

6.时代的结束，船帆舞动在海洋与世界的尽头

文章终于进入了第一部分的最后了，在开始这第一部分的完结文字前，偶还是希望能稍微偏离点话题的说个故事。N 年 N 年前，偶曾经被自己的一个朋友（小学的同学）问到过这样的一个问题，那个朋友当年问我，“长大后你打算干什么？”这个问题估计大家也都被别人，包括自己不断的提问过，当时偶给那位朋友的回答是，“偶想做研究天文的科学家”，现在想来这是个很理想化的说法。当时的我有数不尽的理想，梦想，还有对于世界的纯真的眼光。但是，到底我还是变了，在当年中考失败后，我曾经为之努力过的一些东西消失了，走上社会后，慢慢的被基本一成不变的工作给磨掉了不少的热情和感动，不少时候偶已经变得只能从动画，漫画，游戏或者类似其他的东西里找到能被感动的点。不过，我还记得当年在中专里偶的班主任对我说过的话，那是句很普通的话，很平淡，平淡到当年偶甚至都没觉得有什么意义的话，当年的班主任在偶中专毕业的当时，对我说了这么一句话，“丢了什么都不能把梦想丢了”。当年老实说我表面上平淡的接受了老师这样的毕业祝福，但是，事实上，我的内心当时是无法理解这句话的分量的，甚至当年有在心里觉得可笑的感觉，但是，在已经毕业离开学校了大概已经有 5、6 年后，偶忽然发现老师的这句话的分量。记得海明威曾经有说过这样的一句话，“人是不可以打败的，你可以把一个人消灭，但你就是打不败他”,套用这话的模式，“理想也是不可能被打败的，你可以把一个理想消灭，但你就是不能打败它”，当年的这样航海者们，无论他们处于何种的目的，处于何种的想法开始了他们自己的旅途，这条旅途是赌上了他们自己的性命的旅途。无论如何，他们都是有自己的理想的，即便其中不少人日后的理想已经同自己本国的贸易利益和自己个人的野心混杂在了一起，但是，我依然抱着最大的善意来揣摩这些航海者的想法。他们有意无意间在人类探索世界，探索自然的旅程中留下了自己最为辉煌和浪漫的一笔，偶自己经过了毕业后的工作，接触到了社会，社会的黑暗面让偶有时会觉得很绝望，但是，偶自认为自己依然是个不可救药的乐天派（至少骨子里如此），对于有些事情偶依然可以以自己对于人的最大的善意和理想而继续支撑自己生活下去，从这个意义上来说，无论是大航海师大本身的历史还是大航海时代的游戏都可以算是吾辈自己生活中最为重要的一笔，记得在大航海时代 3 中，有一个 NPC 这样对主角说到，“航海是男人的浪漫，难道你不这么认为吗？”，对于这句话，偶表示十二万分的同意，一如娃娃或者逛街对于女孩的意义，航海、战争还有冒险乃是男人最大的浪漫和喜好。对于这点，我想应该是没错的。大航海时代各个著名的航海家和航海者都已经成为了过往历史的一部分，对于大航海时代的历史，对它的评价偶认为包括了一下几点：

1.这段历史乃是欧洲追赶上亚洲的重要阶段，这点对于欧洲和世界历史的影响是巨大的，部分影响一直延续到了今日

2.这段历史对于人类自身来说是伟大和让人值得回顾的

3.这段历史中有种种对于整个人类来说是灰暗甚至是黑暗的方面

4.这段历史是人类理想、梦想和自然对抗的结果，但同时也是人类认识自己，并对自然保持敬畏的一段时期

5.最后，已经以开篇语结束第一部分，如果近代史是从全球所有地域都联结起开始的话，那么，大航海时代就是拉开了近代史的序幕。
如此这般，第一部分的回顾结束了，让我们进入 KOEI 制造的游戏世界里对这段历史做个更感性的认识吧。
第一部分
FIN~~~~~~~~~~~~~

谈谈日本神话中的"八歧大蛇"

米加勒

http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=313547&fpage=1
以上这篇帖子算是本文的引子,各位在看的同时可以做个参照......

进入正题......

其实日本有关八歧大蛇(八俣大蛇)的传说有很多,最常见的莫过于两种版本:

1.据<古事记>与<日本书纪>记载,当素盏明尊(须佐之男)被众神从高天原贬至出云国时,期间遇到一对老夫妇,得知山中有大蛇,并每年都来吃掉这对夫妇的一个女儿.之后素盏明尊便自告奋勇,斩杀八歧大蛇,解救了夫妇俩的最后一个小女儿(正好是第 8 个),使其幸免于难(素盏明尊事先将这个少女变成梳子,插进了自己的头发).

以上就是广为流传的"八歧大蛇之死".然而在<古事记>和<日本书纪>的正文中,除了外貌以外(稍后会提到),并没有在其他方面对八歧大蛇有过多的描述.至于其实力究竟如何,那也是不得而知.素盏明尊在斩杀大蛇的时候,事先准备了 8 碗米酒.等到大蛇被酒香吸引,喝得酩酊大醉的时候,才拔剑将其切成碎块.之后在蛇尾找到了草稚剑(这个稍后也会提到).可以说,整个杀蛇过程用的都是智取,八歧大蛇的实力也没有得到充分的展现(这点和希腊神话中,英雄赫拉克勒斯斩杀九头怪许德拉的情况截然不同).

2.另一版本就如上帖 27 楼所说的那样,上古时期的九大神兽战.关于九大神兽战,<古事记>的副篇中有提到过,但并未收入进正文.在这一传说中,对八歧大蛇的实力有了非常具体的描写.在草稚剑的帮助下,一路过关斩将,最终因轻敌败给了九大神兽之首的九尾狐(当然,也有实力因素).但这里却没有提到八歧大蛇是如何死的.

<火影>中借用的就是该传说.可以说,如果没有<火影>的话,想必该传说将为更多的人所不知吧.

上述两种传说,流传更广的自然是第一种(当然,和<古事记>与<日本书纪>自身的性质不无关系).因而人们一提到八歧大蛇,想到的自然就是素盏明尊的杀蛇事迹以及那柄著名的草稚剑.

因此,八歧大蛇与其说强,到不如说是出名.究其原因,主要也有两点:

1.八歧大蛇的外貌.赤眼黑体,8 头 8 尾,身型巨大无比.这便是对其外貌最简单的概括.而且八歧大蛇在移动过程中,也会出现森林中的动物作鸟兽散之类的场景.于是往往容易让人联想为其自身实力如何如何高超(不过也不排除这一可能.但<古事记>和<日本书纪>的正文里,的确是鲜有对其实力的描述).

2.草稚剑.八歧大蛇似乎已经成了草稚剑的代名词,因而前者之所以这么出名,很大程度上都要归功于草稚剑的存在.而关于草稚剑的传说,也同样有两种不同的版本.有趣的是,这两种版本分别对应着之前所叙述的两种有关八歧大蛇的不同传说:

(1)素盏明尊在杀死大蛇之后,在蛇尾部找到了一把剑.之后这把剑被命名为"草稚剑",并成了日本皇室代代供奉的神器之一.此外,在这里,草稚剑还有"天丛云剑"的别名.因为当它仍在八歧大蛇体内时,蛇尾部所对应的天空中必然有云的存在.

(2)原本草稚剑是草稚家的传家宝.为了斩杀八歧大蛇,草稚家的族人便用这把剑与之抗衡.然而意想不到的是,由于对方过分低估了八歧大蛇的实力,再加上大蛇自身魔力的增长,不但没有伤到一根汗毛,连草稚剑也被八歧大蛇硬生生地吸入体内,进而转化为自己身体的一部分.可以说,在之后的神兽对决中,如果没有草稚剑的实力加成,八歧大蛇的实力将大打折扣.

就草稚剑本身的传说而言,显然第 2 种要比第 1 种在形式上丰满得多.真正的草稚剑,至今仍然被供奉在名古屋地区的热岖(原文为日式汉字,"田"+"区".这里就用"岖"来代替了)神殿中.

所以说,八歧大蛇很强.但要说最强,这种观点显然是不成立的.

顺便再谈谈那篇帖子里提到的九尾狐.九尾狐的传说最先诞生于中国,<封神榜>中的妲己便是较早的一批代表.但九尾狐在中国却远没有在日本那样受崇拜.日本在吸收了我国关于九尾的传说,经过一系列的艺术加工,使得其在日本一越成为最强的妖兽.此外,日本人普遍对狐狸有着特殊的敬畏,认为狐通灵性,善使魅惑之术(这点和我国神话中对于狐狸的印象不谋而合,但也可看作是完全照搬).相传日本著名的阴阳师安倍晴明,便是人类与九尾狐所生.

总而言之,在日本人眼中,对于狐狸更多的是喜爱与崇拜,这点和中国的传统观念则完全对立.

现在很多游戏和动漫中都大量借鉴了神话要素,有些是忠于原著,有些则是篡改.这就对读者提出了要求,在观看作品的同时,要划清原著与虚构间的界限,才不至于本末倒置.

末了再纠正一下,天照是名副其实的女儿身."她"而不是"他"......

补张图:



<恶魔召唤师------灵魂黑客>中的八歧大蛇.

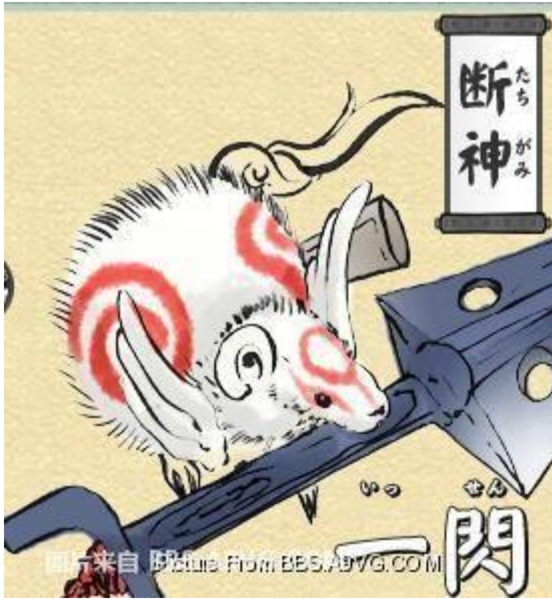
从《大神》畅谈 ACG 中的神兽鬼怪

银牙白虎圣兽

《大神》，玩过此游戏的玩家无一不称奇为神作，经过 4 年的开发时间，经过无数次的推翻和重做，终于以完美的姿态出现在我们眼前。那画笔系统确实让人感受到四叶草的创新精神，犹如神笔马良手上的神笔，那支神笔曾经是多少孩子梦寐以求的神物啊，时阁数十年，神笔再次在我们眼前展现，而且还能够通够游戏手柄来操控它，另不少在神笔马良那个年代长大的人们感觉到很亲切。
游戏主要是结合中国和日本的神话神兽，在游戏中不难发现，如神州大地和十二生肖等都是出之中国的，如天狗和大蛇都是出之日本的，所以此文就是围绕着这些来写，题目为"神兽和魔兽"

操控森罗万象的神业：十三分神和十二生肖

游戏中的十三位神（包括大神的话就是十四位神了），没一位神都有不同的能力，统称为十三分神，十三分神的力量本来是天照大神所拥有的力量，但现在已经散落到世界各地，为了对抗妖怪，大神要再次把这些力量集合在一起。
游戏中的十三分神（那只猫除外）的形象相信大家都知道了，其实就是参考了中国的十二生肖。十二生肖作为一种古老的民族文化，其起源众说纷纭，从古至今也在很多历史文献中有所记载，那为什么十二生肖中没有猫呢？是因为十二生肖产生时，猫还没加入中国籍呢
十二生肖的排列是：鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪。其排列的说法最普偏的就是根据动物的活动时间来排列，夜晚十一时到凌晨一时是子时，此时老鼠最为活跃。凌晨一时到三时，是丑时，牛正在反刍。三时到五时，是寅时，此时老虎到处游荡觅食，最为凶猛。五时到七时，为犯时，这时太阳尚未升起，月亮还挂在天上，此时玉兔捣药正忙。上午七时到九时，为辰时，这正是神龙行雨的好时光。九时到十一时，为巳时，蛇开始活跃起来。上午十一时到下午一时，阳气正盛，为午时，正是天马行空的时候。下午一时到三时，是未时，羊在这时吃草，会长得更壮。下午三时到五时，为申时，这时猴子活跃起来。五时到七时，为酉时，夜幕降临，鸡开始归窝。晚上七时到九时，为戌时，狗开始守夜。晚上九时到十一时，为亥时，此时万籁俱寂，猪正在鼾睡。
以下十三分神也会根据十二生肖的顺序来排列，猫为最后



断神：口咬巨剑的老鼠，其剑锐利无比，那把任何物体斩断，就算硬如石头也不例外，没有其斩不断的东西，且断神那灵活的步伐和身影，要断物体，只需一瞬，名为一闪

子鼠：老鼠在东方文化中其位置占据第一的原因，在阴阳说中，从晚上 11 点到下一天的 1 点起为子时，也就是说子时连接着今天和明天，古人以奇数为阳偶数为阴，十二生肖中有十一只的脚指不是奇数就是偶数，而唯独老鼠前爪为偶数后爪为奇数，因此阴阳齐备，固有"昨日之阴，今日之阳"之称，老鼠与子时密不可分



冻神：自用自在操控冰雪的牛，能把所有东西瞬间结成冰壁，还能在熊熊烈火中开辟出新的道路，名为吹雪

丑牛：属阳。丑在时间中在 1 点到 3 点，这时为丑时，丑相当于动物中的牛，又有把东西连接在一起的意思，在季节中可以理解为一月，此时为冬季，也是一家团聚之时，为等待春天的到来而养精蓄锐



击神：豪雷猛虎，身上皮毛直竖，虎纹犹如闪电，居高临下，威风凛凛，一声咆哮，哮声如雷，响遍灵宵，名为迅雷

寅虎：属阳。在时间上寅是凌晨 3 点到 5 点，据说这个时候出没的老虎最凶猛，古人常在这个时候听到虎啸声。另外寅在十二地支中又是虎的意思，顾得名为寅虎。在季节上来说是二月，也正是立春的时候。



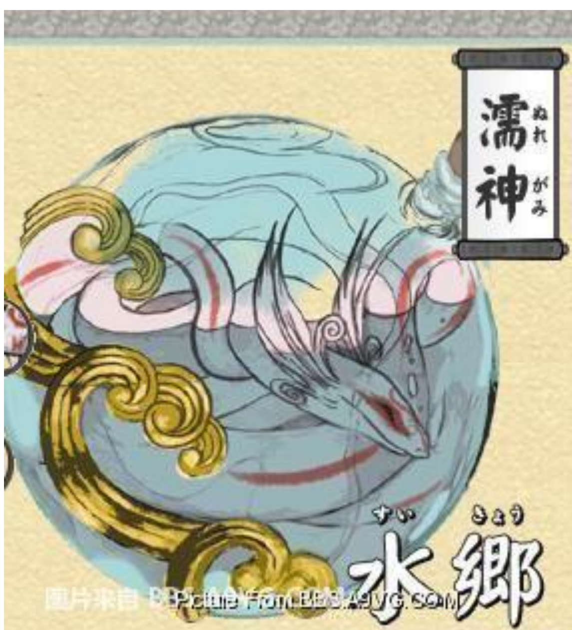
弓神：弓有月的意思，弓神有着能把大白天变成晚上的能力，此时便能进入只有晚上才能进入的地方，因此名为月光

卯兔：属阳。十二地支中，兔是最柔弱的动物，在时间上计算是凌晨的 5 点到 7 点，季节上是万物生长的三月春季，卯除了有冒出的意思外还有太阳升起的意思，同时也是兔的意思



苏神：龙神，能在水上画出一条水路，同时也能另水逆流和顺流，在获得其能力的那一笔正是有着"画龙点睛"之意，因此称为画龙

辰龙：属阴。对中国人来说，龙是中国的象征。在十二生肖中，只有龙是虚构出来的，龙具有马一样的长脸，蛇一样的身躯，背上并有八十一片鳞片，意为"舞尽希望"。辰在十二地支中排第五，时间为早晨的 7 点到 9 点，正是太阳高照的时间，万物也将会在这一刻醒来。辰在季节中代表四月



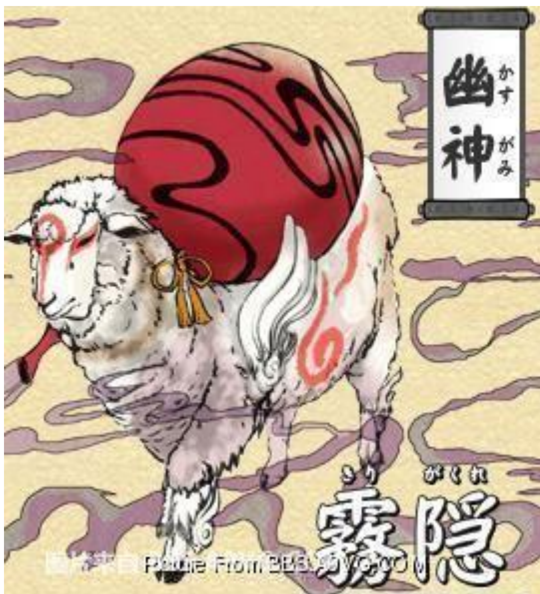
湡神：有着控制水的能力，其表现为吸水和降水，名为水乡和惠雨，水乡能移水灭火，惠雨则攻击

巳蛇：属阴。蛇是龙的近亲，巳有奋斗的意思，在时间上是上午的 9 点到 11 点，季节中代表五月，正是初夏的开始，其中还包含着欣欣向荣的含义。蛇和马一样是火属性，但蛇是阴火，马是阳火。另外，大家还记得那著名的电视剧《白蛇传》吗



风神：风神宫的“主人”，掌管着神风，虽然跑步快如疾风，但大神跑得比它还快，另其不得不自悲一会儿

午马：属阴。午，顾名思义，时间正是正午的 11 点到 13 点，此时正是太阳最猛烈的时候，若以季节来说的话就是六月，正是农民忙着耕种的月份，因此马也有着生产力的象征，另外，马也是唯一一种能和太阳神共存的动物



幽神：白色的绵羊，身上背着的胡芦里面装的其实是酒，虽然表面上是放慢时间，但实际上是把敌人弄得醉分分的，此乃雾隐也

未羊：属阳。羊有着“羊致清和”之意，代表着清静祥和，这样就不难理解在游戏中放慢镜头时会出现“静”字了。羊的代号是未，时间为正午 13 点到下午 15 点，季节未仲下的七月，在十二地支中排第八



花神：三只猴子一起说，因为是花神，所以都和花有关，只是用法和种类不同，分别是茑卷之力、水莲之力、花关之力

申猴：属阳。申是象形文字，原本的形状是亍。代表时间为下午 15 点到 17 点，季节为八月



燃神：像凤凰般华丽的火鸡，能控制火的力量，只要还有一点火，就算是冰壁也能将其融合，这便是燃神的能力红莲

酉鸡：属阳。鸡之所以得入生肖行列，是因为它是人类最早驯化、畜养的动物之一，与人类生活密切相关。在中国文化中，鸡由于音与"吉"相近，被人们赋予了吉祥的意义。酉是下午的 17 点到 19 点，正是太阳日落西山的时候，因此方位也是正西，季节代表初秋的九月。鸡有先见之明，被视为预言的动物



大神：游戏的主角，一百年前，和百岐大蛇的一战中因受伤而失去了实体，后接着神木村的守护神大神像而复活，为了拯救世界的生命而把失去的力量取回来

戌狗：属阳。戌所代表的时间为 19 点到 21 点，正是如夜的时分，也是够最精神的时间，代表季节是秋气高爽的十一月



爆神：其爆弹辉玉虽然有着无坚不摧的破坏力，但却有着无比华丽的爆炸场面，如烟花般摧灿夺目
亥猪：属阴。猪是十二生肖之末，是十二地支末位的亥。猪古时称豕。代表时间是 21 点到 23 点，代表季节为万物枯萎的十一月。而"亥"也代表"核"，意义为事物的中心点



壁神：像猫能爬树那样，壁神的能力可以走过任何墙壁而不掉下来，但只能在有猫石像的地方爬
猫：在十二生肖被真正确定之时，中国还没有真正意义上的猫（即家猫），有的只有野生的猫科动物，如我们常说的山猫，真正意义上的猫是十二生肖确定之后才从外国传入中国的，因此在十二生肖中就没有猫这种可爱的动物了，在游戏中加入了壁神猫大概是因为四叶草为求创新的思路吧

在 ACG 世界中，以十二生肖加上那只猫为主题的作品非常小，别说日本，就连中国本身对于十二生肖在 ACG 界的创作也非常小，但如果把十二生肖的关系拆分开来，单以动物的角度来看的话，其出现过的 ACG 作品多不胜数，旧的有《十二守护战士》，新的有《机战》中的真龙王机，现在

就先以这十二生肖（十三分神）在其余 ACG 出现过的作品看看其表现如何。

《十二守护战士》，原名为《十二戦支 爆烈エトレンジャー 》，是一部非常老的动画片了，是小数以十二生肖为主题的经典作品，故事讲述在诺贝尔柱中，众人（兽）庆祝国诞时突然发生了一场恐怖事件，邪恶怪物化身闯入了由人类所编写的童话故事中，对各故事的背景进行破坏，企图破坏诺贝尔世界，于是若贝尔世界的欧拉公主便带领着十二守护战士，乘坐麒麟号穿越时空进入被怪物侵入的故事进行拯救任务

《数码暴龙 03》，虽然数码暴龙出过众多游戏，但只有四圣兽才在游戏中出现过，而在《数码 03》中则全员登场，四圣兽和十二生肖全员登场，可惜的是这十二生肖是作为敌人出现，虽然实力不怎么样，但对剧情的推动确很有影响，如我方数码精灵的究极体进化，小妖兽被诱惑堕落进化甚至最终 BOSS 定力爆，十二生肖在该作中还是有一定的影响力的



《水果蓝子》，又名《生肖奇缘》，讲的是十二生肖会附身在草摩家的人身上，而在十二生肖之外的猫，也附身在草摩夹身上，这种特殊体质的人，只要被异性拥抱，就会变成生肖动物，几分钟后会变回人，女主角本田透因为母亲去世，收留她的爷爷家的房子翻修，而被草摩由希和草摩紫吴邀请到家中做客，意外的拥抱让她得知了草摩家的秘密，而草摩家的医生草摩波鸟有能让人记忆消失的方法，在由希和紫吴的保证下，慊人同意小透可以住在紫吴家，而她知道的秘密也没有被消除
之后草摩家的十二生肖陆续出现在她面前，比如会变成蛇的草摩绫女、会变成兔子的草摩红叶等等.....小透对猫一直情有独钟，很同情猫没有入选十二生肖，而由希和夹对小透的感情也慢慢上升



《豪血寺一族》，唯一一款有十二生肖的游戏，游戏画面和动作流畅度在当时来讲已经是很有水准的了，且平衡性也做得很到位，在笔者的记忆中某属兔老太婆是最受欢迎的一个，而且啃人后能变成妙龄女郎，且据说这老太婆是 60 年内无人能击败

鼠

说到老鼠，相信有一只名叫米老鼠的大老鼠是无人不知无人不晓吧，米老鼠最初的造型乃是出自迪斯尼的同伴伍培·艾沃克斯的妙手，这个秘密知道迪斯尼死后两年才被人发现。米老鼠不但在动漫画中出现，就连游戏机上也有他的身影，早期的不说，在《王国之心》之前有一款以米老鼠为主角的 PS 横版过关游戏，很有迪斯尼动画风格，随后才在大家熟悉的《王国之心》中出现



除了米老鼠外，还有一只蓝色的老鼠也是大家非常熟悉的，那就是世嘉的迹象物超音鼠了，它的奔跑速度和冲击力已经是众所周知了，因此，超音鼠有多少尽量我们已经知道得很清楚了



牛

说到牛，第一时间想到的便是《圣斗士星矢》的牛哥阿鲁迪巴，他虽然不算强大，但勇猛程度一点也不输给艾欧里亚，其善良程度也可以跟瞬想比美，其忠诚度也点也不输给其余的黄金圣斗士，就算死也要收着金牛宫而不退一部，直到敌人消失了才化成星辰，默默地守护着晚辈们



NAMCO 的《NAMCO x CAPCOM》里的毒牛头，和毒马面总是和沙夜一起作为 BOSS 登场，因

此它也算是半个 BOSS 吧，虽然毒牛头并不强，但烦就烦在它有毒，只要一被它攻击都会中毒，除非战斗中选择战斗回避才能避免中毒

虎

在游戏世界中虎的出现率比前两只要多啊，且都是实力很强大的，如《数码暴龙》里的白虎兽，《机战》里面的虎龙王等都是非常强大的圣兽。虎龙王的实力可是凌驾于龙虎王之上的，其攻击时的强大气势更是锐不可当，虎王乱击的强大破坏力可以把敌人直接打到地球核心，还没保护到地球之前就已经先把地球破坏掉了



兔

兔子出现过的游戏，恐怕就只有《召唤之夜》里的兔子召唤兽了，此兔子的作用只有一个，就是把时间和速度变慢。除了《召唤之夜》外很难在其余游戏中找到有关兔子的踪影了，这里说的是兔子，不是《FF》那种半兔半人的生物



龙

龙出现的游戏更是多不胜数，《机战》有真龙王机，《召唤之夜》有双霸龙和鬼妖界第九护龙等，《龙珠》里的神龙等等，且都是十分 BT 的存在，真龙王机可是有着自我意识的机械，除了实体龙外，还有就是作为气劲表现出来的龙，例如紫龙的庐山升龙霸和悟空的龙拳，两人的必杀技都是把龙打出去的



蛇

游戏中的蛇也实在太小了，小到基本上想不出来，如果包括人型的话还是有的，就是著名的蛇妖魔

王远吕智了，其惊人的攻击力和霸道无比的攻击方式另玩家用得大呼过瘾，而真远吕智更是强大得没边，攻击带隐形带属性范围大，光荣是因为觉得上作的远吕智的 AI 太弱而故意强化真远吕智的攻击方式吧



马

无双系列里的马多的是，三国有赤兔，战国有松风，都是马中极品。《FF》中奥丁骑的战马也很有魄力。《G 高达》里东方不败的爱马风云再起。另外不得不提的就是《通灵王》中道莲为了能让马孙的座骑黑桃和自己的座骑白凤相融合而把白凤调教成通灵马，再让马孙依附在白凤上，使马孙的实力突破了自身极限



羊

以羊的形体出现的游戏恐怕只有《真女神转神》系列的撒旦先生了，反叛耶和华的堕落天使。他曾经是上帝座前的六翼天使,负责在人间放置诱惑,后来他堕落成为魔鬼,被看作与光明力量相对的邪恶、黑暗之源

猴

除了《龙珠》的大猩猩和《召唤之夜》的桃天大圣外，最近出现的就是《无双大蛇魔王再临》的大圣爷孙悟空了，他的速度全场最快，攻击方式非常有特色，攻击终结后的"猴望"可是他的招牌动作呢，大圣的设定不强也不弱，无论哪一招就算重复使用都不会觉得无聊，这就是本作中大圣的魅力所在



狗

任天堂的《任天狗》，这游戏的确另不少 MM 为之疯狂，一玩上手就完全无法停下来。还有就是《侍魂》中加尔福特的爱犬巴比，是一只百斩不死的神犬，还能召唤小狗出来一起攻击，和加尔福特打根本就说不上什么公平。还有一只就是在《西游记》中二郎神的搭挡哮天犬，它的强大连大圣爷也退让三分



猪

大家还记得《光明力量 EXA》里面那些可爱的猪吗？还记得水树和田川被大野猪追的那一幕吗，萌到爆啊。正巧，《EXA》发售那年正好是猪年，而游戏中无时无刻都能看见小猪，或许这是制作人还了迎合猪年而做的吧



猫

格斗游戏《恶魔战士》中的猫娘佛利西亚，有着性感惹火的身材，可爱的脸孔，萌到爆的声音，且工夫非常了得，在动画片中还和丧尸萨贝鲁一起对付敌人（也就是人类），后期还和狼人一起对付成群结队的机器人福波斯，在游戏中的表现速度敏捷，连续技爽快，还可以喊出姐妹们进行群殴，胜利后的那抓老鼠动作更是萌到了一群宅男



在《大神》的世界里，就算是敌人怪物也跟中日两国的神话故事有关，但以日本的居多，中国的也是载自《山海经》的，如姑获鸟。而人物也是日本神话中很有名的，源义经，卑弥呼等。而里面的很多怪物都是同一系列的，只是换了个名字而已，如绿天邪鬼和赤天邪鬼。虽说敌人大部分都是怪物恶鬼，但有小部分就不是妖怪，如埴轮，土偶，地藏这些就不是，而是宗教器具或历史文物，但常被当作神体来用。



天邪鬼

天邪鬼共分为五种，分别是绿天邪鬼，赤天邪鬼，黄天邪鬼，青天邪鬼和黑天邪鬼。其形象都是像猴子一样跳来跳去，兴趣是喜欢骚扰人类，扰乱民间，是一种给人类带来灾害的低级妖怪。绿天邪鬼为吹迪子，黄天邪鬼则是拿着琵琶，比绿天邪鬼讨厌，用琵琶弹奏出妖魅的音色来迷惑人类。黄天邪鬼则喜欢躲在民间的地板下，代人睡着后便开始敲击太鼓，让人无法入睡，是非常讨厌的妖怪。而青天邪鬼则是飞在空中，向地上的行人扔脏物，吐口水，做尽各种卑劣无耻的行为。黑天邪鬼是天邪鬼中的最高位，和前面四只以捣乱为主的天邪鬼不同，黑天邪鬼的主要行为是杀人



骸金鱼

身上穿着寿衣，由投河自尽的女性的灵魂转化而成，除了能在河水中生存外还能在陆地行走和空中飞翔，说起来，有两部动画片里的金鱼也跟骸金鱼有些相似，但不同的是骸金鱼是鬼，而这两条鱼是有生命的，那就是《南国少年巴布华》里的穿丝袜的红色金鱼和《魔剑美神》里一口把莉娜的头含都嘴里的鱼怪



天狗

一个令人熟悉的名字，在《大神》中则分为乌天狗和大天狗。乌天狗有称小天狗，身高约 25 公分高，大概就跟一个小孩差不多身高，头有耳朵有尖嘴手脚有爪子，背后长着翅膀，可以站立，在日本神话中是一名修行者，常拿着笛子吹奏，是迦楼罗王的部属为兵，而在游戏中的设定则是由死者的怨念化成的妖怪，剑术了得，经常袭击路过的旅人。2005 年 5 月 21 日在和歌山县御坊市之历史民俗资料馆就展出过乌天狗的木乃伊，其存在就和河童差不多。大天狗是在深上中修行的修行者，能利用妖气来进行变化的妖怪，法力相当高强。

天狗在其余游戏中也有出现过，如 SNK 的《龙虎之拳》，最终 BOSS 便是天狗，虽然我们都已经知道他的身份是谁了。在著名的美女格斗游戏《死或生》中的天狗万骨坊同样是作为 BOSS 出现。另外还在 EGO 的《出云战记》和《X 神乐》（都为 H 游戏）中以敌人的身份出现，都是很强大的角色。天狗的特征就是那长长的鼻子



姑获鸟

说白了就是怨妇一名，在《大神》的设定中是腰间挂着唐伞（其实是太刀）的鸟头女人神的妖怪，而在神话中却是个死去的产妇的怨念所化成的妖怪，出自《山海经》，别名牛车，俗称九头鸟，喜欢把老百姓家里的小孩抱去抚养，看中哪个小孩子，就在他的衣服上留下血点做记号，据说她只会在 7、8 月中行动。它本来应该是十个脑袋的，但是有一次被一只猛犬咬掉一个头，所以以后民间都以九头鸟做俗称．被咬掉的那个脖子至尽鲜血直流。西游记里扫塔辨奇冤那一章故事。中出现的九头虫驸马是吴承恩根据民间传说自行改编的人物，故事里被哮天犬咬了逃之夭夭，不过ＴＶ版里可是死了的。在我国曾经有人宣称真的见过实际的九头鸟，地点是武夷山神农架，但实际真伪不明



轮入道

在《大神》中分为很多种，分别有朱目，冰唇，雷耳和天狗，其实就是车轮型的眼耳口鼻罢了。在神话中轮入道经常以老人的姿态出现，其真正身份就是车轮型妖怪，原本的身份是一辆马车的车轮，因为一次被强盗抢劫，马车着了火，跌下悬崖，从此便成为了着火的车轮怪，轮入道是晚上才出现

的妖怪，据说见到轮入道的人，不久自己或他的家人或他身边的人就会失去双脚。在动画片《地狱少女》是作为阎魔爱的交通工具。而在《机动新择组萌剑》中是只低级妖怪，第一集出现的第一只怪物，被近藤勇子秒杀的垃圾



地藏

地藏并不是妖怪，而是神，但《大神》的什么无头地藏啊拾钟地藏啊背光地藏啊斩首地藏啊等等设定成跟妖怪般的样子，其实都是被妖气寄宿在体内的"无辜者"。地藏菩萨是娑婆三圣之一，安忍不动犹如大地，静虑深密犹如地藏。"地"讲是大地，大地是一切万物所依赖生存的，任何一物离开大地就不能生存，所以"地"有能持、能育、能载、能生的意思。"藏"就是宝藏，财宝足以救济人的贫苦，圆满人的事业。这位大菩萨有无量的法财，布施一切苦恼众生，且使他们都能修行成就，好像宝藏一样，所以叫做"藏。地藏通常都出现在以古代的日本为舞台的游戏中作为装饰物出现，如《天诛》和《红忍》



云外镜

云外镜和照妖镜不同，照妖镜是能影出肉镜看不见的妖怪和把变成人形的妖怪照影回原来的妖怪，而云外镜则是能照出遥远地方景象的镜子，像我们平时看电视节目或者动画片中的水晶球那样。云外镜属于付丧神中的一种，是镜子经过百年时光化成的妖怪，又名镜妖，据说在阴历八月十五日的夜晚，在水晶盆内注满水，将镜子平放在水面，若是映照出妖怪的模样，就表示这面镜子里住着妖怪。说到这里《地狱老师》中某一集，乡子等人在晚上 12 点去到学校，把两面镜子互相对着，然后能照出未来的样子，这镜子里面的妖怪就跟云外镜有点相似



なまはげ

中文名称叫生剥，生剥是民俗崇拜创造的地方神，说他是妖怪也可，不过更近似于万物有灵论中的值岁精灵。给他们贡品，讲好听的故事给他们，就会有回报，不尊重的人，下场悲惨。这种祭奠的

原始崇拜是从日本古来的土著阿依努族开始的。
《战国无双》里信玄的B服装就是这个，《地狱老师》和《潮与虎》里也有过，不过立场既然相反，《地狱老师》里的是古来的妖怪种族，变身以后非常帅，是个正义使者，《潮与虎》里是一只猴子变的精怪。在《大神》的设定中则是雪国的妖怪。
在 2008 年，日本某喝醉酒的男子假扮成なまはげ闯进了温泉旅馆的女澡堂捣乱，后被警察逮捕



鎌鼬
在《大神》中的设定是一只手持三匹鎌的鼬，但在日本神话中，走在路上突然刮起一阵旋风，风停之后会发觉手脚上都是被利刀砍过的伤痕。这即是自古被称为镰鼬的怪物所造成。 镰鼬在上了年纪后，变成了一种具有魔力的妖怪，有如可怕的镰刀般锐利的爪子，在空中能比风的速度还要快，至今还没有人清楚看过他的样子。 在日本的歧阜县，据说镰鼬其实是三兄弟所组成的妖怪，他们动作非常迅速，第一只先把人绊倒，第二只会在人皮肤上划出伤口，第三只会在伤口上敷上膏药，所以就算被划伤了，也不会感觉到疼痛。《地狱老师》中的故事也是根据这个神话来画的吧。在 PS2 游戏《妖鬼姬传》中鎌鼬作为一种低级妖怪登场，虽然能加入，但能力极差，练级也难，成长率渣，基本上是一只一无是处的垃圾





赤鬼、青鬼

这两只鬼在日本有一个民间故事，赤鬼和青鬼是好朋友，它们一起同居在山上，虽然身为鬼，但赤鬼非常喜欢人类，然而人类却很怕它，不为什么，就因为它是鬼，而且长相非常丑陋，是人见到都怕，每次赤鬼伸手想和人类交朋友，人类却以为他要吃人于是便把它赶走，人做鬼你做鬼却做得这么失败，真是可悲。随后某一天，青鬼像发了疯似的对村庄进行大肆破坏，抢人类粮食，为非作歹，还要把漂亮的少女带回山上，赤鬼知道后立刻赶来阻止青鬼，还把青鬼打伤了，受了伤的青鬼只能撤退，后来人们才知道了赤鬼的好意，于是便和赤鬼成了好朋友，青鬼看见这场面也放心离开这里了，之后赤鬼再也见不到青鬼，这件事是因为青鬼看见赤鬼闷闷不乐才和赤鬼想出如此方法。

在《大神》中赤鬼是一只带着面目狰狞的铁面具的红色妖怪，双手拿着狼牙棒，给人一种粗野狂暴

的感觉。青鬼和赤鬼一样，但青鬼的牙齿比赤鬼漂亮多了。大家有没有联想到《鬼神童子》中的前鬼和后鬼呢？



填轮

填轮是古代的日本的坟墓顶部和四周的陶瓷器皿的总称，填轮又分为圆筒型填轮和造型填轮。圆筒型填轮是空心的，出现在弥生时代后期，最早是用来做祭祀的陶器，后来为了拓展古坟，于是便在坟墓周围排列出一至三层，后来更排列到濠沟外堤。造型填轮则是有着各种各样的造型，有屋型填轮，有船型填轮，有动物填轮和人物填轮，盛行于 5 世纪后，6 世纪时在关东地区特别盛行，大量制造优美的填轮充斥着整个关东，而有些地方却很少，如九洲，但由填轮演变过来的造型石像却很受欢迎，有点像我国的兵马佣，但规模就没有那么庞大，6 世纪后就再也看不到填轮了，日本古坟文化从此消失。填轮祭是为了让现代人重新认识古代的辉煌，在 1982 年开始的。町民装扮的古代人清净身心，在街上游行，互相抱有感激和尊敬的心情，还有各种各样的仪式和活动。

在《大神》中的填轮战士，是因主君死后要把活人放在一起陪葬，活人被生生地埋死，因此死者的灵魂化成了怨魂付在填轮上，特别是战士的怨魂最为强大，填轮战士是一种被战士怨魂寄宿在体内的妖怪



鬼灯

这名字大家的第一印象可能是印着鬼样的酒精登之类的吧，如果是按照《大神》中的鬼灯设定的话就不是了，鬼灯原是一种植物，原产地是东南亚，是一种温带植物，生存能力强，只要用来观赏、栽培和食用。鬼灯在中国也叫红色小提灯，因为果实是红色的，其形状像灯泡一样。鬼灯的草长约 60~80CM，大概在 6 月~7 月能开出淡黄色的花，花为六角形。鬼灯的果实虽然能吃，但对妊妇来说是禁药。鬼灯的果实从平安时代起便被作为镇静剂用，到了江户时代被作为堕胎剂用，而现在却有着预防咳嗽、解热，防风湿的作用。在日本的一些佛教习俗中，把鬼灯的果实放在灯笼中，然后用竹干掉起便成为了死者的提灯，顾名思义，此灯是为死者而提的

在《大神》的设定中，鬼灯便是被妖气所依附的一种妖怪



鵺

日本传说中的怪物，有着猿脸狸身虎腿蛇尾，没有翅膀却能飞翔，叫声像鸟。《平家物语》中记载，平安时代的末期，近卫天皇所住的御所清凉殿也被这种怪物频频骚扰，天皇对鵺束手无策，只能请来当时首屈一指的妖怪退治大师源赖政，源赖政用山鸟的尾巴做成的箭矢成功地把鵺射杀，为了表示感谢，天皇把狮子王作为奖品赏给了源赖政。在现代，据说有位西洋人在京都俯亲眼目睹了这种怪物，说有着老虎的身体，一双大翅膀和一条蛇尾，但是真是假还没得到正实

在《大神》中的鵺是一只被妖气依附的茶壶…………。在 PS2 游戏《妖鬼姬传》中也有出现，加入我方后名为雷兽，传说中鵺的另一名称也是叫雷兽

注：狮子王：存在于平安时代的一种日本刀（太刀），刃长 3 尺 3 寸 5 分，约 106.5cm，现为重要文化财产在东京国立博物馆中收藏，此刀已收录到《机战 OG》中



守护土偶

土偶，一种人型土制品，日本绳纹时代的遗物，形态近似人形，躯体成板状，多数以乳房和臀部夸张突出的女性为形象，通常人们用来当地母神来崇拜。海外的考古学家将其翻译为 ceramic figurine，即土偶。土偶虽然在绳纹时代早期出现，但全盛时期却是在弥生时代。据国立历史民俗博物馆调查统计，在日本全国出土的土偶就有 15000 具，出土地点分布在东日本、西日本和吉见台遗迹一带，一次出土的土偶就有 600 具以上。现在出土的土偶大多数都已经被破坏了，特别是脚部。土偶的大部分部位都有着不同的表达意思，如女性的生殖基能代表着丰穣、多产的意思。
在《大神》中的守护土偶同样是被妖气依附才能自由活动的（与其说自由活动不如说是被控制）。而在 CAPCOM 的著名格斗游戏《恶魔战士》中的土偶机器人福波斯是 BOSS 之一，提型虽然庞大但动作一点也不迟钝。在动画片中更是一中量产型机器人，虽然不强但数量近乎于无数，真正强大的是最后登场的巨型福波斯



雪童子

著名妖怪雪女的孩子，一般称为雪子，以女孩子的形象出现居多，其外貌就是雪女的 LOLI 版，年龄大概在 10 岁以下。冬天时和雪女一起出来游玩，而且还很喜欢和人间的小孩子一起玩，毕竟雪童子也是小孩子，所以对人间的小孩子是无害的，但如果被人间的小孩子带回家的话那就麻烦了。在《地狱老师》中雪女就因为冬天的缘故妖气过盛而生出了一堆雪童子，媒体为对夜野老师的思念，因此生出来的雪童子都是男的，而且眼睛和夜野老师一模一样，让人哭笑不得



管狐

大妖怪九尾狐使役的细身狐狸，通常称为饭钢

管狐很可爱吧，但当你知道其做法时你就反而会为那只狐狸可怜了。首先是把一只活狐狸埋在土里，只露出头部，然后在其周围放上可口的食物，让其只能看不能吃，让它对你的憎恨达到最高峰，通

常为 7 天，然后就可以杀死它了，手法越残忍越好，这样狐狸的怨念也会越高，狐狸死后立刻用封魂咒把它魂魄封印在种神像中。大概到四十九天后，狐狸的灵魂应该会服从你了，这时便可以随便使唤它，管狐可以顺便控制人的思想，让其精神分裂。但要注意的是，动物灵是分常凶残的，当一有机会，管狐便会报复你

最另大家所熟悉的莫过于《地狱老师》中伊津奈所养的管狐了，她对自己养的管狐非常有自信，然而她在利用管狐收集资料的时候被夜野老师捉了一只回家，并生下了一只小管狐，至于那只小管狐被夜野老师养成什么样子，看过《地狱老师》的各位都应该知道了吧

女郎蜘蛛

属于动物界，足节动物门，铗角亚门，蜘蛛纲，蜘蛛目。女郎蜘蛛是真实存在的，只不过是一只真蜘蛛而已，它的网非常大，直径约 1 米，蛛丝为黄色，受到太阳光直射后呈金色。蛛网的形状为放射圆状，女郎蜘蛛的网和其它蜘蛛的网一样有着强力的粘性。女郎蜘蛛身体颜色为黄黑相间，腹部为椭圆长形，颜色是黄色和灰青色相间，喜欢夏季活动，秋季产卵。在《大神》中是八岐大蛇的手下



九尾狐

在中国和日本的传说中，常出现的九尾狐是可以变成艳丽的女人来迷惑男人的（详见封神榜），当一只狐狸活过 1000 年便会化成久尾狐。纪元前 2 世纪~3 世纪，中国著名的地理书《山海经》就有记录过者种动物，在南山经中记载说[有兽焉、其状如狐而九尾、其音如婴儿、能食人。食者不蛊]，如过能从中理解的话就发现九尾狐并不是妖怪，[能食人]表示能威吓敌人，[食者不蛊]表示吃了人的肉可以不受邪气侵袭。这就是九尾狐和图腾信仰相关的巫术。之后在中国各王朝的史书记载中，九尾狐常以瑞兽的姿态出现（在之前，中国已知的瑞兽只有麒麟和天禄）。

在日本，最为大家所熟悉的九尾狐就是玉藻前了，有关玉藻前和白脸金毛九尾狐有关的传说在江户时代中常在歌舞技等娱乐题材中见到。之后，玉藻前就是九尾狐的代名词了。还有一说就是玉藻前、妲己、华阳夫人是同一人物。

九尾狐的名声之所以出现道德背反，还是缘自它过于漂亮，木秀于林，风必摧之；行高于人，众必非之。这固然不是漂亮外貌的罪过，但引导漂亮走向的内在媚术，即使在幻影中也在不懈工作。这种媚术可以脱离皮囊的束缚，像风一样刺肌砭髓，令人中谶。九尾狐出没时有一个特征，是会有沙沙声，像是鸡毛撣子擦过紫檀木桌面的声音。因为狐狸练成人形，最难修炼的，就是狐狸尾巴！尾巴有九条，既显示了它狐媚的深厚功底，又暗示了它向人类借助阳气时的困难，因为尾巴的繁复很容易使其露出马脚。因此，其尾巴的构造恰恰符合古文化的辩证法：能力越高，麻烦就越多。

和九尾狐有关的动漫游戏非常多，上面经常提到的《地狱老师》就是其中之一，正如此文所提，玉藻前就是九尾狐，初期是夜野老师最辣手的敌人，而到后期却和夜野老师一起并肩作战，在剧场版中还和雪女一起战绝鬼，这一幕实在另人感动。

《NAMCO X CAPCOM》中的小牟就是活了 10000 年的九尾狐，九尾狐要在 10000 年后化成人形就一定要每隔 100 年吃一个男人心脏，吃够 100 个就能化成人形，但在很多故事小说中通常都会在吃第 100 个时失败，想必小牟是已经吃掉了 100 个男人的心脏了

另一个 PSP 游戏《中华雀士~天凤牌娘~》白脸金毛九尾狐就是最终 BOSS，其无耻在于当你要胡出的时候九尾狐就会使出"强制终局"的诬赖招

还有就是近期发售的《无双大蛇》了，妲己的 C1 无耻到极点

八岐大蛇
《大神》中的日文名为ヤマタノオロチ，中文意思就是八岐大蛇，而大蛇有叫远吕智（オロチ），因此又可叫八俣远吕智。
日本神话中登场的传说中的生物，拥有 8 个头，眼睛如同〝酸浆草〞般鲜红，背部上则长满了青苔和树木，腹部则溃烂状流著鲜血，头顶上则常常飘著天丛云，身躯有如 8 座山峰、因此又叫 8 峰，8 条山谷般的巨大。非常喜欢喝酒，这就是对八岐大蛇的形象描写。
关于须佐之男命和八岐大蛇的故事相信大家都很熟悉了，那我就不浪费篇幅了，而和大蛇有关的 ACG 数量和上面的狐狸一样多，这里就简单介绍几部吧
《通灵王》中，习得了巫门遁甲的木刀之龙灵力大增，而他的搭挡蜥蜴郎也成功地精灵化，结合龙的巫力便成为了威风凛凛的八岐大蛇号
著名格斗游戏《拳皇 97》中，大蛇便是最终 BOSS，其实力只有亲身体验过的玩家才知道
《无双大蛇》，这已经是一款众所周知的游戏了，可能大部分玩家也是从这游戏中得知大蛇又叫远吕智的，然而之前如果问远吕智是谁可能还有一部分对日本神话没怎么研究过的玩家来说是不个知是哪号人的东西

写到这里，以大神为引子写的神兽怪物也到此为止了，虽然这些东西集起来能写一本书那么长，但因为篇幅限制所以只能简单地写了，中国和日本的神话故事是很博大精深的，不是三言两语就能说清楚的，所以，大家若想理解更多的话还是建议多看些关于此类文化的书，本文只是提供一个思路给刚接触这类文化的朋友参考而已。

"忍"字头上一把刀～浅谈游戏中的忍者

圣光之翼

- 影 -

進むこと疾風の如く その護り鋼の如し

あるときは 泥土に伏し
またあるときは 叢雲とともに形を変えん

その闘志 烈火の如く燃えさかるとも
常に心境 止水の如し

末法破戒

志半ばにて 倒るるときも
暁とともに 姿をかき消し
己の骸 断じて さらすことなかれ

之即ち 忍の極意と知るるべし

<朧流忍術秘伝書> より

寂静的夜幕中，人们都忙完了一天的事情，陷入了深深的睡梦中．空气中只能听到呼呼的打酣声以及远处偶尔传来的几声乌鸦叫．但此时，一个忽隐忽现的影子出现在阴暗的角落里，手中的利器散发着屡屡青光，说时迟那时快，黑影一个箭步冲出来，以难以置信的速度冲到正在打瞌睡的哨兵后面，白光一闪，哨兵的喉咙已被割断，没有任何声响.....黑影漠然地看了看地上的尸体，收起手上的利器，又一个箭步消失得无影无踪，夜幕再次沉浸在死寂之中.......

忍者，是日本自古以来流传下来的一种职业，主要工作其实就是为自己的主子收集情报，刺探军情等等，相当于现在的谍报人员．有必要时也会接受破坏，行刺，暗杀之类的任务，又相当于杀手．另外，忍者有时也会拿起武士刀，像一个普通士兵一样上战场真刀真枪地拼杀，不过这属于极少数应急情况，他们大部分时间还是活跃在黑暗中(夜猫子？)，无声无息地走完自己的一生.......

说起忍者，最早起源其实是一些没有资格成为武士的平民，比如住在山里的一些农民，他们从小习武，爱好枪棒(不务正业 = =)，但由于身份不准进入贵族林立的武士阶层，为了生活下去，他们自发结成了很多民间组织，靠着自身的本领，专门接受一些武士贵族不屑接手的不光彩工作，比如暗杀搞破坏什么的，但这些看似见不得光的活动偏偏对那个勾心斗角你攻我伐的时代非常有效，通常一个忍者成功的暗杀要比一万个士兵在战场上取得的战果大得多，不费一兵一卒取得敌大将的首级，这对任何将军都有着极大的诱惑力，所以，越来越多的人开始使用忍者，应用在种种方面，发展到战国时代，忍者已经成为每个大名家必备的一支力量，有的甚至拥有自己直属的忍军，直到今天，日本黑道的职业暗杀者依然保留着忍者的特点．忍者是时代的产物，只要时代需要，他们就不会消失.....

忍者是传奇经典的形象，各种文化艺术都对其做过形形色色的描绘．游戏中也经常能看到忍者的身影，他们通常被描绘成一身黑色的夜行衣，贴身穿着一层薄薄的护身甲，蒙面，只露出一双充满杀气的眼睛，脚登快靴，跑步不会发出任何声音，身后背着一柄并不长，但锋利无比的忍者刀，行走于黑暗之中，行事神出鬼没，难以捉摸．这，就是我们所熟悉的忍者形象．

说到忍者刀，各位绝对不陌生，任何有关忍者的游戏这玩意可是必不可少的基本装备．与武士刀不同，忍者刀很短，而且刀身是直的，不像武士刀那样刀口有弯度，这样是为了便于携带，刀鞘也是穿孔的，必要时哦可以用于在水下呼吸(水遁术)．虽然这样短的刀在正面交锋时很吃亏，但非常利于行动．何况忍者基本上很少与敌人真刀真枪地直接冲突，悄无声息地抹了敌人脖子才是这种刀的本行，所以忍者刀才会那么短，小太刀这种接近于匕首的更是如此，破绽小，速度快，一击毙命，这就是忍者刀的真意．

以＜侍道 2＞中的刀为例，和其他刀相比，两种忍者刀可谓极为特殊，不仅外型大为不同，拿刀的姿势和招数也很特殊，别的无视刀多为砍杀突刺之类的技巧，而忍者刀的招数则是上窜下跳，兜后抹脖子什么的阴险招数.....只在夜间出现的忍者如果有幸遇到的话可不要大意哦．

不过还是有比较逆天的忍者刀存在的，比如下面这把......

＂妖刀－恶食＂，这把长度接近于武士刀的利器和那条红围巾一起可谓＜忍＞系列的象征物，靠吸食敌人魂魄提升攻击力，没有魂魄时就会吸食使用者的魂魄，如此危险的双刃剑估计也只有秀真等一干不怕死胅 T 们敢去拿来招摇过市．暗杀什么的概念在这帮家伙眼里早已不存在，靠着这把连坦克都能一刀两断的＂刀＂，加上行云流水的杀阵，他们大可无视任何忍者职业道德一路摆 POSS，人挡杀人，佛挡杀佛，金庸大师笔下那些神雕侠侣们只有自叹不如．对了，那条红围巾市面上的价格可是很贵的.....

还有女忍者常用的小太刀，这种刀更短，类似匕首，剑柄要宽，通常为两把一对，用起来非常轻便．为祢补女性腕力的不足，女忍者都以速度取胜，所以这种刀正适合她们，快，准，狠，就是这刀的用法．如＜天诛＞的彩女，两把太刀舞起来像风一样，招招透着一股杀气，两把刀尖划在敌人脖子上的滋味肯定比男忍们抹一刀来得爽，而且速度更快．3 代拿到的毒刀更是无赖的典范，可怜的 BOSS 就在彩女的弹指之间被慢慢折磨死了.....＜Kunoichi 忍＞的绯花同样离不开这对双刀，

打连击基本都要靠这风车刀的功劳，随便找个大家伙划上一会都能上几十连击．何况绯花的忍者刀跟恶食实在是废，不足的攻击力还得靠这太刀来补充，还有，两手转风车的 POSS 也是耍酷的基本条件～

既然忍者是暗杀者，当然不可能只有一把刀在身，各种各样的暗器，辅助道具以及偏门武器他们样样精通．比如最真实的忍者游戏＜天诛＞系列，种种五花八门的玩意应有尽有，攀墙上房的勾绳，用于逃命的烟雾弹，远距离射杀的吹箭，都是忍者常用的随身物品，力丸口袋里稀奇古怪的东西远要比手中的十六夜可怕得多．别看是主角，如果没有了辅助道具，以力丸的武功，充其量也就是个中等武士的水平，一对一单挑还可以，来两个就吃不消了，被群殴的话....等着收尸吧．

忍者的暗器，最著名的就是手里剑了吧．这东西有个俗称，叫飞镖(= = 地球人都知道)，不光忍者使用，中国武侠们也经常拿来暗算别人，具有出手快，杀伤力大，破绽小及廉价等特点，不过基本上都是不可回收物(回旋镖除外)，所以出门在外都要多带几口袋，必要时还可以来个＂八双手里剑＂，效果不逊于霰弹枪，比如下面这位无限挥霍的大叔.....

忍者攀墙上房靠什么？轻功？太虚了....当然要依靠实打实的勾绳．这东西类似于攀岩运动的吊绳，从下面往上抛带勾的绳子或链子，勾住上面的物体，来把下面的人带上去．忍者用的多是伸缩型的勾绳，像＜天诛＞里的那种，勾住房檐一下就能把自己拽上去，不过前提这绳子得结实，勾住的东西也得结实，不然飞到一半，咔嚓一声..... - -

忍者不光有这些实打实的东西，一些比较奇幻的玩意也是游戏里经常出现的，最有名的就是＂忍术＂．

忍术其实也是真实存在的，一些传说中的忍术都能在现实中找到原型，只不过没有艺术中演绎地那么玄罢了。因为忍者从小就在异常残酷的环境中长大，掌握一些必要的求生本领是必不可少的。长期的潜伏生活逼迫他们练就了一套常人难以理解的花招，利用身边一切可利用的东西来保护自己，同时最有效地杀伤敌人，在外行人看来，这些本领很难用常识来理解，忍术这种称呼也就此而来。

比如最常见的分身术，游戏中通常都演绎成一个忍者变出多个分身，样貌都一样，但只有一个是真的，如果轰击错误就会遭到真身的无情斩杀，甚至所有分身都有攻击判定，同时对多个敌人实行瞬杀．

分身术，说到底其实就是利用周围的环境比如树木杂草什么的，靠着忍者那从小练就的速度，产生快速忽隐忽现的身影和各种声音，来造成对方的幻觉，让人误以为四周都是敌人，草木皆兵，忍者就可趁其不备来个致命一击，从而达到正面交手也可顺利取胜的效果．当然，这对一些比较冷静的敌人效果可能不太好，在游戏中也一样，＜侍魂＞中忍者的分身术对冷静的高手从来不起作用，＜战国无双＞中服部半藏秒掉的也都是杂鱼，最后的真田幸村也是过于疲劳才会落败，不然战场上服部怎么不把他秒了呢....？让我们每次都费那么大劲打个冒斗气的家伙......

水遁术在＜天诛 2＞中就经常被使用，因为这代加了很多江河湖海的场地，游泳成了必备技能之一．那么在水中怎么躲避敌人的眼线呢？就是下面这样啦～

还记得＜七龙珠＞大战玛斯尔塔那里，那个什么紫忍者大叔就用这招和小悟空捉迷藏，可惜被人家识破了，一壶开水灌下去大叔的舌头被烫了个爽.....(小悟空真坏....)，所以嘛....这招平时做潜伏工作时用用还可以，敌人警觉时是很容易被发现的，下场可不是一般的惨...... = =

其他的诸如火遁术，土遁术之类的也都在现实中能找到出处．＜忍＞系列中的爆炎就是＜天诛＞中的火药爆弹的夸张版；在地下来去自如的土遁术其实只是在地上挖个坑钻进去，再用杂草盖上隐藏，只要你不怕蚊子臭虫的叮咬.....还有为了暗杀一个人在房梁上不吃不喝忍耐好几天也是忍术的一种.....所以.....

＂忍＂这个字，其实是很苦的～

最后，忍者的招牌技能----超人的速度是不能不提的．真实的忍者，跑步起来的确可以用风来形容，一个训练有素的忍者百米速度绝对不亚于刘易斯，不过还没夸张到跟风赛跑的程度－－＜女忍＞第一关开场绯花跳飞机那里如果换成力丸估计早摔死了，不过秀真等人还是必须拥有瞬间冲刺这种技能的，不然那 100 杀阵也别想了．再加上那飘逸昂贵的红围巾，绝对是摆酷的好方法．＜卡片召唤师＞中的无属性忍者也是极其好用的一张卡，先制能力使得他在众魔法大战中占尽便宜，加上出色的攻防力，简直是全能型的好代表．

畅游在游戏中的忍者，五花八门，各色各样，有真实的，有夸张的，有逆天的......不过，只要他们都穿着那身夜行衣，手中把玩着手里剑，活跃在黑暗之中，时不时还要把酷，他们，就都是我们心目中的忍者，因为都有同一个真言------

临．兵．斗．者．皆．阵．列．在．前

米加勒 回帖评论：

目前比较普遍的观点认为:"九字真言"源自东晋葛洪的<抱朴子>.原句为"临兵斗者,皆数组前行,常当视之,无所不辟."也就是说,经常叨念这九个字(临、兵、斗、者、皆、数、组、前、行)就能免去一切灾祸.东密受到我国道教的影响,在抄录这九个字时,把"数组前行"误抄成"阵列在前",从而一直沿用至今(个人觉得这点还有待考究.照常理来看,摘抄出错之类的低级失误并非随随便便就可以发生.也许是抄录者故意将这 5 字作了下修改)......

随着忍者这一职业频繁出没于 ACG,进而有越来越多的人对其产生关注.目前北京就有一家所谓的"忍者培训班",专门教授学员各种忍术用以强身健体(其实目的就和武术一样,只不过稍有差别)......

临
（りん）身心稳定
表示临事不动容，保持不动不惑的意志，表现坚强的体魄。
结合天地灵力------降三世三昧耶会
手印：独钴印
咒语：金刚萨埵心咒

兵
（びょう）能量

表示延寿和返童的生命力。
行动快速如镖------降三世羯摩会
手印：大金刚轮印
咒语：降三世明王心咒

斗
（とう）宇宙共鸣
勇猛果敢，遭遇困难反涌出斗志的表现。
统合一切困难------理趣会
手印：外狮子印
咒语：金刚萨埵法身咒

者
（しゃ）复原
表现自由支配自己躯体和别人躯体的力量。
万物之灵力，任我接洽----- 一印会
手印：内狮子印
咒语：金刚萨埵降魔咒

皆
（かい）危机感应
表现知人心、操运人心的能力。
解开一切困扰------四印会
手印：外缚印
咒语：金刚萨埵普贤法身咒

阵
（じん）心电感应/隐身
表示集富庶与敬爱于一身的能力。
透视、洞察敌人心理------供养会
手印：内缚印
咒语：莲花生大士六道金刚咒

列
（れつ）时空控制
表示救济他人的心。
分裂一切阻碍自己的障碍------微细会
手印：智拳印
咒语：大曰如来心咒

在
（ざい）五元素控制
表示更能自由自在地运用超能力。
使万物均为平齐------三昧耶会
手印：曰轮印
咒语：大曰如来心咒

前

（ぜん）光明/佛心
表示佛境，即超人的境界。
我心即禅，万化冥合------根本成身会
手印：宝瓶印（或隐形印）
咒语：摩利支天心咒
其实密宗向来讲究祭礼咒语，倒未必是受道教的影响，反而是道教跟佛教学了不少东西

诸神之黄昏★北欧女神之神的对立面★

zellshadow

北欧女神之神的对立面



序言

北欧女神这部作品是以北欧神话为背景创作的--动人的剧情；个性十足的人物；天籁般的音乐；宏伟的建筑再加上华丽的战斗，一部史诗般的作品就这样诞生在了这个世界上......
在写此篇文章之前我参阅了许多关于北欧神话和历史的文章，在这里我很感谢这些文章的作者。是他们使我对北欧的历史文化都有了进一步的了解，也让这篇文章的诞生有了可能性\^_^/
估计大家现在已经对北欧女神中所出现的众神和同伴都有了一定的了解了吧，那么这次我就把神的对立面，我们"伟大"的敌人们来作一个详细的解读吧，好了正题转入......

史尔特（Surtur）

首先我要说的是在游戏 B 结局中的最终 BOSS 史尔特（Surtur）

游戏中：
Surtur 作为了最终 BOSS 统治整个华纳神族，与奥丁对立神王，一直镇守在巨人国度的宫殿中，根据奥丁所说引起神界战争的罪魁祸首就是他，而 Surtur 则说那不过是奥丁的奸记罢了，到底谁的话是正确的无人知晓。Surtur 在游戏中的戏份很少特别是在 A 中基本就没有什么作为，最后被洛基所杀（C 结局就不讨论了），而作为 B 结局中的最终 BOSS 能力一般，不过手中的烈炎之剑倒是很威风，这也和他在神话中的造型一致了。
神话中：
被称为炎之巨人的真火之国 Muspelheim 的首领，这位巨人常以他的发光冒火星的大剑砍击那些滚到无底洞中的冰山，发出擦擦的巨响，而且使那些冰山受热溶化了一半。溶冰所冒出的水汽向上升腾，又被那四周的冷气所袭，凝而为寒霜，越积越多，终于填满了广漠太空的中央。这样，由于冷与热的不断工作，或竟由于那不可见亦不知所以来的"力"——所谓"万物之主宰"的意志，一个庞大无比的巨人，名为 Ymir，或名 Orgelmir，就从无底鸿沟周围的冰山中生出来了。
从这里看来 Surtur 反而有点像是一位造物主了（笑），当然了他的成名之战还是诸神的黄昏（Ragnarok）了。
火焰巨人 Surtur 扬起了他的火剑，带着他的儿子们，正从天上驰过。他们走上了虹桥，想直冲阿瑟加德，可是他们燃烧的马蹄太沉重了，只听一声响彻宇宙的巨响，虹桥断了。Frey 和 Surtur 战在了一起，Frey 虽然勇武，可却被 Surtur 的火剑刺中了要害，Frey 就这样子战死了。Surtur 也受了重伤，正是这个伤口让 Surtur 发疯了，火焰巨人 Surtur 挥动火剑乱舞，天、地，以及冥土九界都立刻充满了火焰。生命之树 Yggdrasil 也化为灰烬，火焰又延烧着诸神的金宫。大地成为一片焦土，海洋里的水沸腾蒸发。这场火，烧尽了空、陆、冥、三界的一切，善与恶同归于尽。大地焦黑残破，慢慢地往沸滚的海水中沉下去。世界的末日到了，混沌的黑暗笼罩着宇宙。Surtur 的大火虽然烧毁了世界，却也烧毁了一切的恶；此后，从"恶的废墟"上将会有新的善产生，世界将重生，幸免于难的神——第二代诸神将再来重整神宫，永为世界的主宰。（到最后 Surtur 还算是做了一件好事^_^)

赫尔（Hell）



再来我说的是另一位诸神的黄昏（Ragnarok）的主角洛基的女儿赫尔（Hell）
游戏中：
作为雾之国（冥界）的女王，在游戏中没有亲自出场，只是在暗中给予了 VALKYRIE 一定的阻挠。
一般称赫尔（Hell）为黑暗女王，死人国度至高无上的统治者。神界战争中企图与楼上那位（Surtur）联手打倒奥丁，但最后被亚萨神族给击败了并成为了俘虏，与此同时她所统治的雾之国尼伯尔海姆也陷落了。
神话中：
洛基的女儿，冥界赫尔（和她的名字一样）的女王。在冥界有一座被称为艾瑞兹尼尔（雨水侵湿之物）的巨大建筑物，赫尔（Hell）就在那里等待死者的到来。另外，据说由于赫尔（Hell）有一半身体已经死亡，所以她的脸成青黑色，令人望而生畏。
赫尔的国度，即所谓冥国，北欧人以为是在地下，须在极北的寒冷黑暗之地走上九天九夜的崎岖道路，方能到达。冥国的大门离人间极远，有名的速行之神赫尔莫德骑了奥丁的八足天马史莱普尼尔，尚且跑了九个日夜才到 Gjoll 河。这条河是尼伯尔海姆的边界，河上有镀金的水晶桥，用一根头发吊住。守桥的是狰狞的枯骨莫德古德（Modgud，战狂 or 厌战者），凡要过桥者，须先让他吸血，作为通行税。死后的鬼魂大多是骑马或坐车通过此桥，这些马和车是火葬时随同一起烧了的。北欧人通常在死者脚上穿一双特别坚固的靴子，因为到冥国的九天九夜的崎岖道路须得有一双好靴子才能对付。这靴子特名为"赫尔靴"。
经过吉欧尔河，乃有一铁树之林，林中只有钢铁的树叶，地上不毛。过了铁树之林，则至"赫尔之门"，有可怕的血斑巨犬 Garm 守着，它蜷卧在名为 Gnipa 的洞窟之中。这可怕的妖魔只有用叫做"赫尔饼"的食物才能买通它。在"赫尔之门"里，是刺骨的寒冷与深远的黑暗；其中有如嘶嘶沸腾的大锅的声音，那是赫瓦格密尔泉奔涌之声。除此之外，又有冥间九河，其中名叫 Slid 的一条，河水中流淌着锋利的尖刀。
再往前走，就是赫尔的宫殿艾瑞兹尼尔（Eliudnir）。赫尔爱吃的东西是"饿"，她的餐刀是"饕餮"。她的男仆名为"迟缓"（Ganglati），女仆名为"怠惰"（Ganglot）他们走动得极其缓慢，以至于没人能看出他们在朝哪个方向移动，卧室名为"毁灭"，床名为"忧愁"，窗帘名为"火灾"。赫尔有许多房间收容每天从阳间来的客人；她不但接收一切杀人犯和冤死鬼，也收容那些不幸没有流血就死去的鬼魂。凡是老死和病死的鬼魂也都到赫尔那里；此所谓"病死"又名"草柴死"，特指那些平凡地死在床上的人而言。
赫尔也常常到人间世界来。她骑着三足的白马，当发生瘟疫的时候，如果一村中死了一半人，人们就说赫尔是用了耙，如果死了全村，则说她是用了扫帚。北欧人又以为死者的鬼魂会常到人间来看他的亲人，而死者的亲人的悲欢也常会影响到死者的灵魂。有名的民歌《艾吉尔与艾丽丝》中说已死的丈夫要他的妻子常常微笑，因为哭泣使他的棺中充满了血滴，而欢笑则使棺中产生了玫瑰花。

法夫尼尔（Fafnir）

游戏中：
法夫尼尔居住在天界的炎之国度的巨大火龙，它的左手持有能够将巨人国度那被冰封引起来的门融化的宝珠-炎咒之珠。可惜在游戏中炎咒之珠的效果没有显示出来。
神话中：
[沃尔森传说]等传说中描写的恶龙，以前曾是人类。但由于得到诅咒的黄金而变成了龙的样子，传说中的英雄齐格弗里德打败了法夫尼尔取得了黄金和有一个弱点的不死身（假冒伪劣产品^_^）。
法夫尼尔（Fafnir）在他还是人的时候是侏儒的国君赫瑞德玛（Hreidmar）的三个儿子之一。长子法夫尼尔（Fafnir），有的是大胆子和强臂膊；次子奥特尔（Otter），能变化成万物；三子就是莱金，有聪明的头脑和一双灵巧的手。为了要取悦赫瑞德玛（Hreidmar），莱金（最聪明的侏

儒 Regin）建筑了一座房子，镶满金珠宝石，而勇敢的法弗尼尔就做了守卫。再后来法夫尼尔（Fafnir）受到黄金的诅咒变成了恶龙。

芬里尔（Fenrir）




游戏中：
芬里尔（Fenrir）250000 的 DME 和它很配，游戏中的 Fenrir 虽然身形并不巨大，但看上去相当的酷，特别是它身体外边裹的那一层冰甲。居住在神界丘陵被冰包围的魔兽，正如它的外形一样，芬里尔（Fenrir）擅长冰属性的魔法。它能让冰之枪从地上刺出，排除它认为对自己不利的东西。芬里尔（Fenrir）还有传说中的仙膳。
神话中：
芬里尔的两个同胞都被扔下了神界只有芬里尔被带到天上，因为奥丁想把它养驯了，或许有点用处。诸神看见芬里尔，都惊怕失色；只有缇尔是无所畏惧的，他给这狼喂食。
但是芬利尔迅速长大，而且野性也一天比一天重，诸神不得不设法将它捆起来，以免后患，因为在阿瑟加德流血是不许的。诸神造了一条叫 Laeding 的、极坚固的铁链，于是开玩笑似地对芬里尔说想试试它的力量有多大，希望芬里尔能被捆缚起来。芬里尔允许了，诸神就把它缚得紧紧的。但是芬里尔用力一挣扎，这铁链就断为粉碎。诸神假意称赞芬利尔的巨力，一面又赶快制造第二条更坚固一倍的铁链，名为 Dromi。于是又一次请芬里尔就缚，结果这第二条铁链也不能抵挡芬里尔的力量。
诸神乃派遣 Skirnir 到地下去找侏儒们造一条链子。侏儒们就用猫的脚步声、石中的树根、女人的胡子、鱼的呼吸、熊的警觉、鸟的唾液，这些古怪的东西，造成一条比丝线还细的绳子，名为 Gleipnir。可是这绳子比什么都结实，而且越拉越结实。因为造这绳子用去了所有的材料，所以世界上从此就没有猫的脚步声、石中的树根，等等......
得到这根宝绳之后，诸神把芬里尔带到位于 Lyngvi 岛中央的、Amsvartnir 湖中间的小岛上，再请它试试力气。虽然这时候芬利尔长得更加强壮了，可却有点不放心这根细线。它提出一个条件，须得有一位神的手放在它的嘴里，它方能让诸神捆起来。没有一位神愿意冒这个险；而永远无所畏惧的缇尔挺身而出，把自己的右手放在芬利尔口中做抵押。结果，芬利尔被捆住了，缇尔却成为独手。诸神还恐怕捆得不牢，又用一条名叫 Gelgja 的链子捆住它，还将绳子穿在一块深埋地中的坚石基 Gioll 上，再用一块名为 Thviti 的巨岩压住坚石，以固定得更牢靠。又因芬里尔叫得太响，便用一把刀撑住了它的上下腭，流血成一条河，名叫 Van。这样，芬里尔永远不能脱身，直到"诸神之黄昏"到来，它才挣脱束缚，到阿瑟加德报仇。

布拉德恩（Bloodbane）

游戏中：
同芬里尔（Fenrir）一个级别的敌人，皮很厚的家伙。把魔剑莱万汀（守护死人国度的四宝之一）吞进了肚里。打倒它后会获得魔剑莱万汀（威力和自己的 DME 成反比）。下面是洛基和史尔特的

一段对话，从对话中我们能看出布拉德恩是很厉害的
史尔特："魔狼芬里尔......。另外这只龙是....."
洛基："没错。就是传说中最后的四分之一"魔剑莱万汀"吞入肚中的魔龙布拉德恩。有什么不满吗？四宝和足以和四宝匹敌的两只魔兽。"
这可是一个足以和四宝匹敌的魔兽呀。

图坦卡蒙（Setkhefre）

游戏中：
这位大哥就是在古代坟墓阿门提登场的 BOSS 了，对这个 BOSS 倒是没有太深刻的印象，反而是这个迷宫比较累人，特别是出来的时候，还好后面有高人发明了"自残升天"法-_-b 才有所好转
现实中：
图坦卡蒙（Setkhefre）大约于公元前 1336 年至公元前 1327 年(这个时间一直还存在争议)统治埃及，年仅 18 岁就去世了。图坦卡蒙（Setkhefre）在古埃及历史上本来并没有太高的地位，但现在他却是最著名也是最神秘的埃及法老。他陵墓的发现者、考古学家霍华德·卡特说，图坦卡蒙（Setkhefre）一生惟一出色的贡献就是"他死了，并且被埋葬了"——其陵墓的发现成为古代文明对现代人类最彻底的一次震撼。（这个具体是什么事情估计大家都知道吧，反正是很神奇的一件事情了）

上面几位是重量级的角色，下面我在给大家介绍一下我们广大的"群众集团"

吸血鬼（Vampire)

游戏中：
这个可是在游戏中占有很大比重的群体了，种类分为-吸血鬼喽罗（Lesser Vampire），吸血鬼长者（Elder Vampire），吸血鬼贵族（Noble Vampire），吸血鬼领主（Vampire Lord）等等....游戏中的第一个 BOSS 就是吸血鬼。可以说这个种族原本不属于北欧的，是外来务工人员（笑）整体实力一般，没有什么太出色的头领出现（比如小德，或者卡米拉，估计罗马利亚的事务繁忙吧）。
现实中：
伟伯斯特国际字典(Webster's International Dictionary)对吸血鬼的解释——吸血的鬼魂或具有生气的死尸,来自坟墓的灵魂或死尸在夜中徘徊,吸取睡眠中的人的血,导致他们的死亡.
在欧洲,从历史开始的时候,就蔓延着吸血鬼的传说.成千上万的人们相信这一传说并在黑暗里因为这个传说而颤抖.
吸血鬼是一个古老而神秘的种族.理论上来讲,所谓吸血鬼,可以理解成为某种程度上的死尸.他们没有心跳和脉搏,也没有呼吸,没有体温,而且永生不老.同时,他们有自己的思想,会思考,会交谈,也会四处走动,甚至还会受伤和死亡.
他们的力量远大于常人,而且拥有常人无法获得的异能.实际上,为了维持他们这种生存状态,他们必须吸食鲜血.一般来说,大部分吸血鬼通常吸食人类的血液,但是也有部分吸血鬼以吸食动物甚至其他吸血鬼的血维生.从吸食的途径上来分,一些吸血鬼会豢养牲畜(herd),这些牲畜并非牛,羊之类的动物,而是一些因为某种原因自愿贡献鲜血的人类;另一些吸血鬼会利用特殊场合诱惑人类达到目的.还有一些吸血鬼通常采取攻击的方式强行吸食血液.
每一个吸血鬼都拥有异于常人的能力.但是这种能力并不是生来就有的.年轻的吸血鬼的能力几乎和凡人相同.但是随着年龄和经验的增长,吸血鬼会逐渐发掘自身的能力,从而使自己变得强大,理论上

来讲,越年长的吸血鬼拥有的能力就越强大.第三代吸血鬼拥有的能力甚至可以与神媲美.在这些吸血鬼面前,通常的人是不堪一击的.

鸟身女妖（Harpy）

游戏中：
随处可见的杂兵，有 VALKYRIE 的地方基本都能够见到她（它）们。能力值很低，通过发射羽毛来进行攻击。其种族内阶级观念很明确所以还有低等鸟身女妖（Lesser Harpy）的存在。真可谓是弱肉强食呀。
传说中：
鸟身女妖是西方的神话生物。Harpy 一词源于古希腊语 Αρπυια（Harpyia），义为"强盗"。在希腊神话中，鸟妖为海女伊莱伽与海神陶马斯所生。按照《神谱》记载，她们发丝飘逸，容貌佼好，共有两位："疾风"（Aello/Allo）和"飞翼"（Ocypete）。后在传说中逐渐演变为妖物：下半身像鸟，生就两翼，爪趾尖利，其余部位好似丑妇，面部苍老，双耳如熊。维吉尔又为她们加上了个"黑暗"（Calaeno/Thyella）作为领袖，形成了鸟妖三姐妹。她们一旦沦为怪物，原本的家谱便显得不称，于是也有人说她们是怪兽提丰与蛇女恶刻娜的女儿。
鸟妖性格暴烈。维吉尔提到她们长期腹泻，飞行所及，恶臭刺鼻，凡近身者，都受戾气所污，头晕神昏，无力战斗。鸟妖象征着狂风肆虐的特质，故而来去迅捷如风。据赛舍尔·史密斯《希腊研究札记》考证，她们是干灼的南风精魄所化鸟妖与鬼魂、地狱颇有渊源，巢穴设在爱琴海上的斯托法岛（另有一说在克里特岛的洞穴内），那里便是出入地狱的门户。荷马史诗中，冥王派鸟妖做勾魂使者，凡有该死而羁留人间的，她们就强行带走，将其直接投入冥渊（Tartarus）。大英博物馆藏有著名的利西亚鸟妖雕碑，上面有她们攫走生魂的画面。而但丁的《神曲》更是将其作为地狱中自杀者树林的看护者。诗人这样描写道："它们翅膀宽大，头颈与人无异/脚上生爪，大肚腹羽毛遍及/栖于奇诡的树上，哀鸣不息。"

龙（Dragon）



游戏中：
这个估计是游戏中家族最为庞大的了，在上面我就提到了两条布拉德恩（Bloodbane）和法夫尼

尔（Fafnir）。除了它俩外，游戏中还有很多类型的龙，比如僵尸龙（Dragon Zombie），幼龙（Lesser Dragon），欧比塔斯龙（0rbitous Dragon），毒龙（Venom），暴龙（Dragon Tyrant，这个简直就是禽兽，居然 DME 高达 950000），龙族的能力都很高，可惜的是游戏中有专门对付它们的武器，，实在是太可惜了。有一种既生愉何生亮的感觉。
传说中：
在中国文化中，龙有着重要的地位和影响。从距今 7000 多年的新石器时代，先民们对原始龙的图腾崇拜，到今天人们仍然多以带有"龙"字的成语或典故来形容生活中的美好事物。不过这里我就不谈中国的龙了，毕竟游戏中出现的是西方的龙。
在意大利人的传说中，赛努诺私是一个有角的神祉，他的职务是掌控所有的财富以及商业，同时他也是地底之王，赛诺努私常常和他身边的一只长有角的龙一起出现，而这只龙则被认为也和财富有关，尤其是地底的宝物。所以在后来的传说中，龙总是用来看守财宝的。西方龙的特征是四足两翼，浑身黑 亮，会喷火，相当于爬行动物和鸟类的混合体，是地上和空中的双重霸主。东方的龙多是高贵、神圣和吉祥的象征，而西方的龙则大多邪恶，在西方的英雄史诗，如希 腊神话、日耳曼神话、北欧神话中都有英雄屠龙的故事。
传说在阿迦门农的盾牌上刻的就是一条三头青龙，此后的罗马人将龙作为步兵大队的徽章，北欧海盗以龙头作为船首，圣经中也有许多关于龙的记载，通常是作为恐怖的象征。

恶魔（Demon）

游戏中：
此位朋友的出场率一点也不比上面那位兄弟差。恶魔在西方的神话中早已成为不可分割的一块了。游戏中恶魔种类繁多，能力一般，估计是因为该游戏是以北欧神话为背景制作的（巨人才是主角），所以没有什么太大的作为。游戏中有以下几种恶魔登场-小恶魔（Lesser Demon），下等魔族（Inferior），大恶魔（Greater Demon），恶魔"瓦兰"（Demon "Vallan"），恶魔"维尔德"（Demon "Wiead"），恶魔"佐克利尔"（Demon "Zorkreyl"）。
神话中：
说到恶魔就不能不说到权威者之下的七十二位恶魔们 ，权威者的名称为：Amaimon(东方)、Korson or Corson(西方)、Zimimay (北方)、Goap(南方)。 这些名字都没有确定希伯来字符拼法，在通常状况下，克罗利系统提供一个良好的指引，但有些明显的更正，例如四王的拼法。下面我就介绍三位给大家认识一下吧。
1.Bael
在所罗门王恶魔七十二柱中是第一位，白羊座白天第一位轮值恶魔（在练金术数序中，则是狮子座第一位） 以王的名义指挥 66 个军团 守护东方之王 他显现的样子有时候像一只猫，有时候像一只蛙，有时候又是人的样子，最常见的因该是三种和在一起；说话声音沙哑。 最大的能力是隐形。
2.Agares
在所罗门王恶魔七十二柱中是第二位，白羊座白天第二位轮值恶魔（在练金术数序中，则是狮子座第三位） 也被称为 Agreas Agreas 的希伯来名字假定是从拉丁文的 Agar 而来，但是经过观察后，这名字可能是从希腊文的 agreus 而来 以公爵的名义指挥 31 个军团 在东方之王的权力之下 以前是德行天使的领导者 他显现的样子像一位老人，他骑着一只鳄鱼而且会有只鹰停在他手上，但他心里想什么...他会变什么... 能力：站立不动但却移动自如；使人逃走溃散；指导文字语言的知识；打破高级阶级 ；产生地震。
3.Vassago
在所罗门王恶魔七十二柱中是第三位，白羊座白天第三位轮值恶魔（在练金术数序中，则是狮子座第五位） 以王子的名义指挥 26 个军团 他显现的样子像一位老人，他骑着一只鳄鱼而且会有只鹰

停在他手上 能力：预知未来、能找到藏起来或遗失的物体。

蝎尾狮（Manticore）



游戏中：
比较有能力的怪物，还在一些关卡中作为 BOSS 登场，物理攻击和魔法攻击都行，属于典型的全能型选手。适合在各种环境下生存。不过到后期明显后劲不足，没有跟上 VALKYRIE 成长的速度，被永远的无视了（笑）。
神话中：
蝎尾狮，顾名思义就是有着蝎子尾巴的狮子，在蝎尾狮的尾巴上有着比蝎子毒上十几倍的毒液，但是蝎尾狮可不是只有尾巴厉害，它那一口尖锐的利牙可是可以撕裂任何东西的。部分蝎尾狮还长有翅膀，估计是群体中的王者的象征吧。它的近亲中有一位相当出名的那就是 Chimera，Echinda 和 Typhon 的后代，"Chimera"在希腊语里的意思是"山羊"，它拥有羊身、狮头（赫西奥德的《神谱》中记载有说它有三个头）和蛇尾，会喷火，最终被骑着飞马的贝勒洛方所杀。也有人说它是九头蛇许德拉的后代，或说是厄喀德那和她的儿子双头犬所生。在中世纪的叙事诗、绘画、雕刻和建筑中常会出现。

海妖王(King Kraken)

游戏中：
一种水生类的生物，这点从名字上就能看出来。特点是对于水属性有着超强的抗性（感觉我这是废话==|||），作为海洋性生物，其弱点是相当明显的，在强大的火焰攻击面前基本没有还手这力，类似这样的有明显弱点的"朋友"都没有什么好的下场，一般是被秒杀......
神话中：
北欧神话中频繁出没于北冰洋的巨型海怪，其正体到现在仍没有给出详细解释。有两种说法：一是现在仍然存在的魔鬼鱼，学名蝙蝠鲼；二是目前也存在于世上的大王乌贼。笔者更愿意相信后者，因为根据记载，海妖常捣毁船只。魔鬼鱼虽大到可以让人坐在其背上，却仍然不至于把船给掀翻，但我们不排除古代种特别巨大的可能性，至于十八米长的大王乌贼，掀人家船这种事情至今仍有发生，而且根据部分资料，海妖长有很长的触手，我想这应该是我相信是大王乌贼的决定性因素了。此生物在各类游戏中表现都不是很抢眼，我想最著名的就是《圣斗士》海皇七将军中镇守北冰洋的冰河的同门师兄——艾尔扎克了。他的海斗衣组合起来就是海妖的造型，不过是魔鬼鱼......

石化蜥蜴（Basilisk）



游戏中：
一种不起眼的爬行类生物，在游戏中期登场，然后一直"陪伴"女神来到了世界末日(笑）虽然名字是石化蜥蜴但是它石化这个本事倒没有怎么发挥出来，往往是一登场就被灭的悲剧性角色（笑）。
神话中：
关于这种动物，其外形在各种资料中都不相同，一般来说被认为应该是与另一种叫 COCKATRICE 相似，拥有公鸡的头部，身体和双翅，蜥蜴的脚和蛇的尾巴，但却无法飞行。生性凶残，极富攻击性〔另一种说法则是类似与一条有六到八条腿的蜥蜴，头上有皇冠一样的角状突起，不过这种说法比较冷僻〕。该类生物最恐怖的地方就在于它的目光和气息——据说只要被它的目光或气息接触的话就会化为石头。
不过许多人认为这种生物的原型其实是埃及眼镜蛇，它们头部有亮白色斑点，而且剧毒无比，又会喷射毒液攻击。这些特征经过传言而被夸大，就形成了传说中恐怖的石化怪兽。

恶魔骑士(Knight Fiend)

游戏中:
前期出现的角色,没有什么特点,不过在前期来说算得上是一位比较有能力的杂兵了,物理攻击形的角色,防御力也比较的不错,魔法抗性就要差很多了.这也是铠甲系杂兵的通病了.
神话中:
恶魔骑士(Knight Fiend)原本是普通的王家骑士,因为误入魔道或者是由于别人的诅咒而转变成了拥有绝对攻击力的恶魔骑士.也有另一种说法说是高洁的圣骑士因为对力量的追求而堕落成了恶魔骑士.总的来说恶魔骑士应该属于恶魔这个大类里边,但由于其转为恶魔的理由不是纯粹的邪恶,只是对于力量的盲目追求罢了.

木乃伊(Mummy)

游戏中:
Mummy 的登场是和图坦卡蒙是一起登场的,毕竟图坦卡蒙是他们在游戏中的头嘛,作为中后期的杂兵,能力不强,DME 倒是不少 45600 呀.如果有圣水的话是秒杀的,冰系武器和魔法对它们也和有效.长得丑不是他们的错,不过长得丑还出来吓人就不对了,让我们华丽的去净化他们吧(笑).
神话中:
在古埃及，流传着这样一个动人的神话传说。很久很久以前，地神塞布的儿子奥西里斯很有本事，曾一度为埃及国王(法老)。他教会了人们从事农业生产，如种地、做面包、酿酒、开矿，给人们带来了幸福。因此，人们很崇拜他，把他视作尼罗河神，人们的生命就是奥西里斯给予的。他有一个弟弟叫塞特，存心不善，阴谋杀害哥哥，夺取王位。
有一天，塞特请哥哥共进晚餐，还找了许多人作陪。进餐时，塞特指着一只美丽的大箱子对大家说："谁能躺进这个箱子，就把它送给谁。"奥西里斯在众人的怂恿下，当着大家的面试了一试。但他一躺进去，塞特就关闭了箱子，上上锁，把他扔到尼罗河里去了。
奥西里斯被害以后，他的妻子雨神伊西斯到处寻找，终于找回了尸体。不料，这件事被塞特知道了。他半夜里又偷走了尸体，把它剖成 14 块，扔在不同的地方。伊西斯又从各个不同的地方找到奥西里斯尸体的碎块，就地埋葬了。
后来，奥西里斯的遗腹子荷拉斯出生了，他从小就很勇敢。长大成人后，打败了塞特，替父亲报了仇，并继承了人间的王位。他把父亲尸体的碎块从各地挖出来，拼凑在一起，做成了干尸"木乃伊"。又在神的帮助下，使他的父亲复活了。
这就是木乃伊的由来了.

关于北欧女神中敌人的研究这一点是远远不够的，还有很多人物和群体没有讲解到，比如布拉姆斯这位具有传奇色彩的角色。所以了我会抽空去把这篇文章补完的，到时候还请大家支持。
其中诸如洛基的介绍大家可以去看看"最爱 lenneth"发的从北欧神话到《北欧女神》一帖，当中有相关的介绍。

本文资料的相关出处：
北欧维京故事
北欧神话
北欧的文学与罗曼史
北欧人的神话
北方神话
日耳曼神话与传说
西方魔幻史
所罗门之迷
世界树论坛(北欧女神专题站)
埃及神话(百度贴吧)
女神侧身像 诸神之黄昏

后记：
本文的终于结束了\^_^/，本来最近一直在制作[鲁多拉秘宝]的回顾，时间是相当的不够用，但还

是忍不住写了一篇关于北欧女神的文章，算是为 6 月 22 日的到来热身吧。由于时间的仓促有写得不够好的地方还请各位大哥"笔下留情"^_^。游戏本身的东西其实已经没有太多可以挖掘的东西了（除了最高连击数）。所以结合游戏所发散出去的东西就成了文章的主要内容。在 6 月 22 日之前我还会以系列文章的形式把北欧女神中其他一些东西给大家来个详细的介绍。敬请期待：诸神之黄昏-北欧女神之神的利刃（暂定）

暗黑时代的救赎——《恶魔之魂》世界观探秘

深衣

A9VG 独家发表，请勿转载

（本文在《恶魔之魂》专区已经发表，并获得加分完毕。但文中涉及的主要是社会历史以及人文的方面的相关知识，所以我特地复制一篇到游戏文化板块，而且不需要加分奖励，望版主察知）

楔子

《恶魔之魂》这个游戏，准确的说是这个游戏的世界观设定以及对故事主题诠释的方式仍旧在很大程度上震撼着我的灵魂。个人认为，本游戏意义重大，开辟了游戏史上探索性的新纪元，其意义绝不能简单定位为一个网络版 ACT，这个游戏给玩家留下太多悬念和秘密，吸引你去求知、推理、发挥想象力，最终决定自己在这个由灵魂构筑起的世界中的价值观。
此外，本游戏的世界设定及历史设定极其接近现实世界，其中甚至包容了深层的哲学内涵，这也是其他游戏所未见的，所以，我愿意拿出时间和精力来写这篇不成熟的文章，以此献给游戏的制作者和热爱探求的玩友们。文章很长，希望同样对此游戏有爱的朋友能努力读完。

以下将每楼发表一个独立章节，总共分为 10 章，目次如下

其中最后三篇会公布我搜集的大量图片

一．关于游戏中的时代背景

个人认为，《恶魔之魂》时代背景明显被设定为欧洲中世纪，也就是史学界通常描述为"暗黑时代"的时期。从罗马帝国的覆灭到文艺复兴的开始这段漫长的历史时期，整个欧洲被战争的阴影笼罩，没有一个高度统一的中心政权加以管理，天主教的专权与分裂，从宗教狂热份子到巫术崇拜者，从炼金术师的堕落到魔女大捕杀......执着和蒙昧，血腥与狂信弥漫了整个西方世界。在这片浓雾中，人性、知识、真理的探求者们步履艰难地行进并摸索着，这需要时间、精力、胆量甚至献出生命来作为代价，他们所追求的，是真理的本来面目，是灵魂的本质，人类史上大概不会有哪个时代能像欧洲暗黑时代这般重视灵魂的价值。

“当购买赎罪符的钱币叮当一声落入钱箱，你的灵魂便会进入天堂之门”天主教会如是说；
“需要被救赎的并非我的肉体，而是我的灵魂” 圣女贞德在卢昂接受审判时如是说；
“上帝会宽恕我的灵魂，因为这（灵魂）本来就是他的”绞架前亨利•凡尔杜如是说；

灵魂的真相是什么，为什么让人如此执着，上帝对这些奉献灵魂的奴仆是如何看待的，这些问题，也许我们会在《恶魔之魂》这款游戏中找到相关答案。在游戏中，你寻找灵魂、剥夺灵魂、榨取灵魂，捡拾灵魂；为了变强，你甚至出卖灵魂换取超乎现实世界的力量，为了灵魂，你侵入别人的世界，杀戮再杀戮，你对侵入你世界的人，杀戮再杀戮，然后呢............你用灵魂与圣徒或恶魔做交易，如此循环往复，没有终结。当你杀戮地够多，剥夺得够多，获取得够多的时候，真相的大门便在你的面前了。《恶魔之魂》根本就是一部来自暗黑时代暗黑世界中的救赎活剧，加上特定的建筑、道具、语言系统等方面的设定，完全可以看出欧洲中世纪的时代缩影，所以，这个时代背景，相信大家不会有太多异议吧。

二．关于游戏中的信仰背景

纯净的信仰排斥异端，狂热的信仰也排斥异端，在一神教（犹太教、天主教、伊斯兰教）体系中，异端一直是“真理”的对立面，但异端作为真理的反证则有其存在的合理性。有用建立在无用上，尊贵建立在卑贱上，肉体相对影子是真实的存在，同样，真理的纯化也得益于异端的陪衬才能凸显。以天主教为例，打击和声讨异端信仰一直是中世纪布道的主旋律，绝对信仰与异端信仰之间是不可逾越的天堑鸿沟，尽管挖掘鸿沟的是“敬拜神的虔诚信徒”，但异端者似乎也不愿轻易放弃，于是对立便形成了。而《恶魔之魂》的信仰世界正完美复制了这种对立，概言之，我认为游戏中大部分类似情节设定直接来自于天主教。

（公国国王拱心石图案，可以清晰的看到盾牌右下角及国王两肩部分的十字架图案，其形状酷似军事修会圣约翰骑士团的十字架形状）

希腊正教、罗马公教，这“正”与“公”两个字很能说明问题，他们都标榜自己的正统和纯粹，换句话说，在东西罗马帝国分裂与信仰分裂时期，他们都彼此视对方为异端，等而下之就不必谈了。当然，天主教与东正教的对立是由教权掌握者的纷争引起的对立，是有区别于游戏中设定的。游戏设定里只谈到“教会”，并未强调“同一信仰的不同派系”，这里的异端与其说是异教信仰者，不如说是“无信仰者”更贴切。代表人物：教会信仰——圣徒于尔班；无信仰——贤者弗瑞克。人柱集团明显是与于尔班的教会同一利益者，甚至是教会的管理者，而于尔班也不过是被假象和传统观念蒙蔽双眼的被利用者，所以，无信仰者真正的对立面应该是要人组成的人柱集团（影射中世纪罗马天主教会）。

那么，谁是正义的一方呢？按游戏的表面情节推进，似乎是掌管白化世界的人柱集团，因为他们的目的就是“引导古代魔兽再次进入假寐”，但乐于探究事物本质的贤者弗瑞克说“知道教会敬拜的神的真面目吗？我真不愿意揭穿他们的老底”。神的本质到底是什么呢？游戏的小设定给了明确的解答，那就是“混沌的存在”，其实就是最后出现的魔兽本身。

还记得能同时使用奇迹和魔法的野兽护身符的文字说明吗“外形近似古老魔兽，是一段古树的躯干做成，可以同时使用奇迹与魔法。真想不到神器的形象竟然如此类似魔兽”，事实上，野兽护身符

与最后的魔兽样子确实很相似，大家可以比较一下，都是中间一个圆孔，而周围呈伞型放射状。问题是，游戏中，教会传授的奇迹与魔法师传授的魔法是绝对的对立存在，于尔班的信徒曾说"所谓奇迹就是神的力量，是有区别与利用恶魔灵魂的魔法的，孰优孰劣，不言而喻"，又是教会绝对正确论。关于法术的文字说明也有同样的暗示，奇迹必然是某邪恶灵魂姿态的反证；而魔术则是得灵感于某灵魂姿态.但是，反证也好，灵感也好，两种对立的能力则需要同一个灵魂来唤醒。（例：奇迹"治疗"和魔法"毒云"，同样需要"蠢动的恶魔灵魂"来印证）。这种对立统一的设定透露了一个可怕的事实，那就是，古代魔兽这个"混沌的存在"原来是没有善恶价值观差异的，信仰教会也好，信仰实力也好，他们来自同一个起源——古代魔兽，这个魔兽甚至都是没有自我意识的，它有改变世界和环境的超自然能力，但并没有意识去运用，他的存在意义就是反复被教会和无信仰者为私利而利用，或是长时间的被楔子封印进入假寐，或是被打破楔子束缚的欧兰特之流驱使着为祸人间。

有趣的是，要人说"很久以前，我们曾通过灵魂的力量控制世界（得益于古代魔兽，或教会口中的神力），后来贪婪唤醒了古代魔兽（不愿承认由于过度利用而唤醒混沌的存在，而给敬奉的神体冠以魔兽之名，愚弄信徒推脱责任），于是我们用六块楔石封印魔兽（封印自己造出的神，不至于因为它的放纵而毁掉教会对世俗的掌握），后来愚蠢的老王欧兰特唤醒了古代魔兽（欧兰特以权利的渴望和探究勇气打破了封印魔兽的一块楔石，应该就是第六块北方巨人的拱心石，所以魔兽解脱封印得以觉醒，大家不必盼望会有北方巨人的场景了），我们不得不引导魔兽再次进入假寐（以保证教会在世界上的存在和权利）"简言之，教会创造了神，但其实他们并非敬拜神而是利用它超自然的力量来控制灵魂，当这神被某种自觉意识占据（欧兰特的灵魂），教会就失去了主动性，只能以各种方式去对抗了。
伪王欧兰特说"无论如何，你都是第一个朝圣者"，也就是说，主角是第一个窥伺到古代魔兽神性本质的人。

那么，教会对信仰者们做了些什么呢？于尔班坐在楔神殿中，身边放了一堆东西，有蔬菜、水果、面包、葡萄酒（推测）、还有成箱的宝石，你以为他在神殿摆地摊吗？不，他总是问你"你要捐献些什么？"看来除了灵魂之外，世俗人等的捐献他们也是来者不拒的，很明显，这让人联想到——天主教会的什一税！当然，于尔班只是代言者，他似乎并不了解教会的本来面目，所以，当游戏终幕魔兽被唤醒并吼叫时，他说"这吼声不像恶魔的声音，反倒像新生儿的啼哭"

在混乱时期，教会显然没有力量惩治追求恶魔力量和知识的异端（如弗瑞克等人），因为这些人与教会一样在夺得并利用恶魔的力量，不高兴也只能任其所为。但对于封闭在楔之神殿（人柱集团制造的法力结界）的普通灵魂呢？还记得游戏最初出现最后自行消失的那个蓝色灵魂吧，他对于教会的唆使不想再听，完全放弃了搜集恶魔之魂的工作，最后的结果就是，连自我的存在都忘却干净，最终毁灭掉。也就是说，在教会布置的结界中，每个灵魂体只有不断剥夺和吞噬其他灵魂才能保证自己的生存。某种程度上，这个放弃任务和努力的蓝色灵魂实际上是自身良知觉醒的表征，遗憾的是，等待他的是灭亡。

三．关于无信仰者

代表人物：贤者弗瑞克、魔女尤利娅

统而言之，这些人不相信信仰，不相信教会，相信实力和欲望，勇于探求和冒险，不借助教会的帮助而靠自身努力获得超凡的能力，认为神力之外尚有知识的力量，并为获取知识的力量而不择手段。他们，就如同中世纪的巫师和炼金术士。

魔女尤利娅自称使用被人厌弃的堕落魔法，并在初期表示出对弗瑞克的仰慕，因为他能化魔力为自己的法术体系。而贤者弗瑞克却私下表示出对尤利娅堕落魔法的认同与浓厚兴趣，认为她不必考虑世俗信仰，会接近最纯粹的恶魔之力。从法术的名目上看，尤利娅教授"诅咒武器"，虽然会造成武器被诅咒，但却能充分发挥魔力的强横；弗瑞克教授"圣光武器"，大概是迫于世俗而融合了教会的某些法术系统，在不造成副作用的同时却不能充分调动法术的毁灭能力。这也许与性格有关，所以尤利娅有魔女的恶称被人厌弃，弗瑞克却有贤者的美名甚至被人追捧（那个最初教授初级魔法的信徒）。

贤者与魔女，被艳羡与被排斥，其实并非由他们自身人格造成，而是其法术表象给于人们的错觉。从人格来讲，虽然同属无信仰者，但尤利娅显然要比弗瑞克来得纯粹。前者坦言自己为灵魂的力量所吸引而来到柏雷塔尼亚，但囚禁生活使她逐渐认清自己为利益所驱使的事实，所以她说希望放弃一切灵魂和魔法，但愿从未在自己身边发生过。而后者就不同了，纵观弗瑞克来到神殿后的言论，充满了对知识和未知力量的贪婪渴望，并非出于感恩而是从利益角度愿意于主角彻底合作，并不断对教会的信仰与实质旁敲侧击，给主角灌输力量即一切的实用主意言论；一方面他自己的法术却又不得不依附世俗的道德标尺而做违心的改动，他明显需要世俗的追捧并沉醉于此，与正逐渐走向大彻大悟的尤利娅形成鲜明的对比。

最为一个本性纯粹的人，尤利娅并不被世俗接受，教会打压她，世俗疏远她。弗瑞克试图利用她；真正对她的本质在意并报以同情的只有那个跟她同样人格纯粹笃信正义的老剑客——双剑之一的比约尔。他对主角说"是你救了那个可怜的弱女子吗？我感谢你"

游戏终幕前，两个人的理念出现了真正的对抗，尤利娅说"我开始害怕弗瑞克大师，他被追求魔法的欲望所包围"；弗瑞克说"不要犹豫，我们难道该让恶魔沉睡吗？绝不！你要杀掉火防女，代替欧兰特称为新的国王，你会获得恶魔的力量与国王的权利，我则会得到更多的知识"。谁正谁邪，这时候已经再明显不过，一个从追求到感悟，进而恐惧恶魔灵魂的力量；另一个利欲熏心，为了一己私欲走火入魔，已经到了不可救药的境地。看看弗瑞克周围满地的法术书籍和图卷，虽然不像于尔班身边堆满的募捐物品那样世俗，但殊途同归，所谓圣徒与贤者已经没有什么本质上的区别了。只不过，于尔班是被教会蒙蔽，而弗瑞克是在自我蒙蔽。

四．游戏中的语言体系与地域概念

个人以为，这两点应该放在一起阐述，如果我们了解游戏的制作者意图以游戏阐述现实世界，那么必然会设定相应的语言体系及地域概念。首先，北方大国柏雷塔尼亚，这个国家到底在哪里？到底属于何种国家性质。我认为，柏雷塔尼亚是一个多种现实文化的结合体。第一块拱心石的场景即是柏雷塔尼亚王城，但拱心石的铭文却是"怀有野心的小国国王"。这个小国明显与前面提到的大国在概念上是自相矛盾的，这是为什么呢？我以为有两种可能性，一是教会对欧兰特所统领的土地有意地贬斥，因为拱心石是教会的杰作，所以铭文想写什么自然是他们说了算，他们这样写除了强调教会的强大和无上支配性之外，另一个目的就是从名目上施咒用以压制不断扩张的欧兰特的野心（类似佛教密宗的调服咒语）；除以上解释外，还有一个可能性，那就是柏雷塔尼亚之所以被称为"大国"，那是因为他是一个多政权联盟的有同一信仰的广大地理概念，柏雷塔尼亚是这片广大地域的轴心宗主国，而其他五块拱心石因铭文涉及"矿夫们的国王""象牙塔女王""北方巨人王国"的称呼则代表了服属于她的侯国。腐朽谷和暴风祭祀场则不然，虽然同在柏雷塔尼亚治下，但前者是"四处游荡的穷人们的领袖"，这似乎是近似于某种独立的结社团体，后者是"影之祭祀长"则说明这里

政权属于相对独立的地域性宗教自治。鉴于游戏中称欧兰特为"国王"而不是"皇帝"，所以这个宗主国的实质应该是隶属于教会（教皇国、人柱集团）之下"王国"或"公国"。

那么，柏雷塔尼亚在现实中影射的到底是哪里呢？游戏中一再提到"北方"这个词汇，那么我们也可以把她推测为地球的偏北部，柏雷塔尼亚这个国名来源模糊，首先，柏雷塔这个词应该来自制作者的原创，语义不明，但尼亚（Nia）这个词根则同时属于印欧语系中的罗曼语族（摩尔多瓦语）和波罗的语族，意思为"人"或"的人"。罗曼语族主要由罗马尼亚（意为罗马人与本地原住民）等巴尔干半岛北部国家使用，波罗的语族则主要由北欧地区靠近波罗的海东岸的爱沙尼亚（意为住在水边的人）、拉脱维亚、立陶宛等国家使用，所以无论如何，柏雷塔尼亚在现实中的设定应该是巴尔干半岛北部或波罗的海东岸。如果从老王欧兰特的事迹来分析，柏雷塔尼亚似乎是以罗马尼亚为蓝本，因为罗马尼亚在中世纪属于广阔的川索文尼亚地区，这里是多民族多信仰的交汇之地，历史上他摇摆不定，夹在东罗马帝国和奥斯曼帝国的对立信仰的狭间，直到拜占庭帝国被回教徒彻底攻灭。虽然罗马尼亚曾一度成为奥斯曼帝国的属地，但川索文尼亚地区信奉的却始终是来自罗马帝国的天主教，于是出现了几代采用伊斯兰生活方式却笃信基督的地方君主，其中最有名的当然是我们所熟知的吸血鬼的原型——瓦拉吉亚公国的国王弗拉德三世（Vlad III），即德拉库拉弗拉德二世的继承人。其实德拉库拉（Draculea 或称德古勒）这个称呼在罗曼语中虽然有"恶魔"的引申义，但其原意是拉丁文中的"龙"，这是一个骑士称号，因为弗拉德家历代宣誓效忠神圣罗马帝国及天主教会，一度被封为护教的最高位阶"龙骑士"，德古勒的真是原意便是保卫教会的"圣龙"，是充满光荣的头衔。直到吸血鬼的恐怖传说伴随弗拉德三世的残暴统治流传开来后，这个词才称为吸血鬼的代名词。顺带说一句，弗拉德三世并未沿袭父亲的头衔，他原来的外号也并非"吸血鬼"而是"穿刺公"！

穿刺公弗拉德三世

弗拉德三世的恶名来自他嗜血的个性和残酷的统治，他数次与数倍于己的土耳其异教徒作战而以寡胜众，战后他便把上万名俘虏剥光衣服用木桩穿刺而死（从胸腹间刺入或从肛门贯穿到口腔），这行为让奥斯曼的敌人对其闻名丧胆。加上他中年以后对自己领地的居民，尤其是称为"波尔"的富庶阶层的残酷迫害，百姓对他又惧又怕，所以，他虽然冠以龙骑士之子的荣位和保家护国的民族英雄的没名，却并没有人真正爱戴他敬拜他。

再来看看游戏，北方大国的孤独国王，并作为教会统治的根基力量，楔石管理者之一的欧兰特，曾是勇敢而贤明的明君（或许还是民族英雄），由于衰老和忧愁（实际上很可能并非如此，我认为是希望获得绝对力量并与教会相抗衡的意愿）唤醒了古老魔兽。事实上，游戏中从许多星星点点的消息中透露出欧兰特的孤僻、残忍和固执，他的"亲民""官吏——公使们的行径如何，大家都该看得很清楚了，欧兰特直接指使也好，不闻不问也罢，公使们很明显是为其独裁统治起到了为虎作伥的作用。作为一个上年纪的国王，这些缺陷是致命的。变成废墟和魔怪横行的柏雷塔尼亚各地就是很好的证明，那嗜血的，容易愤怒的、充满欲望的本性导致了柏雷塔尼亚的悲剧，简直就是另一个版本的弗拉德三世。

孤独而疯狂的老王欧兰特

但是，如果我们单纯用北方、柏雷塔尼亚、欧兰特的行为来阐释现实，并断定设计原型来自家罗马尼亚的穿刺公，似乎有有些过于武断。因为，地球的北部不仅有川索文尼亚和特兰西瓦尼亚地区，尚有其他的"尼亚"文化从中世纪传播至今。比如爱沙尼亚，从地理位置上说，这里被称为欧洲的十

字路口，历来也是各种文化和民族交汇与争战的土地。更有甚者，第三快拱心石直接出现了现实国名"拉脱维亚"。拉脱维亚与爱沙尼亚接壤，这里同样曾是神圣罗马帝国的边城，"拉脱维亚"一词源自古利沃尼亚语，意为"铠甲、金属制成的衣服"等，这简直就是在影射黄衣老翁那金灿灿的裹尸布（包头布？）。利沃尼亚是中世纪后期的波罗的海东岸地区，即现在的爱沙尼亚以及拉脱维亚的大部分领土的旧称。历史上曾先后由利沃尼亚宝剑骑士团，丹麦，条顿骑士团，波兰，立陶宛，瑞典，俄罗斯帝国，德意志帝国，纳粹德国以及苏联统治，可以说是灾难深重，饱受压迫蹂躏的国土，拉脱维亚人被奴役和践踏，暗无天日地渡过一个又一个漫长黑暗的历史时期，不正是游戏中塔楼监狱中囚犯们的真实写照吗。当然，游戏制作者也许仅仅希望这个现实中的国名起到点题的作用，并未含有很多深意，但如此多的地域、语言特色绝非偶然，我个人认为柏雷塔尼亚其实就是上面提到的多个国家多个特定文化的混合体。

五．女王与老人的故事

玩到第三拱心石，即拉脱维亚这个地方的朋友想必都对到底这座高塔发生过什么隐秘的过去而充满疑惑吧。下面我来说说我个人的理解。那就是，老人与女王，也许曾有相当密切的关系，甚至可能是情侣。

首先，拉脱维亚女王被称为"具备知性的象牙塔女王"，这个象牙塔到底指的是什么呢？象牙塔的出处是《圣经旧约•雅歌》，主要记录了所罗门王所做的爱情诗歌，象牙塔一词出自其中"王女啊，你的脚在鞋中何其美好！你的大腿圆润好像美玉，是巧匠的手作成的。你的肚脐如圆杯，不缺调和的酒；你的腰如一堆麦子，周围有百合花。你人两乳好像一对小鹿，就是母鹿双生的。你的颈项如象牙台（塔之意，原文为 Your neck is like a tower of ivory），你的眼目像希实本巴特拉并门旁的水池；你的鼻子仿佛朝大马士革的黎巴嫩塔；你的头在你身上好像迦密山，你头上的发是紫黑色"这本事新郎赞美新娘的情歌，开始就是纯粹表达感官视觉上的美，后来象牙塔一词逐渐产生了其他引申含义。在现代语境中，这个词还有"与世隔绝的梦幻境地、逃避现实生活的世外桃源、隐居之地"之类的含义。褒义方面常指封闭的，纯洁的，为探究知识脱离俗世而存在的独立天地，比如大学等研究场所，贬义则带有忽视现实社会丑恶悲惨之生活，而自隐于其理想中美满之境。

游戏中，女王的定位是富于知性且美丽动人，同时具备了象牙塔一词的双面表征。从监狱中的女犯人口中，我们只能得到含糊不清的只言片语的信息，比如"女王放逐了老人，老人凭借恶魔的力量回来对其复仇，占据了王国并拘捕了王国中许多人，将美丽的宫殿变成可怖的监狱，用女王的形象为原型制造的愚者偶像蛊惑这些犯人令其敬拜，并在永无指望的救赎中消耗掉自己的灵魂"那么，老人与女王的恩怨是如何结成的呢？

我以为，拉脱维亚是老人占据高塔宫殿后改的名字，这个地方原来应该是柏雷塔尼亚地区的学术中心，女王是这里的主宰。从 3-4 的最后场景中我们可以看到，这里原来似乎是会议大厅或类似元老院之类的场所，如今空空如也的室内只是散乱的堆放着无数的座椅，当然这里也有祈祷场所的可能性，所有人曾经在这里讨论或举行仪式。高塔如一个学术研究相对自由的王家学府，在尊崇人柱集团所制定的教会权威不容置疑的前提下，学者或议员们可以畅所欲言。知性而美貌的女王高居其上，而黄衣老者则是曾经的学术领袖。两个人在许多年前也许就是一对醉心学术并倾心相恋的爱侣。可是好景不常，执着追求知识和探索世界本质的老人如同贤者弗瑞克一样走上了一条不归之路，研究令他疑惑、狂热、甚至对神性及教会的权威提出质疑，尽管女王不希望如此，但老人固执地坚持自己禁忌的研究，从他的魔力和生命源泉来自一块黄色裹尸布来推测，老人也许是碰触了炼金术的禁区，打通了人与恶魔的沟通渠道。高塔中可能存在两种体系，他们或追随老人进行不被允许的研

究；或以保守派的姿态反对老人。在教会和塔内的双重压力下，女王在无奈中选择了将老人作为异端份子放逐出去。爱的反义词是无所谓，而同义词则是恨，在被放逐的岁月中老人变得桀骜狠毒，失去爱人和地位的双重打击让他的研究彻底倾向于邪恶的领域，在未知世界的探求中，他得知了神以及教会的真相，并获得了具备邪恶魔力的黄色裹尸布，甚至可能与恶魔做了某种交易。黄色裹尸布无疑具有超乎自然的力量，但力量的源泉便是老人作为交换而奉献出的自己的灵魂，BOSS 战前的景象很清晰的说明，离开裹尸布的凭依，老人就是一块行尸走肉，是已经死去并腐朽的躯壳。

裹尸布要求的交换条件也许不只是老人的灵魂，甚至包含了他挚爱的女王的灵魂。所以在复仇之后，老人将女王的躯壳施以魔法，令其以生者的姿态保存下来，然而保留这躯壳不至腐朽的条件是——需要大量虔诚的灵魂以自愿供奉的形式来维持。把高塔改成监狱，并制造遇着偶像令犯人们敬拜并奉献，也许是老人能保留女王躯壳的唯一手段。监狱中暗无天日的苦境和无休止的折磨让犯人们相信，不虔诚敬拜这个手持面包与圣经（同时代表物质与精神的共有）女王偶像，便永无出头之日。所以他们能做的，便只剩下"到上面去"（意为去教堂礼拜女王偶像），正是他们的自愿奉献出的灵魂力量维系着拉脱维亚的均衡和女王那本该早就腐坏的肉体。这肉体便是老人心目中对往日爱恋的美好回忆，丧失一切后心灵唯一的寄托。这就是为什么他会强迫并欺骗犯人敬拜这个偶像的原因。

《旧约·雅歌》中新郎使用的象牙塔这个赞美，也许正是表达老人对曾经的情人的爱恋和怨怼。

当然，以上这个故事也只是我个人根据游戏信息的推测，可能与游戏设计者的本意相差甚远，但人人心目中都有一个自己的梦幻，虽然不见得是美丽完满的。不知道可有朋友与我有着同样的推测。

六．游戏与炼金术的关系

整个暗黑时代，都有一些勇于探索的人去打破传统的禁忌研究世界的本源，历史上，炼金术士大概是最大的实践主义者。从罗杰•培根到歌德，从弗拉梅尔到牛顿，都留下了研究者们光辉的名字。《恶魔之魂》中的许多人明显也走了同样的探求之路。贤者弗瑞克、魔女尤利娅、黄衣老人、铁匠鲍德温兄弟无一不是如此。

炼金术历来在神秘主义和自然科学之间难以定位，因为研究倾向不同，殊途也未必同归，大体上来说，研究如何将鄙金属转化成贵金属的过程是炼金术的原点目的，在游戏中，则是如何醇化提取灵魂并让其发挥超自然的力量。弗瑞克和尤利娅醉心于魔法，尽量透过对灵魂力量的研究来提升自身的魔力，黄衣老翁则凭借裹尸布一类的外物来获得强大的力量，两者如同炼金术士执着于事物的本质或形态。鲍德温兄弟用灵魂和各种矿石锻造刀剑，尤其强调矿石的纯粹性，越纯粹的矿石便越能提升或改变武器的能力，甚至赋予各种特殊效果，这如同炼金术中被格外重视的物质纯化过程。另外，隐含与炼金术有关的情节及信息至少还有三处是很明显的：

1.混种恶魔的灵魂

拉脱维亚塔第二个 BOSS，即是吃人鬼两兄弟，在杀掉他们之后得到的是"混种恶魔的灵魂"，是相对于杀死第六圣女后得到的纯血恶魔灵魂的对证存在，很显然，混种的代表邪恶。关键是混种恶魔的外表很能说明问题，它们有在空中飞翔的能力，有钢铁般坚硬的青灰色肉体，除了物理攻击凶悍，魔法似乎也很强，当然，魔法攻击得益于那个蛇头状的尾部。这个尾巴本身就有极强悍的再生能力。混种恶魔身上同时兼有拉脱维亚塔中的两种恶魔形态。飞翔能力等同于有翅膀石雕鬼怪，头部形貌和尾巴则使人联想到成群出现的百足虫，石像鬼只有用弩箭或此剑的物理攻击能力，但能够飞翔难

于捕捉，百足虫则有魔法攻击的能力，甚至有一定几率可以毁坏主角的武器（大幅降低耐久），但它们移动不便基本上处于挨打的位置，两种怪物可以说尺有所长寸有所短。

所谓混种恶魔，应该就是提取两个怪物的基因制造出的终极武器。在人体及生化技术发展的今天，我们可以联想到杂交和克隆，但在中世纪的背景下，能够杂交基因和灵魂的无疑是巫师和炼金术士的长项了（至少在神秘学史籍的记载中是这样的）。《魔女之锤》中记述过一种叫做班吉利科斯的混种毒蛇，是由背叛教会的炼金术士们从狗、蛇、蚯蝓、羊等生物身上提取组织，人为制造出的混种生物，据说其视线就有致人死命的可怕魔力。近代恐怖电影的巨作《弗兰肯斯坦》也是炼金术士（或说科学狂人）的杰作，用已经死去的躯体重新唤起灵魂的存在，其行为明显是违背自然力量，并且是对万能的创造物种起源的上帝的最大的亵渎，更何况，擅自研究生命的奇迹是世俗教会最深恶痛疾的恶行。

长久以来，炼金术士始终作为一种信仰的对立面而存在，尽管这个群体的本意未必真是如此。无论如何，探求物质世界本质的欲望给我们今天的科学研究开辟了许多可行的路。但游戏中又如何呢？拉脱维亚塔中的混种吃人鬼的制作者显然是黄衣老翁，研究混种恶魔的初衷是什么我们无法知道，根据游戏的整体情节推断，也许是希望获得更加强大或更加纯粹的恶魔灵魂力量。吃人鬼可能是失败的研究作品，不过最起码这对怪胎可以作为守卫包围通向高塔顶端的路，所以他们会被安排在这里难为探险的人。总为言之，这对吃人鬼的灵魂存在反证了黄衣老人进行教会所不容许的，被禁断的危险研究，也许正是这种研究是他获得了被驱逐的下场吧。

2、暗杀委托者墨菲斯特

本小节是我在游戏中的最大发现，99%肯定与制作者创作本意相暗合，有兴趣的朋友请一定仔细阅读。

当个人灵魂黑化后，楔之神殿的二楼会出现暗杀者墨菲斯特，这个大家都已经知道了。他（她？）满嘴谎言欺骗主角，并用物质诱惑你，当你按他的委托暗杀一切目标后，假面下狰狞的面目便暴露无疑了。
实际上，墨菲斯特（Mephisto）这个名字是有相当来历的，制作者使用这个名字也很说明制作意图。启蒙运动以后，欧洲的哥特式小说里经常出现墨菲斯特的名字，他来源于伟大思想家歌德的巨著《浮士德》，是恶魔的名字。

浮士德中炼金术士与恶魔签订契约的版画，左侧为浮士德，右侧为魔鬼墨菲斯特

前面提到过，歌德年轻时曾沉迷过炼金术，他的作品与其有关也是可以理解的。歌德的《浮士德》与荷马史诗、但丁的《神曲》、莎士比亚喜剧齐名，被并称为西方文学史上的四座里程碑。《浮士德》的主题就是叙说以为意图探知世界神秘本源的炼金术士受恶魔的诱惑而堕落，最终惨死的故事。浮士德并非虚构人物，此人原名约翰•乔治•浮士德，大约生活在 15 世纪的德国，曾是一位跑江湖的巫师，精于星相学、炼金术和占卜等神秘学领域的技术。小说主要内容来自他死后流传在德国民间的传说，内容大致是：炼金术士浮士德在垂老之年逐渐发现自己的研究走入了死胡同，生命即将逝去，阴暗的书斋形同牢狱，把他与大自然隔离。他诅咒一切，靠魔法唤来了象征自然力的地之精灵，其结果也是幻灭。这些失败和失忆使他一度想要自杀。这时，一个名叫墨菲斯特的红衣魔鬼在他眼前出现，答应给他年轻的生命力，做他的仆从，许以各种魔法力量，并带他游历古往今来的世界，但有一个条件，那就是，如果浮士德一旦感到满足，便须向魔鬼交出他的灵魂作为谢礼。浮士

德经不起诱惑与他签订契约，此后，他借助墨菲斯特的魔力纵横古今，天上地下为所欲为。但在这期间，浮士德越来越偏执无情，并失去了心中一贯的对美的追求，功利心让他几乎改变了本性。最后，他被忧愁吹瞎了双目，在黑暗中被魔鬼欺骗而死去，这就是探寻神秘世界并妄图获得不应有力量的炼金术士的悲惨下场。

墨菲斯特这个暗杀委托者在游戏中出场，几乎就是《浮士德》中魔鬼的散装光盘，他诱惑冒险者，许诺丰厚报酬，在目的达到后便夺取冒险者的生命和灵魂，可以说阴险毒辣之极。不只是冒险者，柏雷塔尼亚的许多人应该都先后收过这个来历不明者的欺骗和诱惑，前面在象牙塔被主角杀掉的沉默长者优特（黑铠暗杀者）应该就是一个，只不过由于他的失败，墨菲斯特不得不把主角锁定为下一个利用目标。事实上，根据《浮士德》的描述，很有可能黄衣老翁的行径也是受了他的蛊惑才做出来的，那块凭依灵体的黄色裹尸布也许就是从墨菲斯特手中得来的超自然力法器，因为在《浮士德》中，签订契约后"魔鬼墨菲斯特把自己的披风交给浮士德，他披上后，立刻觉得轻如羽毛，一股从未有过的力量涌进身体如同要迸发出来，他双足离地，从窗口凌空飞了出去"

还要解释吗？
黄色裹尸布＝魔鬼的披风，老年失意的炼金术士浮士德＝被放逐的黄衣老翁，红衣魔鬼墨菲斯特＝暗杀委托者墨菲斯特，我相信整个游戏来源于创作者对《浮士德》的灵感！

在游戏里，被墨菲斯特蛊惑的，甚至可能包括老王欧兰特，他因被蛊惑而走进神殿深处打破了封印恶魔的楔石。（至于为什么是北方巨人的楔石？《圣经旧约•撒母耳记》，大卫王勇敢地斩下巨人歌利亚的头颅才真正做得以色列的王位。历来王者屠杀巨人是最相应的君主暴行）没有这个契机，柏雷塔尼亚是不会沦落到这步田地的。至于墨菲斯特用什么作为交换来诱惑欧兰特，也许是权利，也许是知识，也许是能够与神（或教会）抗衡的超自然力量，如此之类吧。我觉得浮士德同时具备了黄衣老翁和欧兰特的双重特性，在小说中有这样一段情节，我们有浮士德的行为来比拟欧兰特看看感觉如何：

"浮士德在空中看到汹涌的大海，顿时产生了征服大海与海洋争夺陆地的雄心。那时皇帝正镇压一个叛乱的伪帝，浮士德便借助魔鬼的力量帮皇帝平定了叛乱，并作为赏赐得到了一片海边的广阔领地。浮士德让墨菲斯特命令百姓为他服务，移山填海，开发出新的土地。但是，有一对老夫妇住在保留古老生活方式的山坡，不愿意搬迁（外国钉子户？！），浮士德叫魔鬼劝说他们搬迁，魔鬼却强行命令并恐吓（王之公使的行径？），最后吓死了老人。魔鬼还焚毁了他们的房屋和教堂......"

欧兰特也好，黄衣老翁也好，因为衰老的忧愁也好，为了探究世界的本源也好，他们都不满足现状，这样的灵魂无疑最容易被魔鬼看重。欧兰特身上有浮士德的影子，从历史看，又有弗拉德三世的影子，他是个矛盾的集合体，是个好大喜功又嗜血的暴君，我并不同情他。

恶魔墨菲斯特要浮士德的灵魂，游戏里的暗杀委托人墨菲斯特要的也是灵魂，鼓动欧兰特打破人神之禁，致使柏雷塔尼亚到处弥漫灵魂的是他；与黄衣老人定下契约，支持他复仇和邪恶研究的是他，为的是在拉脱维亚榨取更多灵魂；委托沉默长者优特和主角杀人的还是他，为的是扫清搜集灵魂的障碍和竞争者，当你完成他的要求，他像你漏出牙齿反噬，那简直是一定的。

最后说一句，这个墨菲斯特有个奇怪的设定，他到底来自哪里无人知晓，也许他是原始罪恶的存在，但他似乎又只是各喽啰，他可以蛊惑人心，但魔力没有高到可以自己搞定一切，他颇近似于在伊甸园中诱惑夏娃吃下智慧果的毒蛇，他是恶魔的仆从和阴湿的化身，仅此而已。关于他的性别问题，

很多朋友叫他"伪娘"，因为他身穿女性专用的隐匿者服装，留着女性的披肩发，带着女性专用的黄金假面，但他阴阳怪气的声音明显是男性化的。为什么这样？我的看法是，墨菲斯特是堕落的天使——路西法的化身。在天主教传承的神学系统中，天使是服侍上帝的仆从，他们美貌，外形和声音介于男女之间，但他们同时具备两性性征，也就是说，天使在生理学上是阴阳一体的。阴阳一体有正反两面含义，正面的指神的师徒起源于混沌，是造物原初的表征，雌雄一体充满了神性的神秘；反面的含义是，不彻底和不完全的肉体显现，仆从的特征，只有亚当这个原初的人类始祖才会具有与上帝相同的体性特征，天使则不会。雌雄同体的天使堕落为恶魔便是路西法了，这个大家是都知道的。无论如何，现实中的雌雄同体会给人不快和违和感，墨菲斯特的设定大概就是然你不舒服吧。

3. 黑化与白化倾向

LEOZZ 网友曾经从灵魂的消长影响黑化与白化世界的原理阐述过两者的意义，我非常支持赞同他的观点。小狐狸网友的见解也非常有见地，都给了我一定影响。这里，我想描述一下黑化和白化在炼金术学术领域的隐含意义。
一般来说，炼金术流程主要分为四个阶段：黑化——白化——黄化——红化，后两者要实际应用到贱金属转化为贵金属的结果中，所以省略，专讲由物质的原初状态提纯过程的黑白阶段。

第一个步骤黑化（Blackening,希腊语为 Melanosis），又称染黑或制造死亡物质（Death），意为将金属四元体铜铁铅锡进行熔合，使其发生蜕变，一体化后使其液化，改变其颜色。这样得到的是无光泽的黑色物质，就如同创世纪时宇宙原初的混沌状态。

第二步骤白化（Whitening，希腊语为 Leukosis），又称染白，一般使用砷或汞，与黑化后的混沌物质的熔合来实现。在炼金术中，这一步骤代表相互投契的金属融合，即阳性阴性物质通过神奇的亲和力来进行化合，如同男女的交媾或婚合，黑色物质转化成白色合金，拥有白银般的灵气，焕发出重生的光彩，提纯过程基本结束。

上图中纯化之瓶中间的孔雀之尾象征黑化向白化转化过程中的杂质出现，大家看形状和发光的太阳像不像楔石中央发光的部分

游戏中，黑化和白化的世界转化似乎蕴含了非纯净灵魂从提纯中向纯粹灵魂过渡的过程。黑色实际上并不一定代表邪恶，6 世纪的学者奥林匹奥多罗斯（Olympiodoros）曾经说过："黑色是一种真正的颜色，因为黑色有不同的变种，她是一切颜色的根源"。撰写《失乐园》的弥尔顿也在作品中提到："黑暗中有光明，我们通过堕落而重生，死亡是生命之门，失明者有内在的视力，上帝从恶中带来善"。《创世纪》里创始以前的混沌状态就是漆黑一团的。无疑，黑化象征物质的死亡，也代表重生的开始。原初物质的混沌状态被看做第一原质，它可以生成任何物质。前面提到的奇迹与魔法的对立统一也是基于一即一切的原理而设定出来的吧。炼金术体系中，黑化一般用斩首或者渡鸦来象征，这些符号都有死亡的意味，旧事物通过分解回归自然，新的事物才能通过自然途经诞生，金属与灵魂的纯化过程都是如此。比如一个苹果腐烂后，它的种子才会归于土地生根发芽，长成树木然后结出更多果实。龚自珍也说"落红不是无情物，化作春泥更护花"，这都是灵魂重生并且升华的隐喻。希腊神话中的赫拉克勒斯不得不经历 12 种磨难，灵魂的洗练也要经过种种考研，其中包括"一次次的死亡与转生"，因此黑化有时被形容为"比最黑的黑还要黑"。

至于白化过程，奥林匹奥多罗斯将其称为"清除黑色"，也就是说，白化是标准的净化过程，"白色被分离出来，黑色则处处存在"。《创世纪》说"上帝认为光明是好的，于是将光明与黑暗分隔开

来”。早期炼金术士通常把白化看做炼金过程的终结，犹太女术士玛丽亚说"通过阴阳结合（固态四元质与液态汞融合），整个工作就完成了"大术士索西摩斯也这样说"当白化完成后，艺术家们看到了完美的银白色，智者说那些书籍可以扔掉了，因为他们已经变得多余。"在金属纯化过程中，白化是终结，在游戏中，很明显，白化也是灵魂提纯过程的终结。

国王与王后象征对立的存在，鸽子和百合花象征阴阳（固体和液体）交媾融合，这一瞬间，白化阶段完成

其实，关于灵魂的转化，我们可以从炼金术和心理学两个位面来解释，比如下面这幅图画。用炼金术来解说，代表这灵魂的小人儿在肉体死亡的一刹那，从经历了溶解、分解、结合等过程的雌雄同体中分离出来，飞上云端，象征黑化阶段的完成，原初物质的死亡。按心理学来解释的话，象征着自我意识的遗失，会导致个体精神结构的一系列重建。

灵魂离开肉体，精神离开自我，未必一定是坏事。至少在游戏里，灵魂状态你才能联机（开玩笑了）。灵魂状态可以进入他人世界，这是游戏的设定，因为不纯粹的肉体没办法完成。矾（VITRIOLUN）这个词，用炼金术的密码来分解就转化为一句拉丁语"Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem Veram Medicinam"，意思是：请漫游地球内部，经过蒸馏，你会发现那隐藏的石头是真的灵药（指贤者之石）。在游戏中，我们并不需要进入地球内部，但根据设定，至少进入某些特殊地图位置，是需要黑化或白化作为前提的。

神学中，灵魂进入地球内部或冥府象征"下落"，称为"退化"或"返回子宫"，这在心理学上是常用术语，象征进入人的潜意识，返回某种特定的原初状态（死亡或黑化）。人的内部深处=灵魂不为人知的角落，也是人的行为的起源和诱因之所在，因此，要摆脱束缚得到升华，找到堕落和污染的原因是很重要的步骤，死亡或黑化不可避免，返回原初是必须经历的过程。炼金术中，只有经历以上状态，才能进入"月光笼罩的死亡"，然后获得重生。在《恶魔之魂》中，主角要一次次死掉，然后吸收每次造成死亡的教训，痛定思痛，制定方针，稳扎稳打，才能一步步接近 BOSS，杀死他你才能获得灵魂，肉体重生。而在不断死亡的过程中，玩者必然积蓄了大量灵魂（经验值），有这些来提升灵魂的质量，重生后血才会长，魔力才会成长，这也就是相当于炼金术白化提纯的终结。经过多次死亡的洗礼，你去糙取精，你的灵魂得到升华，恶魔 BOSS 的死，邪恶（或带有杂质）的灵魂消散，世界由原初的黑化归于纯净的白化，如此而已。
以上就是我认为的游戏设定中黑化与白化的本质，可能很枯燥，但个人认为已经接近制作人的世界观了。

七．第六圣女与貧金、暗银骑士

第六圣女雅思兰莉亚，《恶魔之魂》这个幽暗无情的世界中唯一洁净而闪光的存在，她充满光辉和慈爱，隐居腐朽谷底，犹如圣女降临地狱。不愧为柏雷塔尼亚十大杰出青年之首（笑）。

从情节上我们对她的来龙去脉无从知晓，短短出现了几分钟，却震撼了无数玩家的心，除了她临死前悲天悯人、忧世伤生的几句话颇具感染力外，再有就是之前玩者经历了无数血腥凄惨阴暗诡异的场景，雅思兰莉亚圣洁的形象与之形成鲜明的对比，不由得让人心头一亮，真是春风化雨、我见犹怜。

第六圣女与暗银骑士

圣女为什么来腐朽谷，我觉得，她本来的目的应该是受人柱集团和教会的指派来恢复被打破的第六块楔石魔力的。雅思兰莉亚是"第六圣女"，北方巨人的楔石正好也是第六块，我觉得这些楔石需要宣誓终生奉献生命和贞操的圣处女来祀奉才能发挥其超自然的封印之力。上下及四维（上下左右前后）六个方向位面形成一个没有出口的禁断之箱封印了古代魔兽的灵力，打破任何一面则结界消失。第六块楔石的消失使第六圣女失去了祭祀对象，说句俗话"她最近很闲"，要想回复封印则需圣女的奉献，所以她在剧情中是"第一个"走进柏雷塔尼亚浓雾中的，明显是目的明确地执行教会的任务去了，此后就音信皆无。音信的受方肯定也是教会。

是什么使圣女无视使命而背叛教会呢，我愿意往好的方面去想，也容易解释圆通。在腐朽谷，她看到了这个世界残酷的本质，她甚至通过某种渠道得知了神性的真实（不是教会的真实,所以神在她心目中依旧是强大的存在），神力既然不能（或不屑）赐惠于最底层，她就自己代替神去做（在教会看当然大逆不道），所以她甘愿奉献圣洁的肉体和灵魂给腐朽谷最灾难深重的贫穷者，在仍然笃信教会圣训的圣女心中，她走了最难通行的自我牺牲之路——奉献！一旦选择这些，她就没办法再去完成本应执行的任务，她说"我只是在这里陪伴他们延续卑微的生命"，在最肮脏最卑贱的，神圣之光无法触及的谷底进行牺牲和救赎，这是多么可贵的精神。

游戏中一再提示雅思兰莉亚是"最污秽"的恶魔，实际应该指她被腐朽谷的恶魔灵魂附身，背离教会的行径。腐朽谷的原有恶魔除了吸血虫变异体和不洁巨像，本来应该还有一个，就是支配谷底血池的某污秽恶魔。它给这里带来肮脏、黑暗和病患，但圣女并没有被它附体，相反，雅思兰莉亚应该收服了它，并控制住了这个恶魔灵魂，不让它继续肆虐这可悲的地方。不知道大家是否注意到，雅思兰莉亚坐在血池尽头，手里有一团发光的灵体，这个应该就是那原来的恶魔。圣女没有使用她，而是一直用自己的法力压服着这个邪恶灵魂，以控制它不继续为祸。这个所谓"纯血的恶魔灵魂"实际上从来就没有和圣女结为一体，所谓纯血，也不是纯洁的血，而是代表炼金术中最原初的物质形态——邪恶的本质。所以，你拿到的是这个灵魂，至于圣女的灵魂，估计升华了。玩家应该感谢雅思兰莉亚，因为也许这个纯血恶魔才是游戏中最难于对付的，圣女先于你扫清了障碍，并在被你攻击的时候压制了它的力量。至于被攻击后反震的光芒，应该是雅思兰莉亚无法控制的神圣护体光芒，好在威力也不是很大。

圣女临死说："这是你要的恶魔之魂，拿去吧"，看语气绝不是在说自己，而是她豁出性命封印着的邪恶。至于灵魂的说明文字也很有意思"虽然是最污秽的恶魔，但圣女雅思兰莉亚却是最接近神迹的存在"，这里有两种解释：1，神性本来是最污秽的。2，圣女以最接近神迹的纯粹慈悲容纳了污秽的灵魂；也许两个暗示都对，但我宁愿相信第二种解释。

圣女对纯血恶魔的灵魂既不能接纳进自己身体，也没有能力让它消散，能做到的只是暂时的封印和镇服，但镇服灵魂使其不狂暴化的办法大概只能依靠活体献祭，所以这谷底仍然需要祭品，仍然需要有人失去灵魂，因之也就成了那小贩口中的把柄，当然，这是一厢情愿的推测。雅思兰莉亚一身白衣胜雪，安然居坐在谷中最污秽之所，对面是暗银骑士杀死的冒险者的成堆尸体，身下则满是脓血和秽物，但最让我生疑的是，她身边还出现了一些这谷底本不该有的东西，大家仔细看看，那里有成堆的金币和黄金器具浸泡在脓血中……。对于这个景象，我也有两种解释：1，这是谷底居民仅有的财物，他们被作为教会传统的捐税被放在那里，尽管并非出于圣女本意；2，这是圣女到来之前他们被迫捐献给恶魔的，圣女莅临之后，精神世界被解救，这些世俗的财物则失去了原有的价

值，所以如同垃圾一样被遗弃在那里。也许还有第三种解释，想起来令人脊背生寒的解释，但我个人不愿意相信，也不愿意想象，就这样吧，这样很好了

再来说说貧金和暗银这对姐弟骑士吧。两者都始终是教会思想的虔诚信徒和卫护者，但他们走了不同的路。暗银骑士从一开始大概就被指派为圣女的私人护卫，在侍奉圣女的过程中，他爱上了圣女，当然这是一种被感化的爱，准确地说应该是卡尔•文兰心折于纯洁而慈悲的圣女情怀，这是不带任何亵渎的纯爱，或说是敬爱。如果雅思兰莉亚死去，卡尔应该会让自己去活殉。圣女的安危是她活下去的唯一目的，也是他力量的源泉，所以，无论她走到哪里，他就跟到哪里，甚至是最阴暗污秽的谷底，甚至是背叛教会的意志，卡尔都会义无反顾。

在炼金术领域，白银代表纯化的金属，有月光一样神秘圣洁的光芒，它是无瑕的，但卡尔的装备是暗银，即为经过纯化而不完善的银，可能暗示这位只为一个人而战斗的骑士性格中的缺欠。
再说说卡尔的姐姐，身着貧金装备的游方骑士瑟琳•文兰吧。她与卡尔同样来自一个叫文兰岛的场所，那里似乎是护教骑士们的发祥地，这些护教的骑士甚至类似中世纪的天主教军事修会（如圣殿骑士团、宝剑骑士团、圣约翰医院骑士团、条顿骑士团等），他们是神在凡间力量的捍卫者，教会的仆从，信仰的根城，但在游戏中（或历史上，他们不过是教会手中的棋子而已）。他们信仰虔诚，甘愿贡献生命，实际上没有自己的主见和自由，容易受到挑唆和蛊惑，容易热血沸腾，本来要保护世间的和平，却经常变成杀戮的工具。十字军就是最典型的活例子！

瑟琳•文兰相关信息不多，但如果纯黑情况下杀掉她会得到她的武器——轻如羽翼的盲刀。文字说明很有意思"这是文兰的宝物之一，与贫穷骑士瑟琳•文兰的勇猛一样有名"。贫穷骑士应该是游戏给予她唯一的信息了。骑士道的原点并非一定要恪守贫穷，但隶属教会的军事修会骑士则不然，贫穷、善良、贞洁、服从和禁欲是他们的美德，尤其是有名的圣殿骑士团，最初标榜的便是清贫，他们另一个称呼便是"基督的贫穷骑士"。

金光灿然的甲胄和轻如蝉翼的宝刀，她真的是"贫穷骑士"吗？

当然，我们没必要参与到当年罗马天主教会与圣方济各会苦行僧的论辩中去，每天在"基督是否携带钱包""基督是否应该拥有他身上那件褴褛的袍子"之类的问题中苦思冥想，不过至少，纯洁的信仰应该离清贫更近，离金碧辉煌更远。瑟琳作为贫穷骑士，却身着金灿灿的"貧金铠甲"，纵观游戏中的女性装束也没有比这套更加华丽的，虽然用贫瘠黄金制成，但却无论如何也难于和贫穷挂钩，不知道这个设定是有意揶揄还是另有深意。这个强烈反差也许是在强调教会的两面性？至少我以为，貧金与暗银，用炼金术来解释都是充满不完善和缺陷的，制作人也许要表达的仅仅是世界的不完美？这个只能姑妄言之了。

贫穷骑士往往没有光辉的结局，倒是容易获得可悲的下场，圣殿骑士团一度曾权势熏天富可敌国，但最后被指为异端，大都在火刑柱上成了焦炭。即是不是来自外力，也往往落得悲惨结局。普希金有一首《贫穷骑士》大家可以对照看看

贫穷的骑士
　　————普希金
世间有个贫穷的骑士，

天性沉默而纯真，
脸上虽然阴郁、苍白，
但他具有勇往直前的精神。

他心里怀抱着
一个莫名其妙的幻想，
他心里铭刻着
一个非常深刻的印象。

从此他的心象被烈火燃烧，
对女人不再去看一眼，
他至死也不愿意
和任何的女人交谈。

他把数珠套在颈上
用它来代替围巾，
他从来没有揭开
自己脸上的钢铁面甲。

他充满了纯洁的爱情，
他忠实于甜蜜的幻想，
他把 A.M.D.三个字母
用自己的鲜血写在盾上。

英勇的武士们，
在巴勒斯坦的沙漠上驰骋，
他们高呼贵妇的芳名，
在岩石间冲锋陷阵。

Lumen coeli, sancta Rosa!（拉丁文：天空的光辉，神圣的罗萨！）
他粗声粗气地呼喊，
他的声音好像霹雷一般，
把回教徒吓得心惊胆颤。

然后他回到辽远的城堡，
度过孤寂的晚年，
无声地，悲惨地，
在疯狂中归了天。

八．恐怖与折磨的极致

免责声明：本章节的内容可能会引起各别读者的不快甚至不适，如有此类症状请自觉终止阅读，本人意在探讨游戏内涵，不承担以上责任

在本章，我们要讲述一些更黑暗更恐怖的话题。那就是游戏中出现的折磨人的刑具。

这个穿着貌似恶魔 BOSS 的人物其实是 1 9 世纪末期印度某地方的拷问执行者，在当地这是个世袭职业，要求具备许多外人无法掌握的独特技术。例如，如何用针把眼珠缝在眼皮上；如何用银刺穿过肾脏而不致命

拷问折磨也是一门学问，用来阐述"人文关怀"是最好不过的主题，所以属刑法史、宗教史、心理学和社会学的辅助学科。游戏设定了压抑的主题，昏暗的光源、血腥的背景和令人恶心的怪物，但在柏雷塔尼亚随处可见的折磨肉体的工具更像一剂重口味调料，让玩者不寒而栗。我想这也许有点题的用处，即世界是痛苦和折磨交织的一张网，谁也无法逃避。

柏雷塔尼亚王城的左侧，在黑化白化后可进入刑场，我对绞架没有研究，不过大致从形状还是可以加以判断的，断罪者米兰达隐匿的石门前，赫然就是斩首用的断头台，第一次到这里，我正细细打量，冷不防被一个头包刽子手头巾的家伙打了个措手不及，差点成了断头台上的祭品。
我们下面主要要探讨一下罪人之塔拉脱维亚监狱中的各种刑具，主要有：纽伦堡的铁处女、钉椅、浸笼、审判（命运）之轮等。这些东西在监狱中到处散落随处可见，不禁让人想起暗黑时代天主教惩治异端的最高权力机构——宗教裁判所。

16 世纪西班牙异端审判所

主要叙述的是大家印象最深的纽伦堡的铁处女吧，这个东西可是很有来历的。在德语体系中，这东西有很多别名，比如铁娘子、处女之箱、铁处女等等，这种拷问道具的残忍性甚至让人联想到是否是出于设计者是否被恶魔附身状态下的灵感。雷马诺维奇上校旅居马德里期间见到过此刑具的实物，他评价说"这处女的可怕让其他刑具在她面前黯然失色"，但经过证实，上校看到的不过是根据记载做出的复制品而已。而铁处女的实物落入何方却无从知晓。很长的一个阶段，因为找不到实物，铁处女成了传说，十九世纪初期甚至有人相信这凶残的东西只存在于虚构的神话世界中。直到 1832 年，纽伦堡地方图书馆长玛雅博士才在资料中确认本地曾实际使用过铁处女的记录。不久，在迪特里希男爵的个人文物收藏中找到了实物，在 1838 年伦敦的出版物中对其做了详尽的描述。

纽伦堡的铁处女

根据图片我们可以看到，这是个有铁板做成的圆状铁桶，顶部放置这一个头戴无檐帽并扎有领巾的少女头部，立在木质的台基上。前面是左右分开式的两个门，使用的时候，将门打开，牺牲者后背朝铁处女站到台基上，两个左右开启的门扇犹如处女从背后双臂将犯人的躯体环抱。左门扇内部有四棱断面的铁钉 13 枚，右门扇里则为 8 枚，加上受害者面部两眼部位的短铁钉 2 枚，总共合计 23 枚。受害者站好后，由两名行刑者向内侧同时关门，并将门扇以非常缓慢地速度按紧，下面的 21 枚铁钉就会根据排列位置同时刺入犯人体内的各个主要脏器，上面的两枚铁钉则会进入犯人的双眼，直至门扇全部合拢，这些可怕的钉子已经把犯人完全穿透。怎么样，够毛骨悚然吧。更可怕的是，除去行刑过程的缓慢，即使门扇完全闭拢，这也不会让犯人马上死去，所以上部的两枚铁钉相对很短，这就是不让他伤及脑部的设计，左面的 13 枚长钉，也是绕开心包络部分的。如果犯人体型与刑具位置不符，还会适当用垫脚石增加他的身高，犯人在被穿刺很久后才能痛苦的死去。

伊比利亚半岛战争期间（1808），法军攻占托雷多时，拉萨尔将军访问了这里的古迹——宗教裁判所，无数的拷问刑具，尤其是拉伸手足的拷问台让这位驰骋沙场出生入死的将军也不寒而栗，不仅如此，那些其他国家也曾使用过的刑具在这里的姿态也会被加以局部的改变，而且均采用宗教教义的借用形态，在制造痛苦之余，简直充满了理性，让人无法非难这种宗教式的审判尊严。最引人瞩目的是其中一个跟铁处女类似的镀金圣母玛丽亚像。她头顶金灿灿的圣环，右手握着基督的战旗，一眼望去那种神圣感令人心折。仔细看去，两肋下装饰着美丽的绢衣，其下露出金属制造的铠甲，再仔细看去，胴铠上布满可锋利的刀刃，尖端一齐朝外。

宗教裁判所的管理人员向拉萨尔将军详细讲解并演示了利刃圣母像的实际使用方法，神像背后装有机关，当人背靠正面时，拉动机关，则神像两臂张开，以一个十分慈爱的姿态将人合抱，根据他的记述，每次行刑时还要进行公式性的仪轨，两个黑衣长袍三角帽子遮面的修道士把犯人驾到神像跟前并加以询问，这时犯人背对神像通常不知道什么会降临在自己身上，然后命令拒不认罪的犯人翻过身面对玛丽亚圣像，并授予他圣餐时用的面包（愚者偶像？），随后僧侣对犯人说"你想了解圣母玛丽亚对你倾注了多少慈爱吗？那是只有在她温暖的拥抱中才能体会的，当她抱紧你，你那颗坚硬的心就会溶入她的胸中，那便是你开口认罪的时刻"，在犯人毫无准备的情况下，有人拉动神像背后的机关，圣母神像突然展开双臂迎面将他抱住，此时的犯人通常会被这突发的景象吓得不知所措，随着拉动机关，圣母的双臂将犯人越抱越紧，同时胸腹间的刀刃也会以极其缓慢的速度刺入犯人的胸膛，拷问过程开始。当然，这是不致命的。
还是让我们一起为拉多维亚塔中死铁处女中的无名勇者们的灵魂祈祷吧。

下面说说钉椅，这个在现实中不太多见，根据记载拿波里国王费迪南多七世（1810-1859）喜欢用这种椅子询问犯人，布满钉子的设计跟铁处女作用类似，人坐上去后被捆绑结实，虽然痛苦但一般不会致命，有的版本还把椅子下面挖空，让犯人脱掉裤子坐上去，虽然类似《007 皇家赌场》里的椅子，但不同的是，他们会在椅子低下升起一盆炭火。

浸笼是一种用水拷问犯人的道具，游戏中沉默长者优特就是被你从里面放出来的，这笼子降到下面的水中通常有一半被浸泡在水里，相信大家在游戏里看到好几个。这个并非伴随激烈难耐的痛苦也不致命，但水里的寄生虫、水蛭、老鼠以及各种肮脏的东西却会长时间浸泡犯人的下半身，不的疾病是不可能的，由于有一半浸泡在水中，所以即便有剩余空间犯人也不能坐下，否则会被淹死，所以只能长时间保持站立的姿态，那痛苦是慢慢找上你的。有的人干脆就这样站死在里面，然后为收杀一儆百之效，他在笼中的尸体会长久的放在那里示众，中世纪时，这种示众一般在桥梁左近执行，因为既可以用风化的形式把犯人悬空放在笼中，也可以就近把他浸泡在河里，有的犯人尸体一挂（一泡）就是 20 年。

英国神判的场面

中世纪时，水刑通常会作为神判（上帝的裁决）的方式来判定犯人是否有罪，把犯人装进浸笼，完全放入水中，一段时间后再拉出水面，如果犯人没死通常证明他无罪，反之就是有罪，还省去了处刑的麻烦，因为直接淹死了。如上图所示，这是英国的一场神判，直到晚近的欧洲个别地区还在使用这种方法。

最后要提到的是拉脱维亚塔底部水池中随处可见的审判之轮（或称命运之轮），大家都看到过水中矗立的木桩顶端缓慢旋转的车轮和上面手足摆出奇特姿势的尸体吧，就是这个了。

其实审判之轮原来并非是致人死命的，而是利用火来拷问的一种方式，法国异端裁判经常会用到，效果如下图所示。

炙热审判之轮

游戏中的审判之轮是类似十字架式的缓慢死刑，尸体在轮子上示众其实只是结果，在此之前要经过所谓"轮责"的肉刑。可能有朋友看过电影《香水——一个谋杀犯的故事》，影片中男主角本来被宣判为轮责+审判之轮示众的残酷死刑，但后来他香水的魔力不但让他逃过一劫，还让在场的所有人包括主教都春情大动，数千人光天白日的 ooxx 了一番。

1600 年苏格兰一次轮责的场景

这种轮责就是把犯人仰面平放在车轮上，四肢张开，然后由大力刽子手（中世纪一般由铁匠兼职）用木棍或铁锤将犯人的两臂两腿从关节处打碎、然后依次是肩骨、锁骨、桡骨、胫骨、指骨、趾骨、腰椎、骨盆两侧、鼠蹊（腹股沟部分的软组织）等部位一一砸碎或砸烂，但保留骨盆大部分和肋骨，因为这两处如果砸碎会刺破脏器致人死命。当然，根据犯人的罪行轻重或围观者的兴奋程度（或怜悯程度），有时会在颈骨部分给予"怜悯的一击"令其速死，这样轮子上旋转的不过是一具尸体而已。大多数情况下，都是罪大恶极的人才会接受这样的死刑，所以怜悯的一击并不常有，被打碎全身骨骼的最烦软绵绵的像一块肉瘫软在轮子上，全身无法动弹，手足软绵绵的以各种诡异的姿势悬挂在身边，只剩下口中痛苦的哀号。然后在轮子下面钉上木桩，将轮子树立在烈日下或河里，轮子根据重力不规则的转动，罪犯只能在上面痛苦地等死，因为死亡需要的时间不同，自然死亡越快代表罪孽越轻，坚持数日才死则代表罪孽深重，一切都看神的旨意，所以审判之轮又被称为命运之轮。下图中各种刑具中就有被树立后命运之轮的样子。

各种刑罚工具

关于轮责的现场记述本来我能查阅到详细资料，但我发现，在翻译这些场面的过程中，简直是灵魂经过了一场可怕洗礼，所以还是留给大家自己想象吧。不知看了上面这章，大家再来到拉脱维亚塔的行刑之地，心中作何感想？

九．王城的来历

雄伟壮丽的柏雷塔尼亚王城相信一定让不少朋友心折，王城无论是从外部总体结构到内部的厅堂和甬道都极其接近真实景物（当然，少了寝室和厕所），那么，这座王城的设计构思来源于哪里呢？

我个人不懂建筑学，对建筑史就更加外行，不过我查阅了很多相关资料，并最终得出结论，虽然不能具体确定到一座城，但至少，柏雷塔尼亚王城的实物模特应该属于英国中世纪军事堡垒这一事实得到了确认。

首先，城堡总体的格局样式应该介于早期来到英格兰的诺曼人经过改造后的原创城堡"基布"的两种形态之间，分别是外部的军事堡垒"斯库亚基布"和内部的领主堡垒"基布盖特"，其中基布盖特也是移居法兰克王国的诺曼人所钟爱的样式，后来成为法国北部主要的堡垒样式。具体式样如下图：

上为斯库亚，下为盖特

根据记载，诺曼人并未发明城堡建筑的技术，但他们善於构筑简易却极有效率的草原围墙城堡——高地上四周围以沟渠、木栅的木栅高楼。这些补给小批骑兵在旷野作战的小堡垒成为诺曼人渗透征服他人的标志。也就是基布的原型。移居英格兰和法兰克地区后，他们根据当地的气候和建材，在原有的基础上进行了改革才有后来中世纪基布城堡的蓝图。

由于原有的夏尔式基布主要注重城堡的耐久性和防御性，居住起来就很不方便，于是经过改造，呈现矩形的斯库亚基布诞生了，由于建筑技术的逐渐发达，高层化和大型化等工程变为可能，可以确保足够的居住空间，另外添加了防御性能优越的外部城墙，大型化的城门也起到提高防御效果的作用。

基布盖特一般来说是作为领主的居住堡垒而设计的，外墙施以厚重的防卫技术，究其原因，城内最大战力虽然集中在此，但由于位置设置在城堡的最内部，所以一旦攻城战开始调动兵力相当费时，厚重的外墙就是以少部分兵力牵制防卫从而等待大兵力救援的缓兵战法。

攻防理论比较晦涩，下面主要是一些实物图片和游戏图片的比较

英格兰的卡纳文城堡，建于 15 世纪

威尔士的昆威城堡整体及内部构造，建于 13 世纪

柏雷塔尼亚王城主要参照物，建于 10 世纪完工于 16 世纪的多瓦城堡，位于英格兰，临海而立，颇具王者风范，事实上，英格兰历史上多位国王都曾驻守过这座城堡

十．甲胄、武器的真实

虽然《恶魔之魂》的搜集内容不像一般网络游戏那样种类繁多和丰富多彩，但有其自己独特的魅力存在。那就是——真实！
这里要发表一点个人牢骚，多年来我受够了那些日式唯美游戏和美式奇幻游戏美工的折磨，真是受够了。不是说这些富于幻想和创造的设计不好，但是多到满眼都是就毫无新意甚至令人讨厌了。当然这是个人好恶问题，看此文章朋友们的个人好恶我是不能干涉的。但对我来说，人类几千年来创造了无数灿烂辉煌的文化和美，即使是用来杀戮的工具都那样有艺术性和地域性，能重现这些已非易事，完全没必要搞到满目奇幻。看到《恶魔之魂》的兵器甲胄设定后，我愿意说"让那些连胳膊里侧都长满倒刺，混乱的一塌糊涂连时代和功能都分不清的废柴美工都见鬼去吧，哈哈"。

虽然相比其他游戏数量不多，但如果真的一件件介绍起来恐怕也能出书了，这里只挑选最具代表性的骑士初期标准装备——凹沟铠甲的原型——玛克西米利安式甲胄来介绍一下吧。

奥地利大公玛克西米利安一世戎装图

著名的"最后的骑士"使用过的甲胄，游戏中按形态称凹沟铠甲，现实中被称为玛克西米利安式甲胄。
奥地利大公玛克西米利安一世（1459——1519），18 岁与勃艮第公女玛丽结婚，并从妻子那里

集成了其祖父菲利普善良公创立的"金羊毛骑士团"团长的职位。1486 年继承父亲弗里德里希三世的王位就任德国国王，1493 年被公选为神圣罗马帝国皇帝，可谓腾达荣华集于一身了。当然他也有过因为征税被法国民众幽禁并被公开拷打的屈辱经历，不过这些都不影响他在德国作为一个明君的声誉。中年的他筹建勇猛的骑士团，晚年的他致力于军需工厂的建设，这个时期，他意识到骑士时代已经终结，于是自封为 LETZTEN RITTER（德语：最后的骑士）。玛克西米利安一世重视甲胄生产并以经常自己加入甲胄设计并参与制作享誉文艺复兴时代的欧洲君主界。凹沟铠甲就是在他主持设计下产生的著名甲胄，设计为皇帝和布兰登堡的著名甲胄师们，他们尝试用所谓"冷锻"的方式打造铠甲，（之前一直采用热锻，工艺上阐述起来十分麻烦，所以这里从略）使制作过程大大简化，并加强了铠甲的韧性。从皇帝自身到 16 世纪的德国佣兵都愿意穿着这种铠甲冲锋陷阵。在《恶魔之魂》里的这套铠甲在左肩部用钣金施以补强的设计，但这种实际实际很少在玛克西米利安式铠甲的实物中出现。请看下面的图片对比：

游戏中的凹沟铠甲

玛克西米利安式甲胄分解图

以上为整体及拆卸后组件的实物图片

游戏中神殿骑士初期装备的是鳞甲，现实中属于英式的科里尼基式甲胄，起源于意大利，游戏里的设定溶入了撒拉森回教武士的构思，而且头盔则带有诺曼人的设计风格

神殿骑士鳞甲

科里尼基式甲胄，15 世纪，北意大利制品

英国制科里尼基式甲胄

卡尔•文兰的暗银甲从样式看介于哥特式甲胄与仪式性甲胄之间的设计，章鱼尾部样式的头盔并非虚构，但完全没有目视力孔则属于夸张。暗银盾的设计则属于诺曼式的发展型

两款哥特式甲胄及手甲，极尽华丽之能事，属仪式用甲胄

僧侣和骑士都喜爱使用的连环式软甲头罩

关于武器，这里主要想介绍一下焰型剑，在现实中此类带有双倒刺的长剑被称为"双手绪形剑"。这种火焰剑来自于 15 世纪意大利人的创造，最早叫做 SPADA（意大利语，宝剑），后改称 SPADONE（大型宝剑），当然在形体上也迅速变大。游戏中的双手绪形剑在火焰和剑锷部分加入皮制握柄，是经过法国改制后的形态，法语称为（FLAMERGE）。这种剑最长达 1•8 米，最重可达 3•7 公斤，使用时双手挥动，一只手握柄，一只手我在剑身四分之一有皮制握柄之处，与其说斩刺，不如说像铁棒一样横扫更加贴切。剑刃上的火焰倒刺不会造成肉体伤害，但可以起到挡驾轻型锐利武器的公用，是中世纪骑士步行战斗的主力兵器之一。

双手绪形剑（火焰剑）的图样与实物
中世纪西欧的长柄戟类武器
游戏与现实的迅翼矛
游戏中的魔弯刀与马穆鲁克骑兵弯刀、拜占庭弯刀、哥萨克骑兵马刀的对比
刺剑之王，叶卡捷琳娜女皇镶满珍珠和钻石的纯银刺剑

芬兰大公佩用黄金镶钻石刺剑
文艺复兴时期意大利护手式刺剑及刺剑的几种握法
罗马尼亚纯金柄短剑
西班牙式（拉丁式）左手用格挡匕首
哥特式匕首及剑带
各种制式的直剑
审判者之盾与实际的装饰弩兵盾
暗银盾、紫染盾与盾牌形制系谱树
头盔形制系谱树
近战中以短剑杀敌的骑士

正是以上这些充满魅力的真实武器和甲胄让游戏更充实，更具备探索性。

写到这里，要跟本文的读者说再见了，在这里我愿意再次感谢《恶魔之魂》的制作小组能在快餐游戏泛滥的时代给我们带来如此丰盛的一顿精神大餐；也再次感谢支持拙文的玩友们能看完这冗长的文字。至于看完后同意与否则见仁见智了，游戏制作者留了一系列的谜题让我们自行破解，我想每个人都有自己的猜想；游戏从头至尾没有指给玩者一条所谓的正义之路，这也需要根据每个人的体悟来自己选择。
文章结束前，我想借用电影《JFK》结尾的一句名言来做一个感言，献给制作人，献给朋友们，献给我自己，也献给未来的玩家们

〝献给年轻的一代，有了他们的参与和努力，追求真理将永不停息〝

——————————————全文完

浅谈游戏中的超强必杀技-居合斩

陆行鸟之羽

笔者对传统的日本刀很有爱，所以尤其对那些出现过日本刀和居合斩的游戏印象比较深刻。前阵子时间在玩《胧妖刀村正传说》的时候就打算写一篇冒充专业刀剑格斗游戏评论家的文章，今时，就让那些有和吾辈同样喜好的朋友一起回顾下游戏中那些超强、超华丽的居合奥义吧。

赤影战士：
fc 时代的一款上乘作品，熟称"水上魂斗罗"，游戏中威力加强型的刀斩击附加远程真空波，具备有一定的观赏性，可惜的是女主角初始的刀斩没男主角的速度快、范围大，这点遗憾只能说是才色不可兼得吧。

侍魂：
街机刀剑格斗游戏鼻祖，讲究心与技的融合，比如说在与朋友对战时，斜眼状死死盯住他插手汗等小动作的一刹狠狠的劈他一刀（- -+）！角色之一—橘右京就是使用日本刀和居合崭的典型代表，其出刀特点是速度快、范围大、硬直小，再加上性能超高的华丽必杀技，这位使用正宗日本刀居合斩的高手很快成为了此系列人气最高的人物之一，只是那招先扔出一个橘子再用肉眼难以捕捉到的斩击将其飞速割碎的技艺未免给人太过机械的感觉缺乏美感......

月姬格斗：
就连这款人气同人格斗游戏里也隐藏着使用居合斩的角色-琥珀，虽不是斗剧里使用的主流角色，但如果你把使用她的高手当其他角色那样反复掂她重轻，务必会被这招快、准、狠、范围大、两 Hit 的"扫帚居合"插入的连击猛烈挫伤告败、甚至会斩断你的自尊。

泪之指轮物语：
玩过这款游戏的朋友都很清楚：当先锋部队步入敌阵并且碰到怪物级敌人（hp、攻、防超高）时，别说有效率的减少敌兵单位，想生存下去都不容易了；这时候不妨存个盘，组织带居合技能的我方单位，效果肯定超乎你的想象，战场上期待那居合一击砍在敌人血肉之躯上发出的声音吧......(- -b)

鬼泣 3（加强）：
鬼泣 3 加强版里面的真维吉尔各招式性能上远胜但丁，除非你把但丁的某种风格与武器搭配练到出神入化的境地......（手指断了不关我事）
维吉尔不但武士之刃一般攻击以居合结尾，而且冲斩和剑气球（尤其是经强化的）都是超实用的进攻手段；那招剑气球虽是无限真空刃的阉割版，但其优秀的牵制能力和高密度，使得对付魔化杂兵时再也不用但丁的升龙拳耗了，而且华丽度提升的时间也迅速缩短了。这招居合剑气球拔刀时肉眼看上去刀身并未出鞘，就在这把武士之刃在刀鞘上来回往返切割的那几下，空中就残存下了刀光的残影和数个圆球形的杀意综合体。看到这仿佛能将空气活活切开的居合斩，心中难免不生寒意。

鬼泣 4

时代变了，自然居合也变了......自从继承维吉尔力量和但丁的卖酷耍帅后尼禄的人气一直在胡渣男但丁大人后面穷追不舍，大有后浪推前浪的气势。尼禄其远程居合是一招可蓄力的十字斩，虽不及剑气球的火力集中，但也颇为强力；近身居合是超酷、超华丽的大斩击，使用条件和前面一样需要魔化，右手缓慢的握住刀柄拔刀的一刹那后是一连串华丽而猛烈斩击，当然此招不是可以随便拿来玩玩的，像但丁的升龙拳一样需要找到很好的空挡，这也算是几乎所有游戏里所谓强招的"规则"。

鬼泣 4（但丁篇）
好歹是前几代的正篇主角，本作中也有加入强力的居合攻击。如果说尼禄的技能是高射炮打苍蝇的话，但丁的就是用灭害灵杀蚊子了，这也算是但丁居合斩的特点；用来打单个敌人没有效率，也不怎么升华丽槽，但是可以考虑对付成群的或难以近身的杂兵。老实说，第一次看到但丁超酷的抽刀造型和前方发出的"闪电光束拳"时确实被雷得很深。

忍龙 2
忍龙 2 居合斩打中后是一系列杀阵连击，相比尼禄的更加华丽和魄力十足，但是游戏中敌人综合能力都很强总是粘在你身边，要随心所欲的使用估计一般人很难做到。

忍 2
当吾辈这些玩女忍的菜鸟还在持续上演失足落涯的惨剧时，忍众的达人们就已经能用那招影分身居合光束斩（名字汗）华丽的秒杀数个皮肉超厚的 boss 了。这招影分身居合斩（题外音：他竟然又改名字了- -b）的强大在于发出的 3 个（？）光束球是远程追尾的，计算到杀阵和连击伤害里，只要锁定好了就不怕敌人躲得再远，这就是所谓的千里取人首级吧。

胧妖刀村正传说：
史上最强居合斩，人称"居合一闪"。其原理是在抽出刀刃的一瞬间，爆发出刀身上全部的能量，再利用高超的刀术在所有敌人出现的位置刻上无数条月牙般犀利的、仿佛能连空气一起割开的美丽雕纹......（看来这招一定蛮累人的说）而这么强的招式，玩家只需轻轻松松地按一下切换键就 ok 了，你又有什么理由说这不是最强的呢？

笔者总结了以上十个个人觉得比较形象化的居合，当然细心的玩家会发现还远不止这些。放眼未来，随着游戏厂家的日渐成熟、逐步向国际化靠拢；随着游戏主机机能的加强，游戏剧本也迈向了未来科技战争、不断借鉴科幻电影题材...总之，传统的刀剑战争题材落伍了，取而代之的是手枪、冲锋枪、离子炮、核武器......但是，游戏中手持长刃、威风飒飒的武士之魂将永远在我心中闪耀！

死神来了

loverboby

作者:A9VG:loverboby
出处:A9VG 转载请得到作者许可,并注明作者和论坛链接地址,未经许可.严禁转载.



前言：

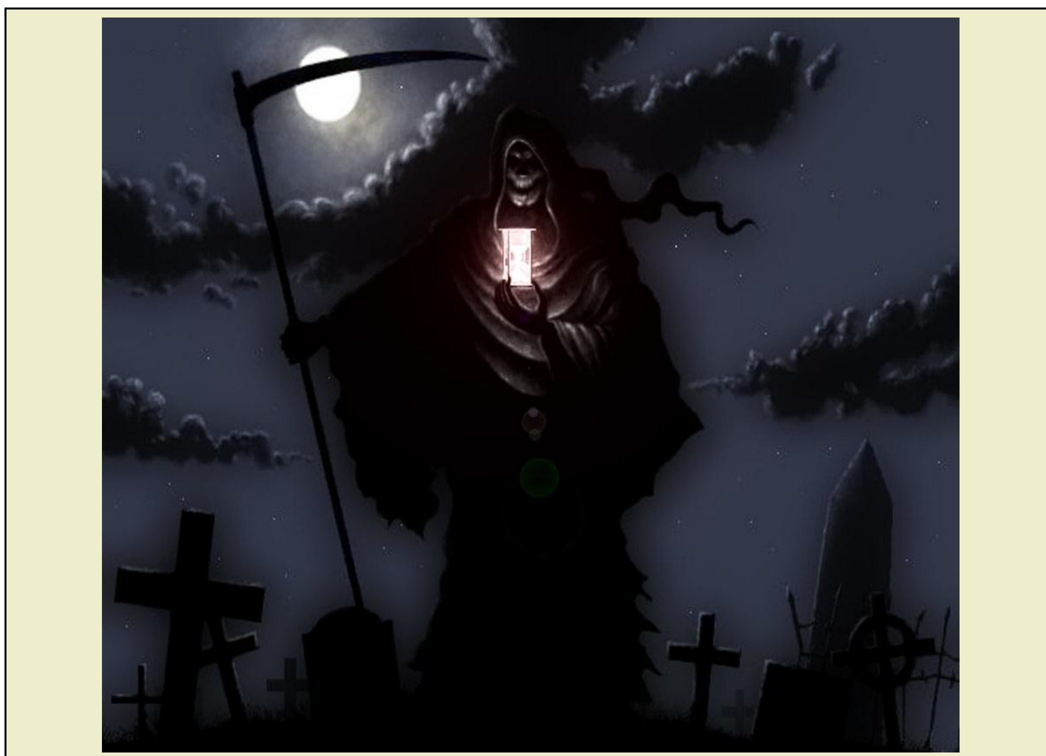
小生前段时间在看 superjay 兄在怀旧区关于《月下》的研究文时，又想起了过去一直困扰我的一个疑问："镰刀死神的形象是从哪里来的？"

经过几天的收集资料和研究也没找到答案，原因是各国神话故事中都没有详细的描述和记载；不过不知不觉中对死神产生了浓厚的兴趣，于是写出了此文。小生才疏学浅，各位就当笑话看吧。



正文：

说到死神，各位很容易联想到身披黑色斗篷、手持巨型镰刀的形象。

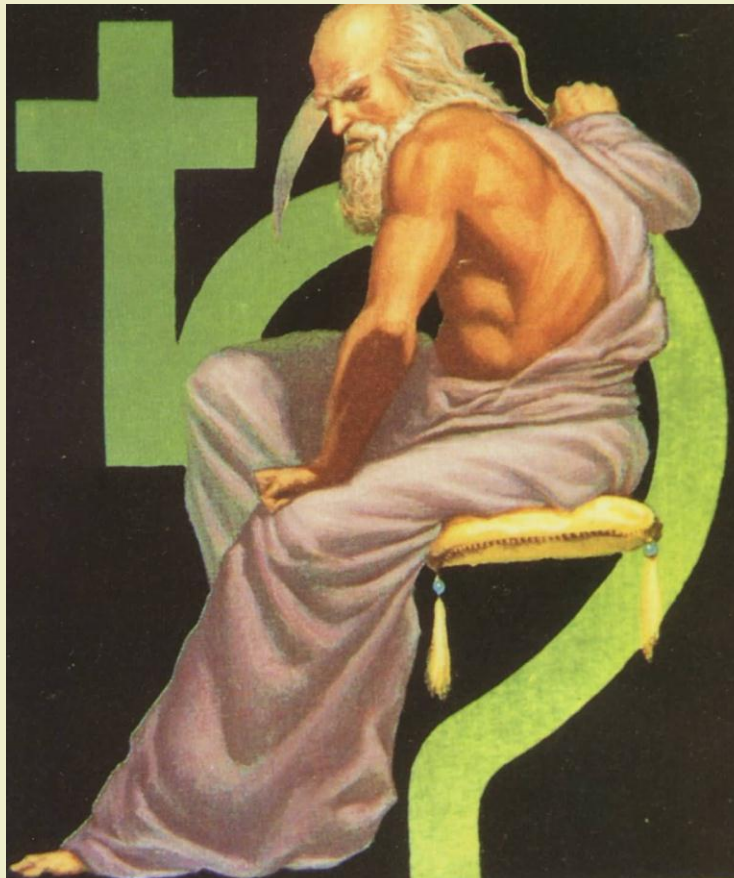


但是这个形象的死神各国的文化都没有详细的描述和记载。唯一恰当的解释就是由现代小说和影视作品、游戏中所塑造出来的；那这个形象是怎么来的呢：这个形象脱胎于塔罗牌第 13 张，至于是谁创作了的这一形象，各位可以去研究塔罗牌的起源。

塔罗牌：起源于埃及法老王时代（一说起源与意大利），在远古时代，塔罗牌并不同于今日的面貌。在当时塔罗不是一张张的卡片，而是一本册子。这本册子代表"神意"，将天神的旨意传达给法老王。因此，每当法老王有任何问题、疑惑、困难时，他都借着塔罗来得知"天意"，求得解答。

而后，藉由旅人的足迹，塔罗逐渐传到西方欧洲大陆，成为吉普赛人的道具。吉普赛人把塔罗由册子改成一张张图案精美且深富意义的卡片。随着吉普赛人的流浪生活，塔罗牌流传到各国，也因此变得更加丰富；塔罗牌的图面融入各民族的传说与信仰，也衍生出各种各样的占卜法。

还有一种说法是：
在希腊神话中，天神克洛诺斯(Cronus）就是用镰刀割下了其父原始神乌拉诺斯(Uranus)



的生殖器的，后来前者又被其子宙斯的雷电击败并被废黜、流放。镰刀一直作为克洛诺斯（拉丁语Saturn，也就是土星）的标志，他被看成古希腊之前的丰产之神，后来人们混淆了他和时间的化身克洛诺斯(Chronus)的名字，于是克洛诺斯手持镰刀（或者是长柄镰刀）的形象就成了时间流逝的象征，在这个意义上镰刀就变成了死亡的象征，死神"选择"它作为武器也就理所当然。



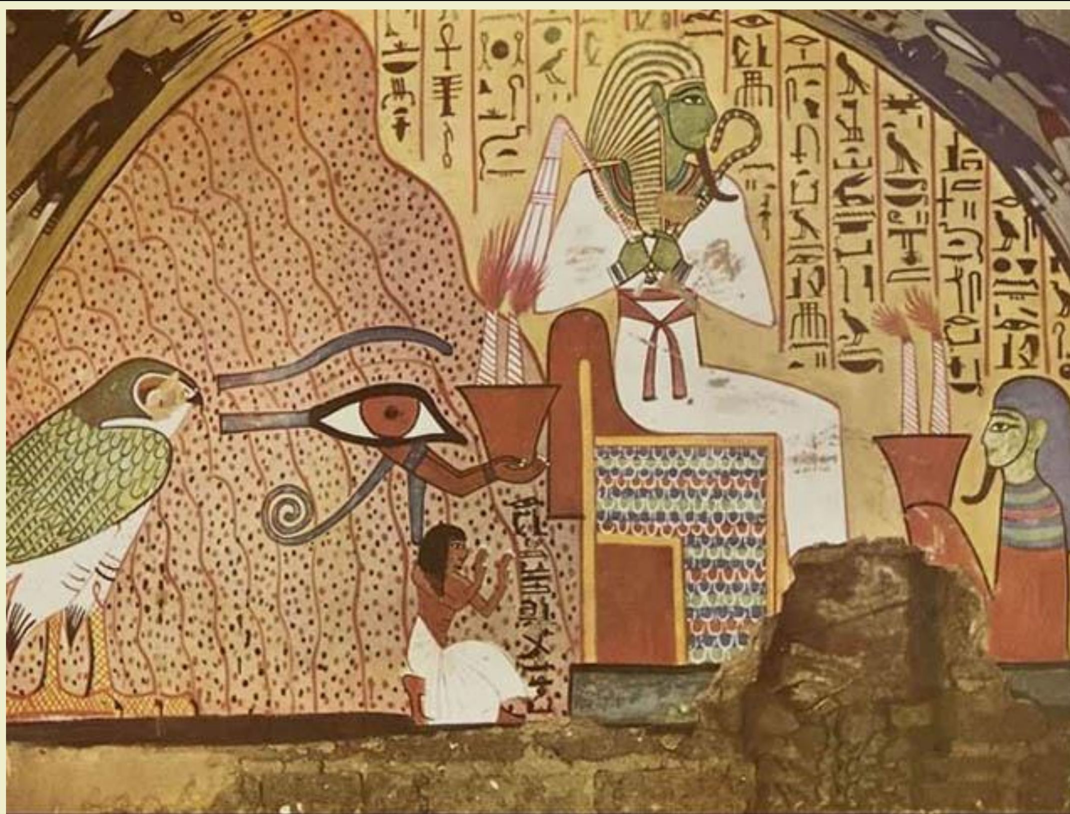


如果塔罗牌真的起源于埃及，那么死神的形象就由埃及的几位掌管死亡的神有关：

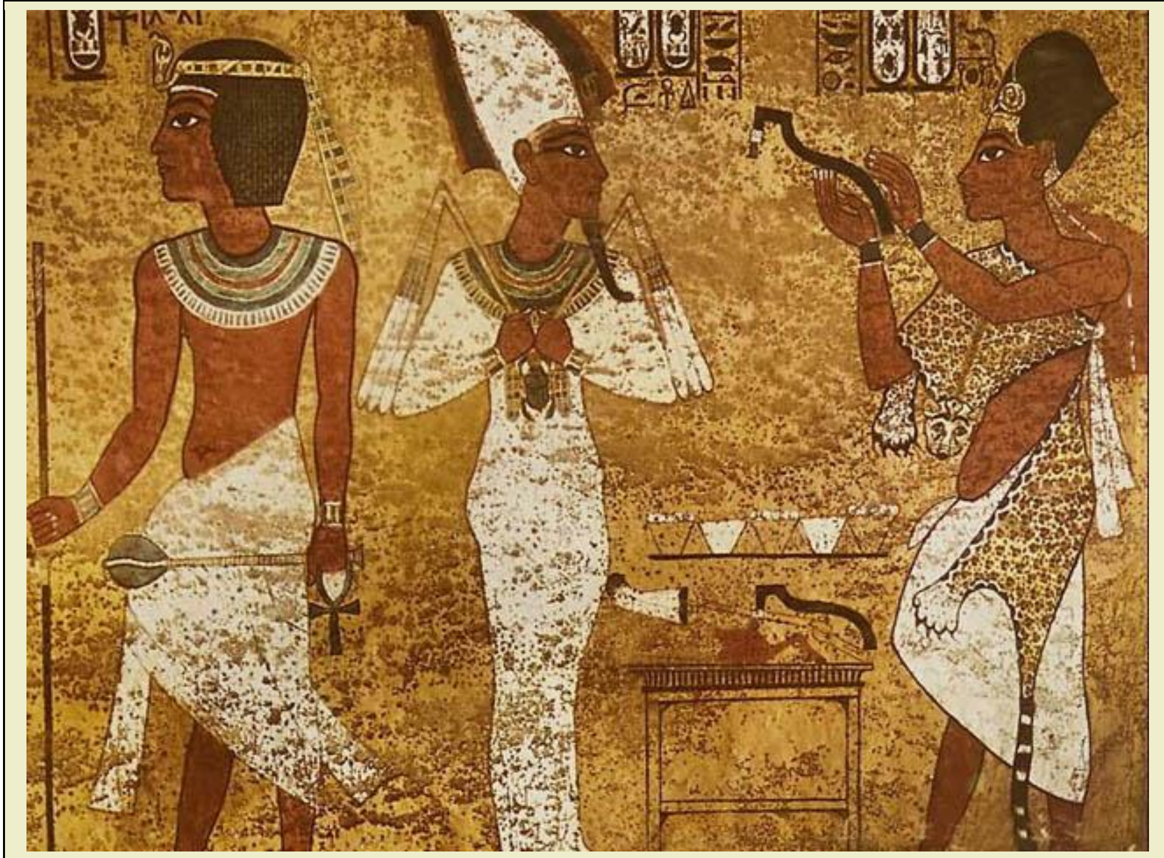
冥界之王-奥西里斯

丰饶之神，文明的赐予者。冥界之王，执行人死后是否可得永生的审判。一般在壁画中，若脸上涂有绿色颜料，则表示在复活中或已经复活。它的崇拜仪式起于阿拜多斯（Abydos)，因此那里有许多它的神庙。它变得受欢迎是在中王国以后，十八王朝时它可能是最广泛被崇拜的神，同时，持续到晚期埃及。

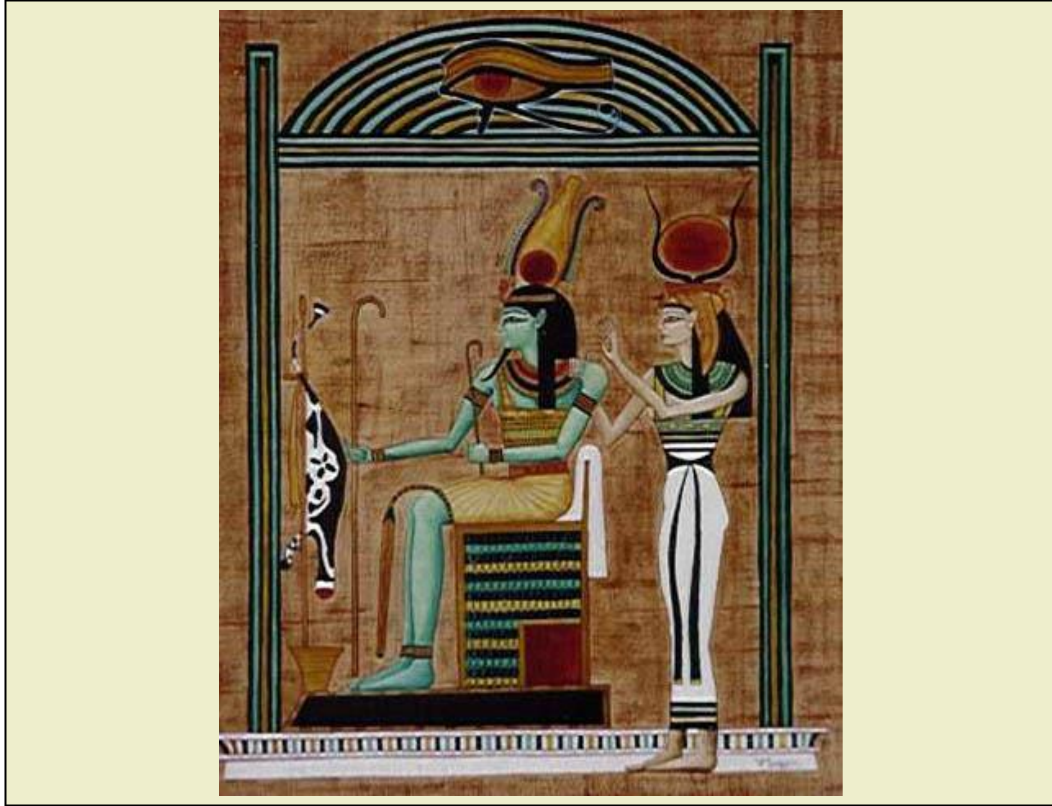

奥西里斯是埃及最重要的九大神明"九神"（Great Ennead)之一。他生前是一个开明的国王，死后是地界主宰和死亡判官。他还是复活、降雨和植物之神。他以一个留着胡须、手持连枷及象征至高无上权力的权杖、头戴王冠的木乃伊形象出现。他头戴象征埃及的白色王冠，王冠周围插满了红色羽毛。他的皮肤为绿色，代表着植物--他在做国王时教会了埃及人耕作。虽然他是冥界之神，但是他不是魔鬼或黑暗之神。相反，他象征着埃及人所相信的死后可以永世荣耀的希望。



奥西里斯是既阿蒙之后的又一个全国性大神。他的地位在某一程度上甚至超过了曾祖父太阳神拉。据研究奥西里斯最初是尼罗河的洪水神，后来演化为冥王。奥西里斯同时也有太阳神的神格，被称为太阳之蛋，虽然身为冥王，却不是代表黑暗一面，而是光明之神。后来亡灵的守护者阿努比斯被当作奥西里斯的儿子，帮助奥西里斯治理冥府。



奥西里斯之所以成为全国性大神，这和埃及人对死亡的观点有关。埃及人认为死亡并不是生命的最终结束，而是达到永生的途径，死去的人们将在奥西里斯统治的另一个世界复活，并永远的生存。因而我们不难理解埃及人为死去的国王修建金字塔和帝王谷。



古埃及亡灵书还有对他赞美的诗歌：

光荣归于奥西里斯，永无穷尽的王子，
他通过了亿万年而直入永恒，
以南方和北方为他的冠冕，他是众神与人的主人，
携带宽厚与威力的手杖和鞭子。

啊王中之王，王子中的王子，主人中的主人，
大地重又回春，由于你的热情；
昔日和将来作你的随从，你将他们率领，
你的心满足地安息在隐密的群山之巅。

你的身体发光，你的头就是蓝天。
土耳其玉的颜色在你莅临之地的四野发光。
你的躯体广被，你的容颜焕发，
犹如今后世界的田野和溪谷。

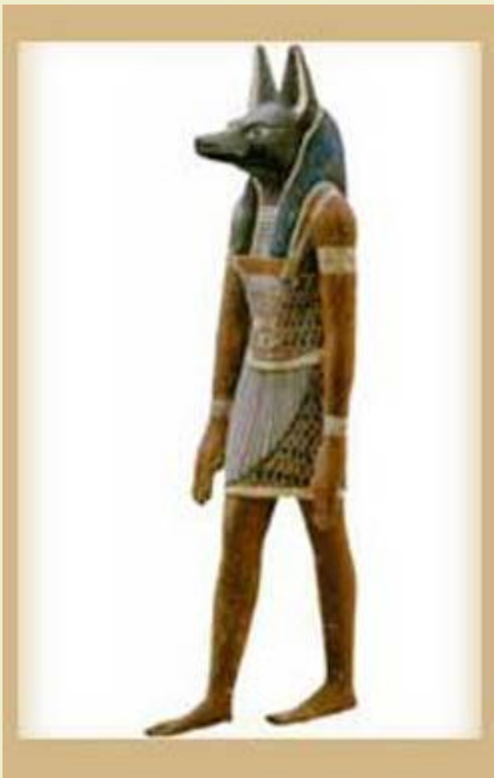
请允许我的精神在地上坚守，在永恒中凯旋。
允许我顺风航过你的国土。
允许我插翅腾飞，象那凤凰。
允许我在众神的塔门边得到宽宏的迎迓。

在凛冽之屋中，胜利者，请授我以食物，
那些在死亡中与你同升的祝福的食品，
并且让我在那有阳光的田野上

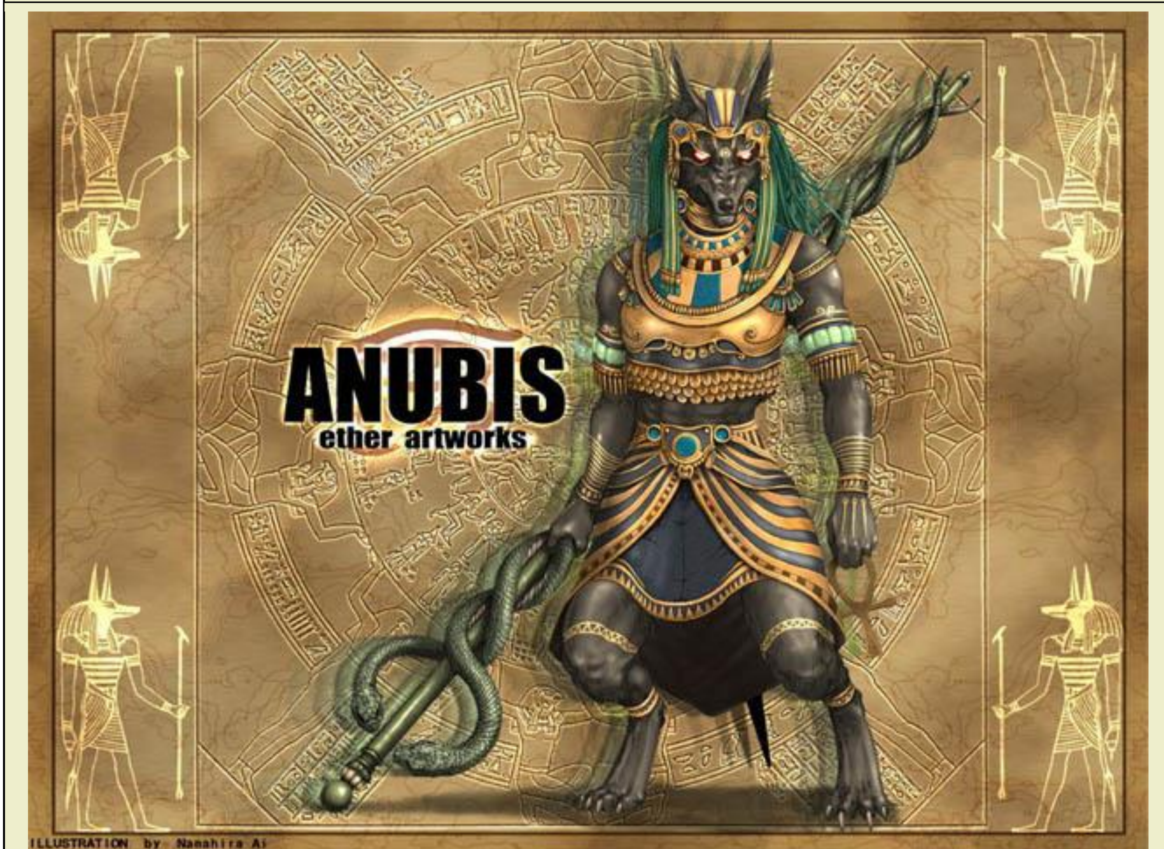
播种和收获大麦和小麦，
在幸福的草原上有一个家。

由次可见奥西里斯的权利和希腊神话中的哈帝斯一样，是冥界中权力最大的神；而我们今天说的死神只是一位下级神，它的工作是把死者的灵魂带到地狱。所以死神的形象绝不是由奥西里斯演变而来。在埃及神话里，把死者带到地下世界的神只有一位，那就是阿努比斯：

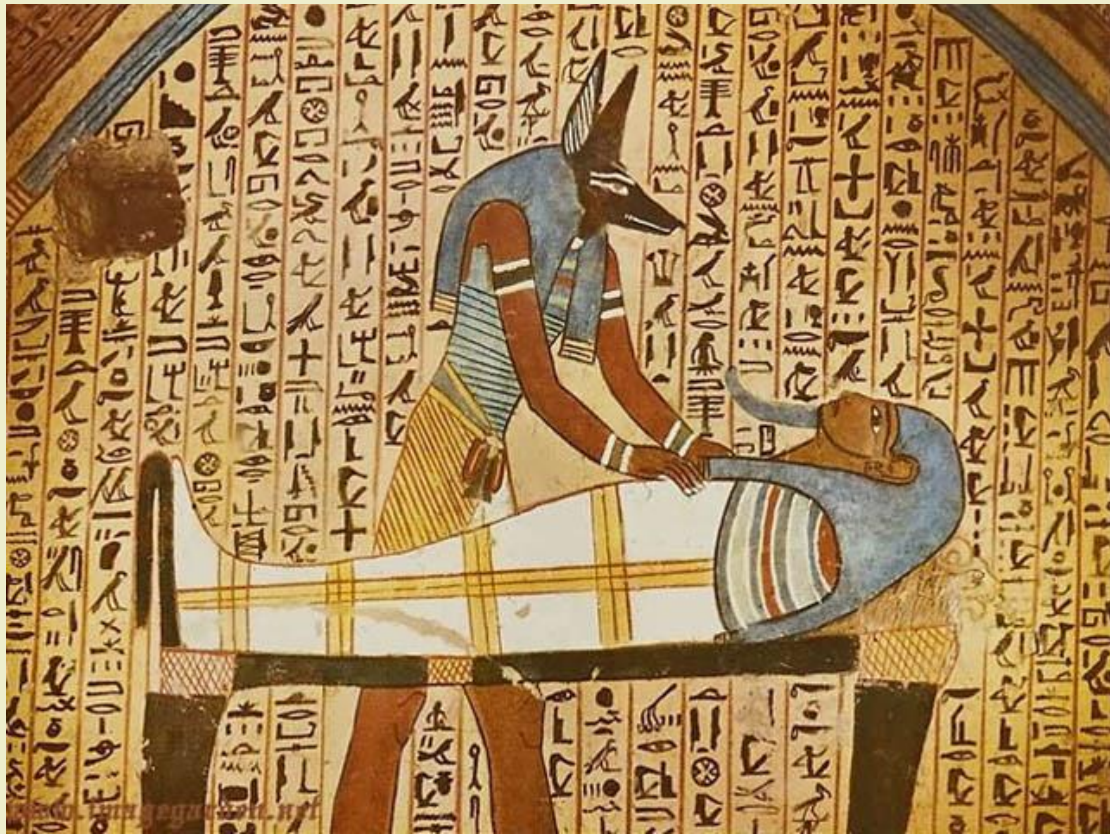
阿努比斯



阿努比斯神是帮助死者通往地下世界的神。相传，他因发明了制作干尸的方法而受到崇拜。埃及人认为，阿努比斯神帮助死者保存尸体，这样死者才能复活。阿努比斯神被描绘为长着狐狼头拥有神权的人。他的象征是黑白相间的公牛皮溅满血迹悬于杆上。其中的意思至今无人能知。



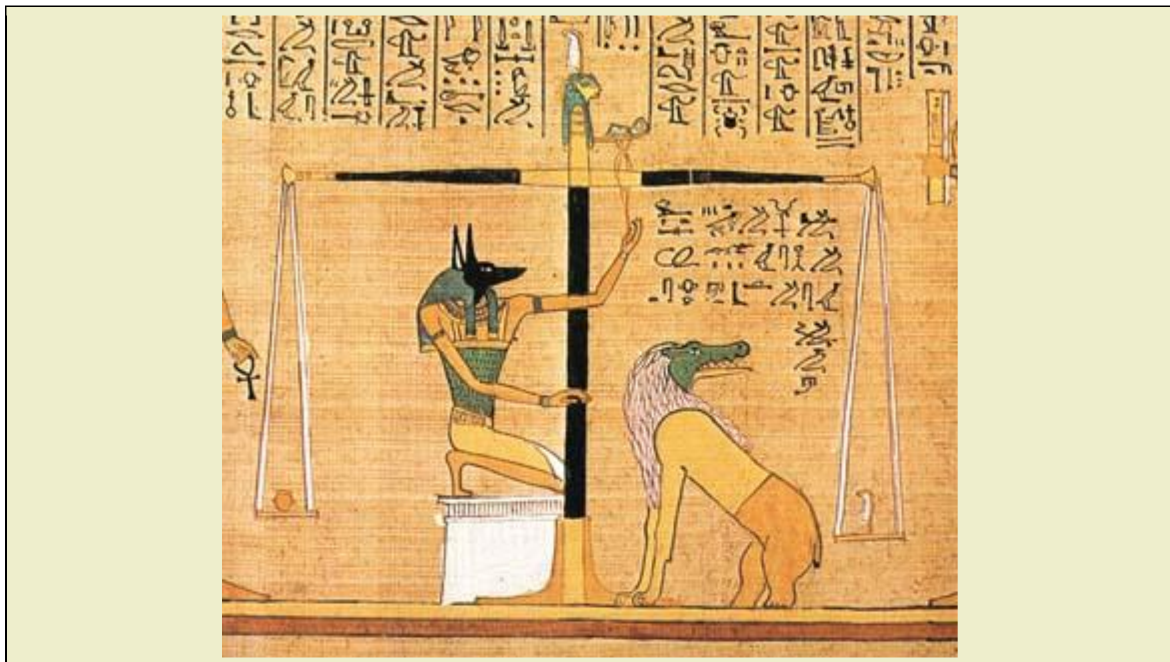
阿努比斯神有三个重要的特点。他掌管着尸体防腐的方法；他把木乃伊送入墓穴然后掌管着他们的灵魂；更重要的是他保护死者不受欺骗和保证他们能够复活。在埃及的早期历史中，阿努比斯神被称为死神。后来这一角色被奥赛里斯所代替。

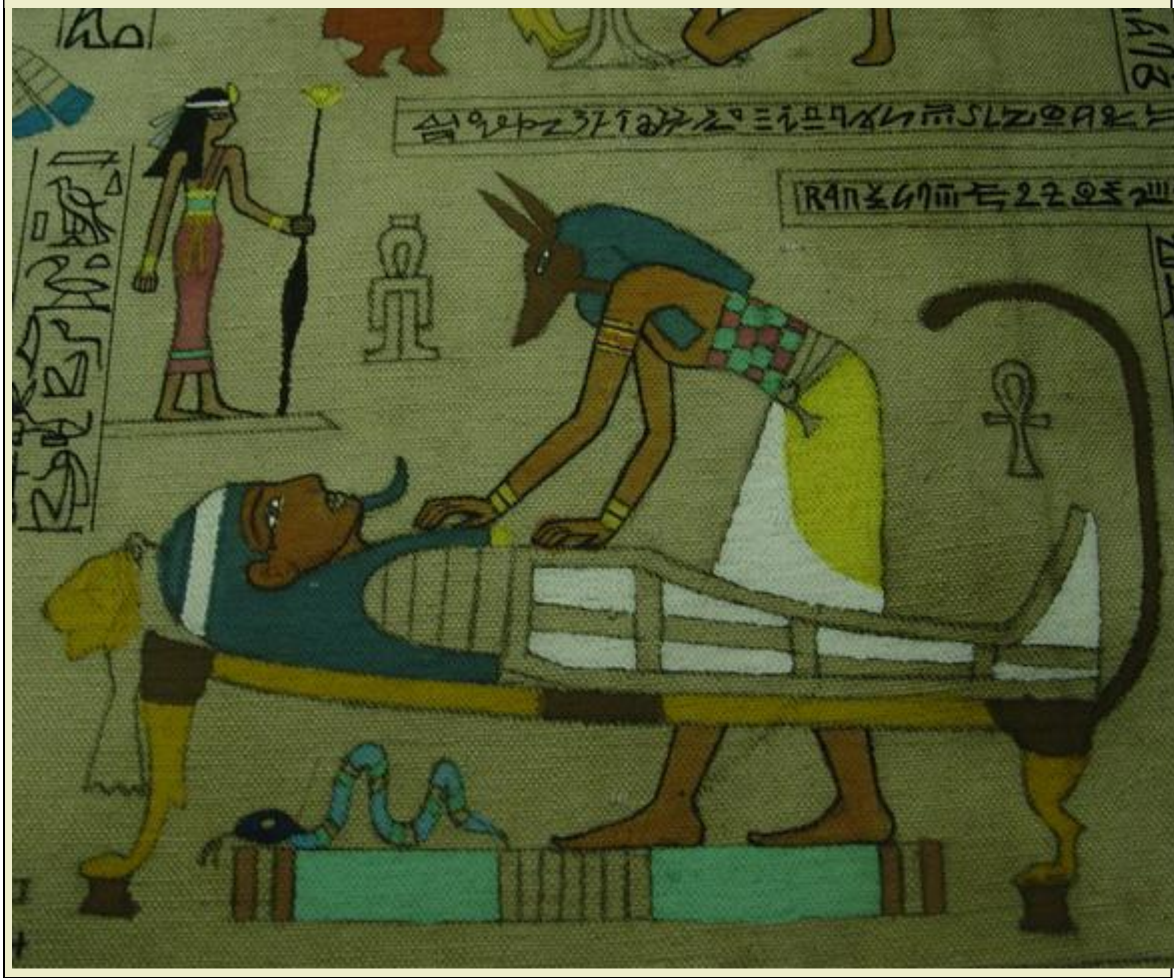


阿努比斯神是奈菲思的儿子，他的爸爸是奥赛里斯。相传，奈菲思把奥赛里斯灌醉后生下了阿努比斯。另外一种说法是：奈菲思把自己伪装成伊西斯去诱惑奥赛里斯，然后生下了阿努比斯。



阿努比斯最初是冥界之王，然而随着对欧西里斯崇拜的产生，他变成了看门人。作为看门人，阿努比斯的主要职责是：用将死者的灵魂与玛特(Maat)的羽毛在天平上对比。如果灵魂与羽毛一样轻，阿努比斯就带他去见欧西里斯，否则则将他喂给阿米特（Ammit）。





这样我个人研究出一个结论：塔罗里记录的死神就是埃及神话里的阿努比斯，而吉普赛人把塔罗改成塔罗牌的时候保留了阿努比斯招魂和把死人灵魂带到冥界的职责。但是又因为各地文化的差异（欧洲人又不认识阿努比斯）所以吉普赛人给了死神一个新的形象定义：全世界都很好接受的骷髅形象。

吉普赛人又容入了希腊神话里克洛诺斯的故事（见开头）便有了镰刀。

以上 2 种因素结合起来就诞生了镰刀死神。~

这个结论是我几天的研究结果，也许让各位笑破肚皮了。不管怎么样，我还是很有成就感，就当自娱自乐了，如果哪位知道死神的由来和故事请多多赐教。

THE END

高贵？恐怖？？探询吸血鬼.

忘了时间的钟

吸血鬼



印象中```关于吸血鬼的传说始于 17 世纪的罗马尼亚,那是个属于吸血鬼的时代```不过在提到吸血鬼之前,不得不提到另一个词"狼人"



"狼人"这个词是来源于斯拉夫语的词，"vrykolakas".其意来源于希腊的传说,指自杀或者被教会开除的人,在死后没有经过宗教仪式的祈祷,他们可以不令自己的尸体腐烂,并且能够离开自己的坟墓``实际上在 16 世纪,关于狼人的传说可以说是遍布了欧洲大陆,并衍生出了狼人可以变化为狼的形态,并且死后会变成吸血魔鬼等等传说```不过那时还没有吸血鬼这个词.

在进入到 18 世纪以后,吸血鬼这个词通过狼人的演变正式应运而生,甚至首次出现了关于吸血鬼案例的官方报告!1725 年的一篇德文的官方的案件报告上首次出现了"吸血鬼"这个名词.随着越来越多吸血鬼案件的出现,关于吸血鬼的传说也进入到当时上层社会,不少学者,科学家也开始研究起吸血鬼来,一时间众说纷纭,热闹异常```实际上,当时的欧洲人大多深信吸血鬼的存在,并且为之恐惧```

如果说吸血鬼也有故乡的话,罗马尼亚理所当然的应该成为他们的故乡```那里被称为吸血鬼的起源地,并且拥有着吸血鬼之王-Dracula 的传说.直至今日在罗马尼亚都还时常会有关于吸血鬼的报案,由此可见罗马尼亚人民对吸血鬼的深信不疑,吸血鬼甚至成了他们的文化标签,引以为豪的东西```

实际上关于吸血鬼最早的起源甚至可以追溯到<圣经>中去```据圣经记载，亚当和夏娃被逐出伊甸园之後来到荒野，并且生了许多孩子。其中该隐是老大，同时也是世上第一位人类。他是个农夫，和牧羊人弟弟共同生活。有次两人照例向上帝献祭，由於弟弟畜牧之便，奉上的是丰盛的肉食，该隐的青菜萝卜便招来上帝不满。该隐愤而谋杀了弟弟，翌日上帝问该隐他弟弟哪里去了，他辩称不知。上帝怒道："狡赖！你弟弟的冤魂向我哭诉你的暴行，所以你得接受我的惩罚！"该隐於是向上帝求饶，但是上帝说："不，我不会杀你，而且我知道你以後一定会被人唾弃。所以我给你一个与众不同的记号，

这样你就会让别人知道你不该被杀----只是尽量折磨你罢了。"在千年潜藏的吸血鬼传说中，该隐所受的天谴便是终生必需靠吸食活人鲜血，并且永生不死，世世代代受此诅咒的折磨。而且上帝让他的记号变成人人都可见而诛之，这是和圣经上不一样的地方。书中後来又把他和撒旦的情人莉莉丝(Lilith,最早出现于苏美尔神话，犹太教旧约里亚当的第一个妻子,因不满上帝而离开伊甸园)配成一对，说莉莉丝是法力高强的女巫，并教导该隐如何利用鲜血产生力量以供己用。正因如此，也有人认为莉莉丝才是真正的第一位吸血鬼```



Dracula



说完吸血鬼的来源,我们再来说说一个很著名的名字-Dracula

Dracula 的全名是 Vlad III Dracula,Dracula 本身与吸血鬼没什么关系,但由于偶然的机会，作家 Bram Stoker 在一本书上看到了 Dracula 这个名字，而他当时又正在构思一个吸血鬼的故事，于是顺手把 Dracula 的名字安在了这个吸血鬼的身上，并且联系历史史实，把故事的开头设置在了 Dracula 的故乡，罗马尼亚的特兰西瓦尼亚。这部小说成了近现代西方吸血鬼文学的开山之作，可以说正是由于这部小说的出现，原本只是一个历史人物的 Dracula 才变成了西方人心目中的吸血鬼之王```

历史上的 Dracula 是 Wallachia(瓦内几亚)公国的统治者,Wallachia 是罗马尼亚的一个省,北接 Transylvania(特兰西瓦尼亚)和 Moldavia(摩尔多瓦).东临黑海,南接保加利亚```十三世纪末,随着东罗马帝国的衰落,Wallachia 才有机会成为了一个真正意义上的政治实体``第一任统治者是 Basarab the Great（1310-1352),也就是 Dracula 的祖先.Dracula 在瓦拉几亚的主要统治时期是 1456 至 1462 年，定都特尔戈维什泰，他的城堡则坐落在 Arges 河附近的山区。他的大多数著名的暴行也发生在这个时期``镇压农民造反和对付异教徒时手法十分狠毒，在活捉对方后将他们穿刺在城堡前的木桩上，人数成千上万，最后他死在了领民暴动之中，但是由于他的残暴，使他成为了吸血鬼的原型，至今还肆虐在人们的心中。(提到吸血鬼就不能不说说伊丽莎白，她是 Dracula 的表妹，相信用处女的鲜血洗澡可以保持青春，于是将领地内的女孩子都抓了起来用她所设计的残忍刑具一一处死，人们在冲入她的城堡时在地窖中发现无数的白骨，每一具都成了处死她的一个理由```)

Dracula 本人是很有军事天赋的，在 Wallachia 本国国力不强的情况下，他对土耳其人采取的是游击战的策略，而且处处实行焦土政策，打乱土耳其军心。土耳其大军逼近首都时，他亲自率领部队大胆地在一个夜间突袭土耳其大营，他本想乘机杀死苏丹以逼土耳其退兵，虽然并没有达到预期的效果，但确实是对土耳其军队的重大打击。1461 年，君士坦丁堡的征服者，土耳其苏丹穆罕默德二世,行军至瓦拉几亚首都郊外时，见到的是被 Dracula 施以刺刑的近两万名土耳其俘虏在木桩上腐烂的尸体```



不过土尔其人最终还是迫使 Dracula 逃往特兰西尼亚,他的妻子因为害怕被俘虏而跳河自杀``(有两种说法,一种是说她是因为害怕被俘虏而自杀,另一种是罗马尼亚当地的传说,说她是以为 Dracula 已死而徇情自杀,后者还被电影<惊情四百年>借鉴,而她自杀的那条河也成为了著名的"王妃之河")被关押在布达的一座皇家庭院内,这种囚犯生活一直持续了 12 年之久```而他的囚犯生活其实也不算很糟糕,他渐渐赢得了匈牙利王室的垂青,甚至又娶到了一位公主为妻子```当时为了取悦自己的主君,特也不惜退出了东怔教,改信天主教``

1476 年 12 月，Dracula 想夺回自己的政权,但在布加勒斯特附近和土耳其人的战斗中被杀```据说他的遗体被安葬在布加勒斯特附近小岛上的一座修道院里```(但考古学家至今没有在他的坟墓里发现尸体!)

另一方面



现代人对吸血鬼的理解，大多源自维多利亚时代小说家布兰·史塔克著名的《德考拉伯爵》系列中妖异迷幻的描述。此后哥特式文学的盛行，终于使苍白、嗜血、恐惧阳光、长生不死的吸血鬼形象在公众的认知中确立起来。不过，很少有人知道，就在那同时，医学家和生物化学家们已经发现，这些关于吸血鬼的传奇故事，很可能并非子虚乌有。患有卟啉症——Porphyria——的病人，或许就是在传说中存在了几千年的吸血鬼的真实原型。

　　卟啉这个词源自希腊文中的 porphura，意思为紫色。据考证，希腊人是从腓尼基人那里学到的这个词。在腓尼基，人们从紫色软体动物体中提取紫色素，用来为王室家族的长袍染色。后来，在拜占庭帝国，由这种象征高贵的紫色而衍生出了"born to the purple"(生为紫色，意译为"生为贵族")的俗语。同"口含银勺"不同，它的含义中贵的一方面盛于富的一面，通常只有皇族后裔和贵族才当得起这样的形容。

　　不过，那些生来就和紫色素卟啉(porphyrin)有着拎不清的关系的卟啉症患者，可就远远没有那么幸运了。这种因为血红素生成过程中的基因变异或环境毒害而产生的光敏色素一旦接触日光就会变成烈性的毒素，并能引起至少 8 种类型的卟啉症。在最严重的卟啉症患者体内，卟啉会蚕食聚集区域附近的组织和肌体，使患者严重贫血，面部器官腐蚀，尿液呈现紫红色，并出现种种怪异的、让人联想起吸血鬼的举止

惧怕阳光:卟啉是一种光敏色素，它会聚集在人的皮肤、骨骼和牙齿上。大多数卟啉在黑暗中呈良性，不会对身体造成什么危害，但一旦接触阳光，就会转化为危险的毒素，吞噬人的肌肉和组织。因此，卟啉症患者像传说中的吸血鬼那样，只能生活在黑暗世界里，不能见光。

面容苍白:绝大多数卟啉症患者都伴有严重的贫血，这不仅因为他们通常只能生活在黑暗中，更重要的是，他们身体中的卟啉会影响造血功能，破坏血红素的生成。通常，卟啉症患者的身体上还会带有大片的色素沉积——往往是紫色的

不死之身:由于毒素的作用，卟啉症患者的耳朵和鼻子都会被其腐蚀，而皮肤上也会布满疤痕，使他们看上去格外苍老。在欧洲的传说中，长生不死的人常常都会被描述为类似的样子，以讹传讹的，就有了"吸血鬼有不死之身"的说法。实际上，卟啉症患者的寿命通常都非常之短

嗜饮鲜血:对于大多数卟啉症患者，输血和血红素能够有效缓解症状，并且到现在依然是主流的治疗方法。血红素非常顽强，通过消化道依然可以被小肠吸收。这意味着，至少从理论上讲，古代的卟啉症

患者可以通过吸食或饮用鲜血来使自己感觉舒服一些——这很可能是吸血鬼故事的起源

牙齿尖利如狼:卟啉接触阳光后会转化为可以吞噬肌肉和组织的毒素，主要的表现之一就是它会腐蚀患者的嘴唇和牙龈，使他们露出尖利的、狼一样的牙齿。腐烂的牙龈看上去总是血淋淋的，难免会让人联想起吸食鲜血的吸血鬼````

经典案例(不断搜寻中):

一,梅德韦贾村真实案例

在塞尔维亚的梅德韦贾村，发生了好多桩吸血鬼害处人的案例。多次听说这传闻之后，我奉陛下的最高统帅部之命，带着一些军官和两部挖土机，前去调查这个问题。我们当着民兵队队长布雅克塔尔（GorschitzHeiduck Burjaktar）以及当地一些资深民兵的面，执行这项任务。

经过一番询问之后、我们得知，大约五年前，有一个名叫帕奥勒的民兵，从干草车上跌了下来，摔断了脖子。而帕奥勒生前曾多次提起，他被波斯卡索瓦（Cassowa）附近的一个吸血鬼伤害过。

帕奥勒可能在一个吸血鬼的墓里吃过土，用吸血鬼的血涂抹自己（像现在的做法一样），以化解吸血鬼施加的魔法。可是帕奥勒死后二、三十天，有些人就言之凿凿，说帕奥勒来折磨他们，并且弄死了四个人。为了制止这种危险，民兵建议当地人把吸血鬼挖出来，居民立即照办。

这时，他已死了 40 天，但尸体仍保存完好，肌肉也没有腐烂，鲜血还从眼睛、耳朵和鼻子里流出来，浸染了衬衫和裹尸布。手脚的指甲已经脱落，又长出了新的。人们由此认定，帕奥勒是个极其可怕的吸血鬼，所以按照当地的习俗，用尖木桩钉人他的心脏。

可是，当木桩正朝尸体刺去的时候，尸体发出一声狂吼，如注的血从身体里喷射出来。尸体在当天焚毁，骨灰撒在坟墓里。但是，当地人都认为，凡是被吸血鬼害死的人，死后也会变成吸血鬼，因此对上述的四个被害者的尸体也如法炮制。

事情并未就此了结，因为大家都相信，这个帕奥勒不但攻击人，就连家畜也不放过。

摘自:
<见闻与发现>
弗鲁肯格
1732 年

背景：1725 年，一个名叫 Pierre Plogowitz 的农民在被初拥之后变成了吸血鬼，他在一个名为 kilova 的村庄里令 8 人死亡。
另一个吸血鬼的名字叫 Arnold Paole，他令一个叫 Medwegya 的村庄的大量人口丧生。

人类社会对这两起事件极其重视，进行了大范围的调查。但最后他们对公众隐瞒了调查的真相。第一起案件的报告现在存放在维也纳档案馆。其中有一个词——"Vanpir"第一次出现。这就是吸血鬼名称的由来。人类当局在 1731 年对第二个案例进行了更深入的调查。一位军医，Fluckinger 把整个的调查过程和结果都做了详细的笔录，交由 Heiduques 连队的几位军官和医生签名后以《见闻与发现》为题呈送贝尔格莱德法庭并于 1732 年正式发表印行。法国国王路易十五要求黎赛留公爵（Richelieu）把案件的正式结果写成详细的报告呈给他。这份报道在人类中引起了巨大的轰动，1832 年 3 月 3 日，《拾穗者》的报导中出现了"vampyre"这个词，这是法语中首次出现吸血鬼这个词汇

关于 ZOE2 中的 Jehuty 在埃及神话中的文化背景的猜测

magicdias

ZOE2 是小岛先生在 PS2 早期的一部优秀机甲 ACT 系游戏,其华丽的画面与爽快的打斗以及深厚的剧情都吸引了大批的 FANS.现在我想来谈一谈关于 ZOE2 中关于主角 Jehuty 的一些背景研究. ZOE2 的副标题众是 Anubis,预示着在这一作中故事将会予以传说中最强的一部 Orbital Frame 一个了结.但是今天我们的话题不是强悍的 Anubis,而是同样作为阿曼计划被制造的强力 OF,也是

我们的主角,Jehuty.
Anubis 作为古埃及 Osiris 之前的死神,在今日的 ACG 作品中被频繁引用,所以大家对他的熟悉也是与日俱增.在我初接触 ZOE2 的时候,也只是对 Anubis 的文化背景有所了解,但是有时会突发奇想,作为与 Anubis 等价的存在(这从最后的结局中可以看出)的 Jehuty 是否也在埃及神话中占有一席之地呢?之后我查阅了关于埃及的神位与传说等资料,确认 Jehuty 确实是埃及的一位神邸,也许这个神不为大家所熟悉,他是古埃及的智慧之神图特(THOTH).
图特又名 Tahuti,Tehuti,但最接近我们游戏中的名字是 Djehuty.因为读音上的简化,游戏中采用了 Jehuty 这样的新造词,但读音与 Djehuty 应该是完全一样的.(个人无能力考证古埃及的语言发音,但根据常识应该是一样的,如有批漏请指出)关于图特神的资料,在下引用了古国天使论坛上情迷埃及十二诸神一帖中对于图特的资料,原文如下
拼写：THOTH (Djehuty, Tahuti, Tehuti)
象征：朱鹭或狒狒。
他是埃及神话中智慧和学习之神。他和他的妻子一共生有八个孩子，其中最著名的就是阿蒙神。托托神被描述为长有朱鹭头或是狒狒头的人形，也许这种样子暗示着思想和理智。他手中执笔册，用来记录东西。
埃及人认为是托托神发明了书写，还相信他是冥府的书写员，死亡之书就是他完成的。人们还普遍相信他发明了不可思议的与外界隔绝的神术。
在所有主要的场合中，托托神都可以出现，但是他通常出现在对死者的判决中。在判决时，托托神以狗头猿身的形象出现，他坐在天平的上方，用天平称量死者的心脏来决定死者生前是否光明，正

直。
在资料中,可见图特神的地位是相当高的,在我的了解中他曾经帮助 Anubis 的生父 Osiris 两度复活,并且帮助 Osiris 之妻 Isis 逃离 Seth 的追捕.(当然,Anubis 并非 Osiris 与 Isis 之子尚为后话)所以,在游戏中 Jehuty 的地位也高与其他 OF 之上而与 Anubis 等价也是合乎情理了.
另外还要注意到的是,图特神的一般形象是朱鹭头或是狒狒头的神,游戏中的 Jehuty 的头部也是以鸟的头部为原形的,所以可以说是八九不离十,可以确信 THOTH 神就是 Jehuty.但是另外一个狒狒头的形象在游戏中有无体现呢?答案是有的!在一般流程通关后,我们再开游戏,可以选择 Jehuty 的几种形态,其中有一种是 Naked Jehuty,脸部是白色的,性能长处是格斗与速度.注意一下这台机体的脸部,仔细观察的话,会发现其实这个头部是很象狒狒头的.Naked 的解释是暴露的,无覆盖的.意思就是说这是 Jehuty 摘去面部朱鹭形装甲后的样子.在埃及神的图片中我们可以看到,THOTH 神的朱鹭头就象个面具一样戴在头上,也许 ZOE2 的制作人员认为 THOTH 神的狒狒头就是摘去朱鹭形面具的样子.结合历史留下的图案的话,这种猜测确实是可能的.但埃及的神话中没有任何地方提到关于神的多重面容是面具修饰的结果,所以我们也无从考究了.
游戏中 Jehuty 拥有最多种类的武器,和多样的组合装备(ZERO-SHIFT 等),神话中 THOTH 神作为智慧神,他有一本智慧书,里面记载了各类的法术,拥有强大的力量,这一点也与游戏中 Jehuty 的多种武装相呼应.其实游戏中值得发掘的地方还有很多,比如维欧拉 AI 操作的 Orbital Frame,Nephtis 内夫提斯也是有考居的神话人物,她是 Anubis 的生母,所以在游戏中维欧拉虽然身体已灭但她的 OF 仍忠心耿耿地效力于 Anubis 的理由从另一个层面上来说也是可以理解的了.



文章长了点,废话多了点,研究还是很肤浅的,批漏也肯定是有的,各位就当饭后消遣吧.也欢迎有兴趣的朋友继续研究.谢谢.
文中的图片和部分资料来自与古国天使论坛和 xtremelegendary ZOE2 专题网

2.1 新更新:虽然在 ZOE2 的很多资料设定里 Jehuty 是洪水期的设定,但是 Jehuty 和 Djehuty 实在是太接近了,所以我又查了一下资料,发现了如下信息:
Month: Thuthi Netjer of the Month:Thoth Akhet (winter)
Season: Innundation Netjer of the Season: Hapi
Egyptian Calendar Gregorian Calendar Festival/Celebration
1 July 19 Month of Thuthi begins. Feast of Thoth, Opet Festival: marriage of Wasir & Aset (Isis & Osiris)
3 July 21 Birthday of Aten
7 July 25 Feast of Anket: welcoming the rising of the Nile
9 July 27 Queen Hatshepsut's Birthday
10 July 28 Festival ofthe Goddess of Weaving (Hedjihotep)
17 August 4 Festival of the Dead: Sunset Ceremony
19 August 6 Festival of Nut & Ra; Chief Festival of Thoth
25 August 12 Day of Sekhmet's repulsion of Set; Also Wasirian (Osirian) Mysteries: Feast of Lights of Aset (Isis)
26 August 13 Day of battle between Heru (Horus) and Set; Aset gains the Horns of Het-Hert (Hathor)
27 August 14 Day of Peace between Heru and Set
30 August 17 Rituals in the Temples of Ra, Heru (Horus) and Wasir (Osiris)

Month: Paopi Netjer of the Month:Ptah
Egyptian Calendar Gregorian Calendar Festival/Celebration
1 August 18 Month of Paopi Begins
2 August 19 Procession of Heru to Nit

3 August 20 Djehuty(Thoth) orders the healing of the eye of Heru (Horus)
5 August 22 Feast of Montu

上次在补充里说过了,Jehuty 月是在 7 月中旬 17\日到 8 月中旬 17 日.在上面这张月历中我们看到 7 月 19 日是 THOTO 神的盛宴(Feast of Thoth),正符合洪水期富饶与繁荣的象征.
其实最重要的信息在那段资料的提头部分:Month Thuthi Netjer of the month:Thoth Akhet(winter). 而且在季节部分提到了 Hapi 的名字,Hapi 象征着尼罗河的富饶,也代表着洪水期,所以可以肯定,那个 Thuthi 月肯定就是 Jehuty 月了.THOTH 也是这个月的主神.(Akhet 女神同时出现在月主神这一栏里不知是为何,但从括号内容来看一般情况是以 THOTH 为尊的)
这份资料中没有出现 Jehuty 月,只出现了与 Thoth 名字很接近的 THUTI 月,并且种种迹象都表明了这个月与图特神之间的关系(最直接的证据就是月主神那一栏里的 THOTH 之名)
所以我猜测古法中这个月原名为 THUTI,后来因为时代演变,人们将图特神的另一个名字 Djehuty 演生出的 Jehuty 作为月名.如果上述猜想属实,那么 ZOE2 中 Jehuty 的原形就不单是象征繁荣的洪水期那么简单了,而是牵扯上了该月的主神图特.
文中的月历转自百度 ISIS 吧古埃及月历一帖

以上还是纯属在下无聊时的猜想,很多地方还是证据不足的,我也无法查清,如果各位有兴趣的查到了更确凿的信息的话欢迎跟帖提醒,有不正确的地方也请指出,更欢迎有不同看法和意见.

Beyond bounds 歌词部分

Beyond the Bounds

作詞
作曲
編曲
歌　 Scott Dolph ＆ Sana
桐岡 麻季
久米 大作
木村 真紀

[A]
Ranar likul viernopal kar
Ranar likul viernopal
Lenar panar virakeral kar
Lenar panar virakeral
Ehnar lakitu luyarpal kar
Ehnar lakitu luyarpal
Luyan henar terarkel kar
Luyan henar terarkel llukaparsi

我将你的心脏握在手中
灵魂为树枝
身体为翅膀
以火焰来烧毁双目中的右眼

东方之船出发被延迟
我可以用翅膀追上它

我打开并追上冥界的入口
你所渴望的入口正在敞开

Tiernopar ehlkdu rapardu
Lukarmisi porer tirer lupar
Vierllosa tlarsi tumirpar
Ehkulur latu retie marar

[B} -repeat-
Tiernopar ehlkdu rapardu
Lukarmisi porer tirer lupar
Vierllosa tlarsi tumirpar
Ehkulur latu retie marar >

Message of the blowing wind
Erasing memories
Stars are the witnesses of our existence

Change is what the world awaits
Could that be peace or war?
The answer no one knows
Trusting the break of dawn
The blue bird flies away
风吹来的信息
洗擦着记忆
星辰是目睹我们存在的证人

世界等待着变化
那究竟是和平还是战争？
那答案没有人知道
憧憬着那破晓的时刻
蓝色的鸟儿展翅而飞

[A] -repeat-
Ranar likul viernopal kar
Ranar likul viernopal
Lenar panar virakeral kar
Lenar panar virakeral
Ehnar lakitu luyarpal kar
Ehnar lakitu luyarpal
Luyan henar terarkel kar

Luyan henar terarkel llukaparsi

-repeat-
Tiernopar ehlkdu rapardu
Lukarmisi porer tirer lupar
Vierllosa tlarsi tumirpar
Ehkulur latu retie marar
王者与欣喜的人们分享灭亡
忠诚的犬操控着火焰
沙漠溶解变成了海洋
能渡过那海洋的人从睡梦中回归

我为了你将脉管挖空
刻有来世文字的柱子
在支撑天空的同时
将太阳的敌人斩开

Travelling beyond the bounds
We have to take that step
What are we waiting for? It's now or never

Fear to see "The World to Be"
Is why we hesitate
Repeat the same mistake
Hoping to break new ground
The blue bird flies away
摆脱束缚旅行
我们必须踏出那一步
我们在等待什么？此刻不走就永远不能走

惧怕看到"未来的世界"
这是我们犹豫的原因
犯下同样的错误
希望开阔新大地
蓝色的鸟儿展翅而飞

Pa laktu vimaturesi
pasi lameta vimaturesi
Lanasidu kisaturesi
makipa sela nitaturesi
Pasira laktu vimaturesi
pasi lameta vimaturesi
Lanasidu kisaturesi
makipa sela nitaturesi
Pasila 我是时间的主人
我是带来远方之物的人

我是分开两个战士的人 斗争的调停者
我是天空的使者
我是区分万物的人
我是写下真理正义的人
我是杀戮的主人

Reaching out to catch the sun
To hold it in our hands
Longing for something strong to hide our weakness

Soon the light may disappear
Nothing is meant to last
Yet we believe our world
Searching for happiness
The blue bird flies away

伸出手抓取太阳
将它握在我们手中
渴望用强大的东西来掩饰我们的弱点

不久光明就会消失
没有东西能持续到永远
然而我们相信我们的世界
寻求欢乐
蓝色的鸟儿展翅而飞

*斜体部分是‟咒语”歌词，该部分的意思及顺序参考自原声集的脚本，至于是否对应重复的‟咒语”则无从查究。

P.S.03
由歌词可以看出‟咒语”的内容十分怪异，个人认为是联系到埃及神话中的 Anubis 和 Djehuty。根据作曲人桐岡麻季介绍，歌词中‟蓝色的鸟儿”代表了游戏中的 Jehuty

以上资料完全转载自 XtremeLegendary ZOE 专题网,黄色字段为网站原作者所著.

个别名词解释(有错误的地方请指出)

心脏:在古埃及人的认知中,认为心脏是生命的象征,在木乃伊的制作中,心脏和其他一些重要器官被仔细地经过防腐处理加以保存,被视为死者来世转生的必要之物.并且在对死者的审判中,要称量一个人的心脏作出进入地狱或转入永世的判决.

右眼:这里的眼睛指的应该是何露斯的双眼,何露斯的左眼曾被恶神 SETH 挖去,这里的右眼象征的是太阳.(相对的左眼象征的是月亮)

东方之船:这里提到的应该是太阳神拉的太阳之船,传说中拉乘着太阳船从冥界来到人世周游而形成了一昼一夜,途中与神形恶魔阿波斯争斗并取得胜利.

王者与欣喜的人们分享灭亡
忠诚的犬操控着火焰
沙漠溶解变成了海洋
能渡过那海洋的人从睡梦中回归
对这一段我觉得整体来理解比较方便,这里放上在下个人的见解:这整个 4 句象征了古埃及法老王死后重生的过程,第一句就说明了人们视死亡为重生的象征,并且法老王的墓葬是相当繁华的.第二句里忠诚之犬个人并不是十分确定,如果说是 Anubis 的话并不确切,因为 Anubis 是胡狼头,并非狗头.(这里可能有误).第三句代表了死亡后升往极乐的人可以摆脱俗世的纷扰,尽情享受永生的喜悦.最后一句意为在渡过了永生之土后,在恰当的时刻,死者会苏醒,并转生来到世上.
以上是我个人的见解,并不是官方的解释.(官方并为对咒语部分发表明确的解释)

来世文字:意为古埃及亡灵书上的来世的咒语,传说死者死后必须有人为其抄写亡者之书来超度他的亡灵.

太阳的敌人:意即太阳神拉的敌人.

以上解释均为个人认知,如有错误请指出.

麒麟艺术

银牙白虎圣兽

看了一本叫《中国麒麟艺术》的书后才知道原来麒麟是有着这么一段的演变特色的，现在借鉴此书再结合了我的理解写了些东西给各位看一下，让各位对麒麟有更多的认识

威武尊贵 仪容华美

———————麒麟的历代演变和特色



在中华民族传统的艺术宝库里，麒麟是我国历代人们较为喜欢的装饰形象之一。这个瑰丽多姿、仪态万方的神灵瑞兽，饱含着东方特色的艺术魅力，它集中了自然界各种动物美的大成，具有兽类动物的自然特征，突出地表现了超出自然本色的理想化的形式美。这种综合了动物美大成的"瑞兽"，经过历代文学家、艺术家们千锤百炼的辛勤劳动得以逐步完美，并以强烈的民族风格陶醉着人们，给人以吉祥的祝福和美的享受。

麒麟的历代演变和我过传统的装饰纹样龙凤一样源远流长。它从春秋战国时期的朦胧状态开始，就受到人民的顶礼膜拜，在它的身上疑聚着威武尊贵的美，寄托着人们的理想和精神。然而，麒麟比起龙凤来，尽管在影响力上有过它的一段辉煌，但在运用的装饰范围上却较为单薄，留存后世的实物远不如龙凤的造型多，历代也没有专门论述麒麟的专著，更没有系统的麒麟图集。

麒麟在各个历史时期都有不同的特征和气质。这种不同的特征和气质，都以"美"来贯穿始终。它的演变沿革过程基本经历了 4 个主要阶段：即春秋战国时期文献中的朦胧美、两汉时期的古抽美、宋元时期的清秀美、而逐渐过渡到明清时期的繁复美。当然，这个划分也不是绝对的，因为麒麟的演变在整个历史中无法决然隔离，后一个阶段总多多少少保留着前一个阶段的风格和形式，并与当时的精神风貌、文化艺术相辅相成，麒麟的演变过程正是在不断地吸收着这些时代风云的营养而不断新生、不断发展的。这里值得提出的是从宋代开始，麒麟的演变已逐往龙的特征靠拢，其外观和艺术特色与龙的演变紧密相联，以至最终成了龙的家族中的一远。

古文献中的"朦胧美"



麒麟，是中华民族传统艺术宝库里的祥瑞神兽，受到历代人民广泛而持久的欢迎。早在春秋战国时期，便出现了麒麟的名称，但很难找到实物，我们只能从历代文献记录中来体现它的朦胧美感。
成书与战国时代的《尔雅》，是我过第一部词典。在改书的《尔雅。释兽》卷中，出现了麒麟的形象性记载："麟，鹿身，牛尾，一角。"这是第一次对麒麟的外貌的描述，后人多沿用此说，并加以想象发挥。晋代葛洪将麒麟升华到圣兽的高度："麟，兽之圣也，寿二千岁。"
古文选《毛诗义疏》对麒麟做了进一步的描述："麟，马足，黄色，圆蹄，一角，角端有肉。""背毛五彩，腹毛黄，不瘦生草，不食生物。"还说"麒麟无种而生，世不恒有，可活三千岁。"
清代大学者段玉载在给《说文解字》注译时，综合各家之长，对麒麟提出自己的观点："壮如鹿，一角，戴肉，设武备而不为害，所以为仁也。"
《诗经。周南。麟之趾》中还记载麒麟不以四蹄去践踏生灵，不以额和角去抵触对方。《宋书。符瑞志》说得更为具体，说麒麟"含仁则戴义，吉中钟吕，步中规矩，不折生草，不食不义，不饮垮池，不入坑阶，不行罗网"。因此，麒麟被人们称为"仁兽"、"太平之兽"。
据《大戴礼记》记载："毛虫三百六十，而麟为长。"同书中将"麟、凤、龟、龙谓之四灵。"而麒麟为"四灵之首，百兽之先"。值得指出的是汉代的"四灵"统称为青龙、白虎、玄武和朱雀。而《大戴礼记》之"四灵"将白虎易为麟，朱雀易为凤。这一方面说明，当时的"四灵"物种并不固定。另一方

面也说明，当时的朱雀与凤可能是异名同物。而白虎与麟也可能是异名同物。汉代的青龙、白虎、玄武、朱雀可以在玉器实物中有所表现，而麒麟却没有表现。只有现在我们称呼的“辟邪”时有出现，而它在汉代都为独角者。因此，很有可能，当时的麒麟便是辟邪。

据《礼纬。稽命征》记载，在“麟、凤、龟、龙”“四灵”的基础上，又纳入了白虎，使“四灵”成了“五灵”。文中说：“古者意；‘五灵’配五行：龙，木也；凤，火也；麟，土也；白虎，金也；神龟，水也。”许镇在《五经异义》中，又把“五灵”归纳为五方：“龙，东方也；虎，西方也；凤，南方也；龟，北方也；麟，中央也（—__—东西南北中央不败）。”

在《礼记，礼运》篇中，对“四灵“的神性作了如下的解释：“麟体信厚，凤知治乱，龟兆吉凶，龙能变化。”因此，麒麟又是一种诚信的瑞兽。

古文献中的种种记述，为麒麟平添了一层瑰丽的色彩，也给人们带来一种神秘而朦胧的美感

两汉时期的“古抽美”



从汉代起，麒麟与青龙、白虎、玄武（即神龟）、朱雀（即凤凰）四灵想列后，成为了五灵中代表“中央”方位和“土”行的神兽。

据《西京杂记。卷三》记载，秦始皇的墓前已出现了作为墓道驱鬼辟邪的石麒麟，这是麒麟作为雕刻实物形象的最早记载。但也有人认为这麒麟是仁兽，不可能作为墓前的守护石兽。据分析，在汉

代及汉代以前的墓前守护兽中只有石马、石牛、石虎、天鹿等想象，这麒麟可能是"天鹿"之误？
其实，麒麟和天鹿均为鹿形的瑞兽，因鹿与禄同音，天鹿也称为"天禄"。在汉代很难将麒麟与天禄的形象区分出来，唯一可区分的是头上的角，麒麟为独角，天禄为双角。天禄作为驱鬼辟邪的瑞兽开始于楚国，人们称其为"楚文化"秦国同意天下后，继承了该文化。因此，天禄和麒麟一起，双双成了宫廷中的瑞兽。
从现在存下来的实物看，汉代麒麟的造型简洁而明快，动物的自然味浓，人们一眼就能看出这麒麟其实就是鹿、羊和马的变化，而且都是则面形象，头上生有一角，图形的线条刚柔相齐，显示出一重古抽的美感。
那么古人为何选择鹿、羊和马作为麒麟形象的变体呢？古人认为鹿是吉祥的瑞兽，是人升天或仙人必用的坐骑。鹿又是帝王的象征，古文中有"鹿死谁手"、"逐鹿中原"的成语，可见鹿在民间中的期望值。
羊也是吉祥之物，《说文解字》里便有"羊，祥也"的记载。马在人们眼中，一直是矫健灵动的神驹。故古人以羊或马的形态来演变麒麟也在情理之中，不过，以鹿形为多

宋元时期的"清秀美"



在我国古文化艺术史中，六朝和唐代是雕塑艺术的高峰，而宋代则是绘画艺术的高峰，上自皇帝本人、官僚巨室，下到各级官史和地主士审，构成了一个比以往各代更为庞大也更与文化教养的阶级和基层。
值得引起我们注意的是，从宋代开始，麒麟的外观逐渐往龙的形体靠拢，其躯体上开始出现鳞片，颈部飘起鬃发，鼻翼出伸出触须，肩部出现火焰披毛，马的蹄，牛的尾，尾端肥大，呈扇形状散开。
北京北海公园内的"铁影壁"上留有元代的麒麟纹样，其实铁壁为中性火山块石岩，色泽如铁而得名。高１。８９米，宽３。５６米，麒麟为龙的头，鹿身和蹄，狮子的尾巴，头上和龙一样生有双角，并饰有火焰披毛，麒麟伏倒在地，做回首观望壮。
建于元代的北京广济寺内石刻麒麟也有异曲同工之秒，麒麟刻画较简洁清秀，在山川、云纹的衬托

下，显得生机勃勃。总之，这个时期的麒麟造型都有明显的龙形化趋势，给人一清秀的美感。

明清时期的"繁复美"



随着社会生产力和商品经济的发展，手工艺作坊在城镇不断涌现，技艺水平不断提高，在麒麟的细部刻画上更为细致具体，追求吉祥如意的意愿更为普遍，从而使麒麟在明清时期出现了繁复的美感。明代，守卫陵墓的石雕麒麟在带有龙形化的同时，又继承了南朝时期的瑞兽风格，显得稳健扎实。所不同的是麒麟的全身披着鳞片，这可能与守卫陵墓的职责有关，但比起南朝麒麟，又缺少那种威猛、神奇的气势。
背景法源寺内的石雕麒麟是明崇１４年雕的，那回首扬蹄的形态包含着一种雄强的气势，亦是一件不可多得的杰作。
从明清时期麒麟在家具的装饰上，可以鉴别其年代。明代中叶时，麒麟大多为卧姿，即前后两腿均跪在地，到明晚期至清早期，麒麟大多为坐姿，前腿不再跪而是伸直，后腿保持跪卧，进入清代康熙以后，麒麟前后腿都站起来了，虎视眈眈，十分有神。
不可否认，在清代晚期，一些表现麒麟形象的工艺品一味地追求繁琐的风格，人工雕逐气味过浓，尽管采用的材质昂贵，却缺乏麒麟那种神奇的气势、昂扬的精神和华美的仪容，显得矫揉造作，软弱无力。当然，这不能代表麒麟在明清时期繁复美的主流。
中华民族的传统神异灵兽——麒麟，从春秋战国时期的朦胧美开始，到封建社会末期清代的繁复美

终止，走完了它漫长的演变过程，成了麒麟的正宗形象。它尊贵威仪，繁琐华美，文学家和艺术家们给麒麟的这种特定形象作了以下深刻的寓意，饱满宽阔的前额表示聪明智慧，鹿角表示社威武，牛耳寓意名列魁首，虎眼表示威严，鹿身表示灵巧和长寿，马蹄表示快速，狮尾象征富贵，鱼鳞象征神奇，腿上火焰象征辟邪。从而使麒麟的形象更为祥瑞美好，它和龙凤一样，成了我过传统民族精神的象征

漫谈中华民族的侠文化

白鹿苍狼

前言：这文我找遍 A9 都不知道该放哪里，所以在此很感谢依克西昂允许我将这篇拙文放到这个区来，呵呵。近来看易中天的书，说到古代的阶级压迫，一时兴致所致，写了这篇拙文。仅做抛砖引玉之用，碍于水平只能草草做就，不免浅显无术，甚是惭愧，欢迎大家讨论或给于意见。
——

楔子、侠与中国男人

‵英雄手中剑，伞底儿女情，莫愁湖上见，误我半生名。′——此短短二十字，堪称中国侠文化的一个侧面解剖，有寒剑的凌厉之气，亦有缠绵的儿女情长，所谓‵侠骨柔肠′，正是中国男人的真实心理写照。韩国的张拉娜到中国来，当记者问及她对中国男孩的印象时，她的回答是‵中国男人比韩国男人温柔多了′，我想，温柔，并不就意味着娘娘腔。
自邓小平的改革开放，国门从此大开，中国有了翻天覆地的变化，从衣食住行到吃喝玩乐莫不变化巨大，而首当其冲的便是传统文化受到的冲击。洋节日取代了传统节日成为时尚青年的新宠，影视、音乐、歌舞也不断弃旧迎新，而 AVG 更是如此，欧美的骑士文化，日本的武士道文化，什么龙、魔法、炼金等等这些外来名词不断占领着新生代的娱乐文化阵地。唯有一样巍然不动，那就是侠文化：可以想像，随着法制社会的建立健全，侠文化的没落已成必然，然而在人的内心深处，依旧有着那‵成人童话′的情节，于是，新派武侠小说便开始风行一时，在其势微之后又改以影视作品及电子游戏乃至现今的网络游戏等等，作为新的表现途径兴盛之今；那场外来文化的侵袭风暴纵然让它风光不再，然而却无法动摇它在国人心中的地位。便是酷爱标新立异的 90 后，恐怕也不会对着武侠说：‶切，土老冒的玩意。″究其根结，一个‵侠′字，已经深深溶入了国民的血脉之中。
提到中华民族，第一印象约莫就是‵海内翘楚，礼仪之邦′，然而实际上它也是个尚武的民族，早在古代就有‶武舞″，后演化成‶六禽戏″、‶五禽戏″等早期的象形拳术。大家都知道，几千年的封建社会其顽固腐朽的制度对人性的打压与镇压是残酷而惨无人道的，因此就连中国人自己也常批评本民族的过去是个‵习惯于下跪的民族′，幸而有这尚武的传统，中华男儿的那一点铿锵血气才得以延续至今，也算是不幸中的大幸。

一、侠与武侠

说到侠，人们第一联想到的自然会是那些仗剑天下打抱不平的江湖豪客。有诗云：‶十年磨一剑，霜刃未曾试。今日把示君，谁有不平事？″
而《韩非子。五蠹篇》亦有云：‶儒以文犯法，侠以武犯禁″——可见，侠与武，自古就有着密不可分的联系。然而我们中国人之所以不说武侠文化，而说侠文化，是因纵手无缚鸡之力，有一片丹心正气者亦可称侠，反直纵伟岸魁梧之辈，却总干些仗势欺人的勾当，那也是万万当不得侠字的。所以，二者之间，随无比接近，但也还是有区别的。

二、‵侠′的起源与精神面貌

侠最早的起源，有一说为‶侠，根据考证，是音转于陕西的方言「人廷」，意思是轻财重交的民间武士。字型则取自「铗」，此字是剑的别称。″
春秋之时，贵族垄断被打破，诸侯纷起，豪强林立，于是平民也有了机会，各凭所能，各展抱负，有人从文，自是有人从武，游侠儿这一职业便也就此诞生。因此，武侠小说中也不乏豪侠、剑侠之词汇，因此自古就对侠的精神面貌做了‵武′与‵豪′的定义。如李白的咏侠乐府：‶君马黄，我马白。马色虽不同，人心本无隔。共作游冶盘，双行洛阳陌。长剑既照曜，高冠何赩赫。各有千金裘，俱

为五侯客。猛虎落陷阱，壮夫时屈厄。相知在急难，独好亦何益。〞
仗剑天下，打抱不平，笑看霓裳舞，轻取仇人头。这恐怕是每个有着宏伟抱负又不甘受世俗束缚的血气男儿的终极梦想吧？因此，从侠文化里面演变出了武侠文化。

三、侠文化与武侠文化及其四大宗师和各门各派

如果说侠文化是由历史而铸就，那么武侠文化的诞生就是人们对这侠文化的一种拔高美化和精神寄托了。
以民清为界限，之前的为旧派武侠小说中，其中最为著名的当属还珠楼主及其的《蜀山剑侠传》了，然而那时的武侠小说如《儿女英雄传》、《三侠五义》、《七侠五义》等虽然好看，却依旧属于通俗小说范畴，文章思想也较受束缚，直到金庸横空出世，他树立了武侠小说史上前所未有的丰碑，同时也将武侠小说真正推上了〝雅俗共赏〞的高度。 而在金庸之外，又有梁羽生，古龙和温瑞安三人，各有脍炙人口的佳作，树立一代宗师地位，如梁羽生的《云海玉弓缘》《七剑下天山》，古龙的《绝代双骄》《小李飞刀》，温瑞安的《神州奇侠》《血河车》等等。如果年岁稍长的朋友，也会知道除了金古之外，还有不计其数的武侠作家，如陈青云、诸葛青云、司马紫烟，柳残阳，萧逸等等各色各样的大大小小的武侠作家。
这些人，此四人的区别在于他们的作品是完全的架空历史，天马行空，黑白两道恩怨情仇及鬼怪神佛占了主体，比如陈青云写侠，世人便认之为〝鬼侠〞，而柳残阳写侠，则是〝盗侠〞，以黑道为主角。至于其他作家，笔下世界也多是光怪陆离，奇人满天。
而四大宗师里面，金梁二人路数近似；至于古龙写江湖，则更多写人性而非历史，江湖豪客的铁汉柔情与寂寞沧桑揉为一体，朋友与敌人难分是非，气象万千又险恶重重。温瑞安写江湖，近似古龙又借鉴金庸，既多了国仇家恨，但也不离兄弟情义、儿女情长，其代表作《神州奇侠》《血河车》，读来既令人奋发满志，又是处处的青春激扬。到了《说英雄谁是英雄》系列开始走下坡路，但也塑造了〝眉压三山五岳，指底京畿风云〞的苏梦枕，以及〝相思销魂不言说〞的王小石，〝白衣翩翩却无情〞的白愁飞等性格各异的人物。这四人的作品，无论从内涵以及文笔上，都较其他作者高出一层，人文性质更重一些，相对单纯的娱乐性质就少了一些。
然而，他们的作品又有共同点，那就是武侠文化的自由浪漫主义。

四，游侠的黄金时代和其没落

那么，在说到自由浪漫主义之前，不得不先说说侠客的黄金时代和其的没落。
游侠儿的黄金时代，应该起始于春秋战国年间，尤以诸子百家中的〝墨家〞为代表，墨分文武，从文者〝辩〞，从武者〝侠〞，其领袖为〝巨子〞，以至于到了千百年后的温瑞安在其所著的《神州奇侠》一书中也有〝墨家〞这一门派。而游戏《轩辕剑》里面也可以看见他们的身影。
春秋战国时期，正是诸子百家争鸣，文化思想空前解放和自由的时代，与此同时战乱连连，能人异士各择良木而栖，如若与主君意见不合则潇洒的一拍两散另投别处，春秋列国纷纷求贤若渴，那么这些人自然不会有无可去之处，因此有了成语〝朝秦暮楚〞。
在这样的大环境为前提下，所谓〝乱世出英雄〞，自然可以想像以武力为象征的游侠儿们在这个冷兵器年代会是多么的活跃。
〝侠〞这一阶层最早的出身，应该源于周朝的〝士〞这一特殊阶层，而在战乱年代他们与主君之间互重一个〝义〞字，因此也有了〝士为知己者死〞这样的谚语，所谓〝侠士〞也正由此而来，他们甚至甘当一个刺客，仅为知遇之恩，而其中最著名的人物自然就是荆轲。也许很少有人会记得他，但一说起来几乎人人脑子里都会浮现他的故事，就连 8 位机上都有过这个游戏。
到了灭秦以后，进入刘项争霸天下的楚河汉界时代，〝游侠〞的黄金时代开始渐渐进入尾声，刘邦一统天下之后，天下便以天子一人为尊，诸侯割据的情况不再，到了汉武帝后更是思想高度的统一，所有的〝异类〞统统被清洗，人人都要缩起尾巴做人，同时汉代也严厉的管制民间或私人团体的武器，于是那个放荡不羁血腥而又浪漫的游侠时代便就此结束。此后漫长的一朝一代，封建社会对文化和精神的镇压从未停止，就算盛唐也不过是蒙着张比较华丽的遮羞纸的统治阶级天下罢了。真是兴，百姓苦，亡，百姓苦。

五，武侠文化中的自由与浪漫

然而，人的天性都是不好被人束缚的，就算是皇帝老子，如果感到受的牵制过多，也会发发牢骚，龙唇轻启'他娘的。老子这皇帝不好当啊。"万岁爷尚且如此，更别说咱老百姓了。因此到了新派武侠小说风靡一时的年代，被束缚已久的人性便统统爆发了开来，什么传统的世俗礼教，什么所谓的'正派名门'，什么'父母之命媒妁之言'，去他妈的，这些往往都是作者挖苦讽刺的对象；就连金庸、梁羽生的作品里面，也全是一批'舍得一身剐，敢把皇帝拉下马'的'胆大包天之徒'，比如陈家洛，比如吕四娘，洪七公老爷爷更是喜欢没事就到万岁爷的御膳房里去过过瘾。另一方面，封建社会的婚姻更是铸造了一常常惨无人道的悲剧，于是人们对自由爱情的向往更是在江湖儿女的身上表现的淋漓尽致，冲破师门、派别差距而走到一起的男女主角简直多如牛毛，对那些腐朽不堪的宗教礼法大肆批判，好不痛快！最典型的当属杨过和小龙女了，总之武侠世界里上演了太多的东方版罗密欧和朱丽叶的故事，当然多数是圆满结局。
而在中国的四大名著里，有三大是写英雄并和爱情无关的，仿佛只有才子佳人的故事，例如西厢记，牡丹亭等，这一观点是易中天在《闲话中国男人和女人》一书里提出来的，我很认同他的这个观点。那么，新派武侠小说就彻底颠覆了这一才子佳人的模式，谁说只有西方有骑士和公主？我们东方也有侠客与美人。同时，不计其数的武侠小说里也有部分描写一些青楼女子的角色，她们最后往往都有善终，这一方面体现了国人对妓女的怜悯，一方面也展现了一种浪漫的象征。至于男女主角闯荡江湖，探龙潭，夺虎穴，英雄美人双剑合壁所向披靡的套路更是比比借是，例如萧逸的《马鸣风萧萧》，陈青云的《玉剑香车千里花》等，更是浪漫到飞起。太多，就不一一例举了。
此外，在武侠小说里，侠有'豪侠''奇侠''盗侠'甚至'医侠'，他们都是侠，都有一身的浩然正气，只是，唯独'侠客'二字，却不是人人都能当得。所谓客，本就是一种敬语，人们印象中的侠客，既不能长的丑，也不能太老，更加不能婆婆妈妈，武功不必天下第一但最起码会剑术——剑是百兵之王，也是最潇洒的一种武器。所以说，侠客就是潇洒的化身。
李白，《侠客行》——'赵客缦胡缨，吴钩霜雪明。银鞍照白马，飒沓如流星，十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名。'这一段对'侠客'的写照，堪称是千古绝唱；随性而来，随性而去，尘世无所束缚，遑遑天地间，不知我是谁。而老百姓心中真正的'侠客'就该这样，佐罗在中国的红火一时，也是这个道理。至于李白，其本身就是个颇有侠气之人，生平好饮酒舞剑，更可以'天子呼来不上朝'，行走四方放浪一生，侠的狂傲尽在其身。

六、侠文化的根基，民间文化

从侠文化中诞生的武侠文化，我们最多看到的是什么？是镖局、酒楼、擂台、当铺、客栈、比武招亲、医药星相、卜卦问仙、黑道的切口及人物的各种浑名绰号等等等等，这些统统都是历史上有迹可寻乃至流传至当代的东西。比如镖局，就在清代盛行一时，因此武侠文化虽然被新派武侠作家通过他们构思出的情节和娴熟的文笔拔高，但究其本质还是来源于民间文化，自然会给人以亲切感，所以还珠楼主写出蜀山巨著，这是仙侠，而更多的人则还是选择写人间的武侠，比起仙家的各种典故术语，这些显然更加易接近，易理解。 所以，李安拍《卧虎藏龙》，没什么人骂，张艺谋拍《英雄》，头上便被骂出了无数个大包——你丫忽悠中国人什么不可以？非要忽悠武侠？这玩意你去忽悠老外没事，你竟然来忽悠中国人？
其次，仙人太远，'只在此山中，云深不知处'，而生活中的不平事太多，因此人们更爱看那些混迹于江湖的英雄儿女的故事，盼望他们正在身边的世界里斩奸除恶，扬正气，灭邪魔。不但是出于心理的需要，同时也出于人天性中的一股公正义理，天地间的一股浩然正气。

七、侠文化离我们如此的近，又如此的远

自古就有'燕赵多慷慨悲歌之士'一说，其代表人物为荆轲，然而侠之精神，对于中国人来说并不只是北方人的专利，北方人因其的豪迈粗犷而名声大震，然而那蒙蒙的烟雨江南，这文人骚客流连忘返的缠绵悱恻之地——"十年一觉扬州梦，赢得青楼薄幸名"，出美女，更出名剑。剑，是侠的代表，又是从远古的蛇图腾演化而来，可见南方人的侠之情节并不下于北方。干将莫邪，生死相依，江南人的侠情之中，更多一份柔情。武侠小说中有一典型，那就是'儒侠'，翩翩白衣公子，却是身怀绝

技之辈，有怜香惜玉的情，有嫉恶如仇的心。对佳人是折扇飘香，对恶徒剑则是剑气茫茫。含蓄的南方男儿，当然更喜欢做这样的'儒侠'吧？前文也说，中国男儿，既有侠骨也有柔肠。至于豪侠，就让北方汉子去做吧。所以，侠文化可说已渗透到了神州大地的每一个角落。无论是文人，比如李白，还是政客，例如曹操。曹操虽是一代枭雄，然其少时，却有"任侠放荡"之名。
然而，毕竟一个正常的社会，是不能也不应该容忍超脱于法制之外的'侠客'存在的。如果真有杨过这样的人物，恐怕早被政府军抓起送到'不正常人类研究中心'去了，不然这样的人做好事还好，一做坏事，还不要了我们大家的命？所以，侠的世界，与我们的精神世界如此接近，但是与法制社会却又是平行而永不可相交，毕竟法才是最好的保障人权的东西，侠的世界，虽然自由，却是过于放任的自由，这样的社会即使存在，也不会正常。而越来越现实的社会，人人自危，自己忙自己都忙不过来，侠义风范当然也渐渐没有生存的土壤，只能活在大家的骨头里。我们所能做的，就是在平凡的日子里，用心灵去缅怀，去记忆这种溶于民族历史文化中的精神。至于'侠'到底是个什么东西，我想轮不到也不需要我来做定义，它溶于血脉，就在每个中国人的心中，不是吗？

raiya 回帖评论：

侠本身只是一个抽象的概念，代表社会的机制外的更高的正义和公平。但是这个精神体必须依附于一定范围内的相对强大的力量，不管是智慧还是武力或者权力（实际上真正的实行力都是武力和权力，所谓的智慧型的，只不过可能是把决策和行使分开了。

侠的形式，具体反映会根据不同人心中不同的对于正义公平的需求，不同的时代的意识，侠也是不同的。中国古代武侠你也许不能理解，但是做个你能理解的侠也很容易。现在新作的武侠作品，就比大儒金庸的武侠更好理解，因为意识更现代。

侠宏观地看就是接近于流氓。不管是为自己获利的，还是为部分人获利的，在不获利的人看来就是流氓，就是危险分子。而且现代社会的意识，实际上虽然是看上去注重个性和独立，但是实际上个人生存比封建社会更依赖社会机制，结果就让社会机制的准则太大的影响现代的人判断标准。什么都先看是不是违法，这就是和平社会的现代人的思考方式。

さむい 回帖评论：

把侠的概念极端地东方化中国化就个人观点而言实在是一种傲慢与偏见...罗宾汉同样也是符合一般概念的侠盗吧...而在现代美国文化体系中的蝙蝠侠蜘蛛侠再生侠神奇四侠等等等等一系列的动漫人物之所以在中译名中加上了一个"侠"字也是因为其中角色的所作所为以及宗旨都和我国传统的"侠"的概念很接近...

同时...正统的忠君爱国和道家的炼丹术和西方的骑士道和炼金术并没有什么根本性的差距...只是载体的不同而已...

其实无论东方还是希望文化...在幻想方面其实都是很接近的...而要发扬我国本土文化的话恐怕也不必非要死抓住某些东西...

其实在很多领域都可以看出...对于大多数青少年来说玄幻的吸引力是远大于西式奇幻的...但是对他们而言其实吸引他们的又是什么呢...恐怕并不是那种传统的民族精神吧...而对于真正醉心于研究欧洲中世纪的人来说对于传统文化也未必是不屑的态度...

外延究竟是什么并不重要..."侠"的核心是不分民族和国家的...代表的是人们对规则所引起的不平衡的不满以及对某种意义上的绝对平衡的追求...而现在所谓的"侠文化"也只是这种矛盾在中国文化下的一种具体体现吧...

以上只是一个思想受西方文化影响过于严重并且并不喜欢中国传统文化（但是尊重）的人的一家之言...

最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-下村阳子)

fsj007

好久没写这个了!本来前两天想写的,不巧出了两天外景...把我给累的...

童话之心-下村阳子

今天还是介绍一位 SE 的作曲家...头一次介绍女性哦,猜到谁了没？多问了...标题不写着嘛...寒啊!没错了，就是下村阳子小姐了..(该叫大姐或者阿姨了吧)



作为游戏音乐界少有的女性作曲家的下村很早就加入了游戏音乐这个领域...原因很简单，她是个极其喜爱游戏的玩家，她可以为ＦＦ或者ＤＱ而通宵游戏...可见她对游戏的热爱，同时也奠定了她现在在游戏音乐领域的成就....

查了好多资料也没发现年龄的介绍（果然女性的年龄是个秘密啊...）10 月 19 日出生在兵库县(竟然生日和我只差一天,天平果然是个好星座啊...)...80 年代末在大阪音乐大学短期大学部音乐科就读，专攻乐器...88 年毕业后就加入了当时的 CAPCOM，经过了两年的见习期后 90 年开始正式创作游戏音乐...在最初的作品中，我惊讶的发现了《ファイナルファイト FINAL FIGHT》的 ARC 版...没想到这款经典动作游戏的音乐竟然是下村制作的= =看来多回顾历史真的会有很多惊喜....一年之后 c 社当年的王牌作品《街霸》系列的第二作正式登场...作为当时社内音乐制作骨干的下村当仁不让的接下了这个作品...91-92 的两年中她一共负责了 ARC,SFC《STREET FIGHT2》以及 TORBO 版 ARC,SFC 等 5 部街霸音乐的制作...春丽那令人熟悉的 BGM 至今还记忆犹新啊...看来下村大姐的音乐还真是影响了不少人啊...



1993 年对她来说可以说是一个转折，CAPCOM 向 RPG 游戏进军的第一作《龙战士》发布。下村为其制作了极富个性的乐曲，富有童话色彩的该作与 C 社以往的作品有很大的不同...下村的表现得到了当时 c 社领导的一直赞扬，同时，其他游戏公司也向她抛来了绣球...为了自己的事业，下村在这一年中退出了 CAPCOM，同年加入了当时的史克威尔...

94-97 年间，下村的作品极少...原因不得而知，比较值得介绍的就只有《前线任务》的第一作了，当然作为新进社的员工，她也只是负责了其中一半的作曲...96 年她则利用空闲为任天堂的《马利奥 rpg》...

98 年 PS 大行其道,下村也终于爆发,《PE 寄生前夜》横空出世...下村为其制作的配乐成了当年最大的热点..S 社也正式认可其能力，将压箱底的名作《圣剑传说》的续篇聖剣伝説～Legend of MANA～交由其负责..童话类作品本身就是她的强项，因此该作大卖下村的功劳同样不小...可 99 年后的她再次产量减少，几乎没有作品出现...或许是工作的压力吧...





2002 年 PS2 开始一统天下,S 社与迪斯尼合作的原创大作《王国之心》问世...此时的 s 社想到了以该类型游戏见长的下村，于是该系列也与她结下了不解之缘...同年她退社了..现在以个人作曲家的身份进行音乐创作..个中原由就无从挖掘了...

最近同样由她负责的《王国之心２》也已推出...下一部作品会是什么？不知道..期待吧....

最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-桜庭統)

fsj007

桜庭統-徘徊于传说中的人

过年过完了，终于有空继续写了...这次把目标锁定为桜庭統，而之所以将副标题定为<徘徊于传说中的人>原因很简单,这位凭借着传说系列，星海传说系列，北欧女神等名作被广大 FANS 所熟悉的游戏音乐人的作品多多少少都和传说有关系(这理由够烂吧...)....

1965 年出身现年 41 岁的桜庭 SAMA 当年如果没转行做游戏音乐的话，现在估计已经是日本流行乐坛的长辈级人物了...1985 年桜庭統和另外三个年轻人一起组成了一支乐队-，〈DEJA-VU〉，他本人担任的是键盘手...当年就推出了第一张专辑《Baroque in the Future》86 年发行了第二张专辑后由于某些原因乐队解散了，然后我们的主角也开始另谋出路...80 年代末他加入了一家名为《WOLF TEAM》（竟然叫狼组...汗，难道现在的狼组的名字是从这里来的...- -应该不是....）的游戏公司制作游戏音乐...在为 WOLFTEAM 工作的 5-6 年时间里他参与制作了当时在 PC88，98，MD，等机种上名造一时的《绯王传》系列，《斩 ZAN》系列等等游戏的音乐...直到 95 年初，次时代机格局的形成之初，他参与制作了 NAMCO 传说系列的第一作，SFC 上的《幻想传说》的音乐...就此桜庭統一下子人气极升，前途一片光明.....



96 年，桜庭統伴随着 SFC 晚期的超级大作《星海传说》为 SFC，MD 时代画上了完美的句好,并由此开始了次时代游戏的音乐制作...由于星海和传说的优异表现使得他接受的第一个次时代任务便是当年 SEGA 的看家之作《光明力量 3》三部曲...熟悉的朋友一定还念念不忘当年的 SLG 经典之作中那气势磅礴的音乐吧...在长达一年的制作中，他还利用 2 个月的时间造就了 PS 上传说的巅峰之作《宿命传说》....1998 年幸运女神对桜庭的眷顾好像越来越明显，《星海传说 2》发卖....在 PS 强劲的音乐机能下，桜庭統为玩家带来了一个完美的结合着过去，现在以及未来的临场享受....而就在此时，业界老大哥任天堂也发出了邀请信...邀请为任天堂制作数款 MARIO 游戏的音乐....



1999 年年底公元 2000 来临之际，3A 的传世之作（应该不过分吧）《北欧女神》横空出世...作为 3A 公司音乐制作的御用人选，桜庭統当仁不让的成为了该作的音乐制作...他的表现无愧于这款神作，配合着游戏那经典的故事，他为我们带来了具有浓郁的北欧风情，悲壮，感人的乐曲（实在不知道怎么形容...- -）。直到今天 Valkyrie 的音乐依然被人们津津乐道。



2000 年开始，他的产量不减反增，GBA《黄金太阳 1，2》，PS 上的永恒，DC 上的梦幻之星，PS2 上的宿命 2，星海 3&DC，重生，深渊，NGC 的仙乐，霸天开拓史等等无一不是经典…而闲暇之余创作的 MARIO 的周边游戏，以及大众 GOLF 等作品也都被音乐 FANS 们奉为上宾…..



说完他的这些事迹，我还想说说的是个人对他的一些评价(有好也有坏。。表打啊….)综合桜庭統以上的这些经历明眼人一应该会发现他制作的游戏数量看似不少，不过如果以系列来统计的话，他的作品也就 5-6 个…同一系列游戏作品过多类型基本不变而导致音乐的表现手法也基本没什么变化，拿传说系列来讲从幻想一直到最新的深渊，所有的音乐都很公式化,虽然 FANS 都说好，但真正给人留下深刻印象的曲子缺很少，当然这点上 NAMCO 也要付不少责任……而相反的几个作品相对少的系列作品，比如星海则要好很多，星海 2 在城镇中的背景音乐至今我还是记忆由心….北欧也同样如此….个人到是比较希望他能多常识些新的游戏类型，最明显的就是 05 年 3 月的一宽名为《Duel Masters ~Birth of Super Dragon~》的卡片类游戏，虽然游戏被定义为 RPG，不过由于游戏的类型不同于以往的 RPG，而至使桜庭在音乐表现上有所改变，效果反而还不错…..



部分作品列表

游戏

◇「スターオーシャン Till the End of Time」音楽制作
　オーケストラと生バンドでのレ コーディングを行う

◇「アークスオデッセイ(移植版アークススピリッツ)」

◇「アークス１～３」

◇「テイルズオブファンタジア」

◇「テイルズオブディスティニー」

◇「黄金の太陽～開かれた封印」

◇「黄金の太陽～失われた時代」

◇「シャイニングフォースホーリィアーク」

◇「シャイニングフォースIII～王都の巨神」

◇「シャイニングフォースIII～狙われた神子」

◇「シャイニングフォースIII～永壁の邪心宮」

◇「スターオーシャン」

◇「スターオーシャンセカンドストーリー」

◇「スターオーシャンブルースフィア」

◇「ヴァルキリープロファイル」

◇「ビヨンド・ザ・ビヨンド」

◇「アーネスト・エバンス」

◇「アネット再び」

◇「エル・ヴィエント」

◇「グラナダ」

◇「斬IIIスピリッツ」

◇「精霊新世紀フェイエリア」

◇「ソル・フィース」

◇「天使の歌 白き翼の祈り」

◇「デバステイター」

◇「ＦＺ戦記アクシス」

◇「緋王伝 魔物達との誓い」

◇「みんなのゴルフ」

◇「マリオゴルフ 64」

◇「マリオテニス GB」

动画剧集
◇テレビ東京「幻想魔伝　最遊記」

◇テレビ東京「スターオーシャン EX」
サウンドトラック発売中

◇テレビ東京「冒険遊記プラスターワールド」

TV 电视剧
◇テレビ朝日「ウィークエンドドラマ」シリーズ

◇円谷プロ製作の「テロメア」

◇円谷映像製作の「ヴァニーナイツ」では、サウンドトラックアルバムもリリース

音乐 CD
◇「スターオーシャン＆ヴァルキリープロファイル
　アレンジ ザ ベスト プラス」

◇「プレミアムアレンジ シリーズ
　ファンタシースターオンライン　エピソードⅠ＆Ⅱ プレミアムアレンジ」

◇「プレミアムアレンジ シリーズ　ダーククロニクル プレミアムアレンジ」

◇「STAR OCEAN サウンドトラック」

◇「STAR OCEAN Till the End of Time DIRECTOR'S CUT オリジナルサウンドトラック」

◇「バテン・カイトス～終わらない翼と失われた海～オリジナルサウンドトラック」

◇「桜庭統ライブコンサート　スターオーシャン＆ヴァルキリープロファイル」

◇「テイルズ オブ シンフォニア オリジナル・サウンドトラック」

◇「スターオーシャン＆ヴァルキリープロファイル　サウンドトラック　ザ・ベスト」

◇「スターオーシャン Till the End of Time　ボイスミックスアルバム」

◇「スターオーシャン Till the End of Time　アレンジアルバム」

◇「スターオーシャン Till the End of Time　オリジナルサウンドトラック vol.2」

◇「スターオーシャン Till the End of Time　オリジナルサウンドトラック vol.1」

◇「スターオーシャンブルースフィア」アレンジ

◇「スターオーシャン」ドラマＣＤ音楽担当

最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-光田康典)

fsj007

Ａ９ＴＧ－fsj007 原创作品（未经允许请勿转载）

正好文化区开...就贴在这里了..反正游戏音乐也是一种文化嘛...准备 3,4 天一篇吧...希望能坚持去最高级别的调味品-游戏音乐想了很久，决定还是用这个题目...或许是水平不够，实在想不出其他的形容了

从雅利达到 FC，从 FC 到 MD，SFC，再到 SS，PS 直到现在的 PS2，NGC，XBOX 乃至于未来的 PS3 等等...几乎所有的游戏都有它特有的ＢＧＭ，歌曲，原因很简单...所有游戏制作者都想给玩家一个除了视觉娱乐以外的听觉享受...

游戏的画面在不断的进步，而游戏音乐同样也在不停的发展，从最早的ＭＩＤＩ，到后来的模拟音频，再到现在的数字音频...在视觉的冲击不断出现的同时，我们的耳朵也在不停的ＬＥＶＥＲ ＵＰ..游戏音乐人也在努力的配合各种类型的游戏为大家创作出更多迎合游戏气愤的音乐...制作这个特辑的目的只是想让我们这群游戏玩家更多的了解这个被我们熟悉的特殊的音乐世界...

系列一：游戏音乐家

主要为大家介绍下一些著名的游戏音乐家早期的情况，近期情况大家应该还是比较了解的...也就不多说了...

第一辑：光田康典-被称为"大神"的男人



或许你时常能听到别人口中说到光田大神ＸＸＸ之类的话语...没错，他就是今天的主角光田康典

１９７２年出生的他，从小就喜欢音乐，上小学后正好遇上了ＦＣ盛行的时期，做为男孩便很自然的喜欢上了游戏...与众不同的是，他时常被游戏中的那些神奇的效果音所迷住...９０年他进入了上京，某音乐短期大学进修。一年后的９１年他便开始帮一些ＦＣ的小品级游戏制作音效，当时

的他虽然只是所谓的零时工，不过他却十分珍惜这些仅有的机会。终于９２年他加入了当时已颇有名气的史克威尔游戏会社。

从此光田也决心将自己奉献给游戏音乐了,进入史氏后的第一份工作便是恶搞游戏《半熟英雄》的效果音制作。当初玩过这游戏的朋友一定不少吧，可谁又知道其中最"简单"（说是简单，不过对外行来说也是份不得了的工作了...）的效果音的制作者如今会成为游戏音乐届的王者呢....接着而来的便是当时已经与ＤＱ并称为两大ＲＰＧ的最终幻想系列的第五作，ＦＦⅤ的音效..ＳＦＣ的音效比起ＦＣ已经不可同日而语，而对于制作者的考验同样不小...在前辈们的指导下，光田同样出色的完成了这份光荣的工作（制作ＦＦ系列的音乐不光荣？不是吧...）。９３年光田在一边学习一边工作的状况下为《圣剑传说２》和《浪漫沙加２》这两个同样属于怪物级的作品制作了效果音...就在累计了３年的工作经验后。

95 年光田的人生里程也翻出了新的一页，当时ＦＦ之父坂口博信，ＤＱ之父堀井雄二以及龙珠的作者鸟山明共同策划制作了超级大作《时空之轮》...而光田则令人意外的被赋予了该游戏音乐的作曲、編曲工作...与之合作并参与指导的便是ＦＦ系列的御用音乐制作人植松伸夫...年仅２３岁的他在接到坂口博信的指示后简直以为自己在做梦，当时几乎一晚上没睡着...然而除了兴奋，压力同样也是巨大的。对于这种级别的作品不能有一点闪失，最终他独自完成了全部６４首曲子中的５６首的创作...虽然现在听来部分乐曲并不是那么出色，甚至还有不少缺点(怎么可能没缺点，头一次做啊...讲笑话吧-_-)。植松伸夫本人高度评价了年轻的光田，称其为游戏音乐届的天才。坂口博信在之后的采访中也一直提到光田怎么好怎么好(日文水平实在不怎么样，只好这样了)...



时空之轮

之后的几年中光田又再次和植松伸夫合作为当时ＳＦＣ的一款游戏《GUN HAZARD》(不知道什么游戏？其实也就是前线任务的一款外传性质的作品...)制作了音乐...９８年他为ＰＳ上的传奇巨作《异度传说》创作了所有乐曲，这也是他为ＰＳ制作的第二款游戏音乐（第一款是９６年的 TOBAL No.1 一部鸟山明出品的漫画的游戏），立体声ＣＤ音源的音乐创作的复杂程度可想而知，不过同样也给了光田更多的展示其自身水准的机会....就在这事业接近最高锋的同时，９８年７月他退出了史克威尔...至于原因我就不知道了（没找到什么比较可靠的资料...）


异度传说


gunhazard

不过就在Ｓ社几年中的成就已经使其成为了日本几乎家喻户晓的大师级人物了...98 年后他便成立了自己的工作室，为各个机种的游戏创作游戏音乐，让更多的玩家熟悉自己的音乐...

近年来他的作品同样被游戏音乐迷们奉为上品，其中比较值得一提的到是在０２年他为台湾制作的一部ＰＣ游戏《第七封印》制作的音乐专辑《Sailing to the World》。这张乐曲集非常不错，虽然游戏不怎么样..不过还是有很多人冲着光田的大名去玩这个游戏哦...由此也可以见光田的影响力之大了

ＰＳ／ＰＳ２时期的作品
1999 年 クロノ・クロス (作曲、編曲、プロデュース)
2000 年 ロックマン DASH2 ※CM 曲とエンディングの 2 曲のみ (編曲、プロデュース)
2001 年 tsugunai ～つぐない～ (作曲、編曲)
2001 年 シャドウ・ハーツ ※10 曲参加 (作曲、編曲、ミックス)
2001 年 レガイア デュエルサーガ (作曲、編曲)
2002 年 ゼノサーガ　エピソード I (作曲、編曲、プロデュース)
2004 年 シャドウ・ハーツ２ ※6 曲参加 (作曲、編曲、ミックス)
2004 年 ラクガキ王国２　魔王城の戦い (作曲、編曲、プロデュース)
2005 年 ツキヨニサラバ (作曲、編曲、プロデュース)

其他
1998 年 ストリートファイターEX2 アレンジバージョン ※2 曲参加 (編曲、ミックス)
1999 年 ストリートファイターZERO3 ドラマアルバム (作曲、編曲、ミックス)
1999 年 バイオ・ハザード 2 ドラマアルバム ～小さな逃亡者シェリー～ (作曲、編曲、ミックス)
1999 年 バイオ・ハザード 2 ドラマアルバム ～生きていた女スパイ・エイダ～ (作曲、編曲、ミックス)
1999 年 2197　（オムニバス・アルバム） ※1 曲参加 (作曲、編曲、ミックス)

1999 年 テン・プランツ 2　（オムニバス・アルバム） ※1 曲参加 (作曲、編曲、ミックス)
1999 年 クロノ・トリガー オリジナル・サウンドトラック (作曲、編曲）
1999 年 クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック (作曲、編曲、ミックス)
2000 年 原史奈 / 泣いていいよ （シングル） (編曲、プロデュース)
2000 年 工藤順子 / 平日マチネー (編曲、プロデュース)
2001 年 原史奈 / 恋をはじめましょう (マキシシングル) (編曲、プロデュース)
2001 年 メロディー・オブ・レジェンド（夢の章）※2 曲収録 (作曲、編曲)
2001 年 メロディー・オブ・レジェンド（愛の章）※1 曲収録 (作曲)
2001 年 スクウェアヴォーカルコレクション ※3 曲収録 (作曲、編曲)
2001 年 シャドウハーツ ※10 曲のみ参加 (作曲、編曲、ミックス)
2001 年 アン・キニュント (作曲、編曲、ミックス)
2002 年 レガイア・デュエルサーガ オリジナル・サウンドトラック (作曲、編曲、プロデュース)
2002 年 Kokoro / Theme from "Xenosaga Episode I" (マキシシングル) (作曲、編曲、プロデュース)
2002 年 ゼノサーガ オリジナル・サウンドトラック (作曲、編曲、プロデュース)
2002 年 セイリング・トゥ・ザ・ワールド (作曲、編曲、プロデュース)
2003 年 ストリートファイター トリビュートアルバム ※1 曲参加 (編曲、リミックス)
2004 年 シャドウハーツ 2 オリジナル・サウンドトラックス ※6 曲参加 (作曲、編曲)
2004 年 ダーククロニクル プレミアム・アレンジ ※1 曲参加 (編曲、ミックス)
2004 年 ゼノサーガ エピソード１ (作曲、編曲、プロデュース)
2004 年 箱の庭 (作曲、編曲、ミックス)
2005 年 ぷぎゅるミニアルバム (作曲、編曲、プロデュース)
2005 年 MOONLIT SHADOW (作曲、編曲、プロデュース)
2005 年 kiRite 光田康典ソロ・アルバム (作曲、編曲、プロデュース)
2005 年 シャドウ・ハーツ アレンジトラックス ※2 曲参加 (作曲、編曲、ミックス)
2006 年 ローグギャラクシー　プレミアム・アレンジ ※1 曲参加

下期预告--音乐幻想-植松伸夫

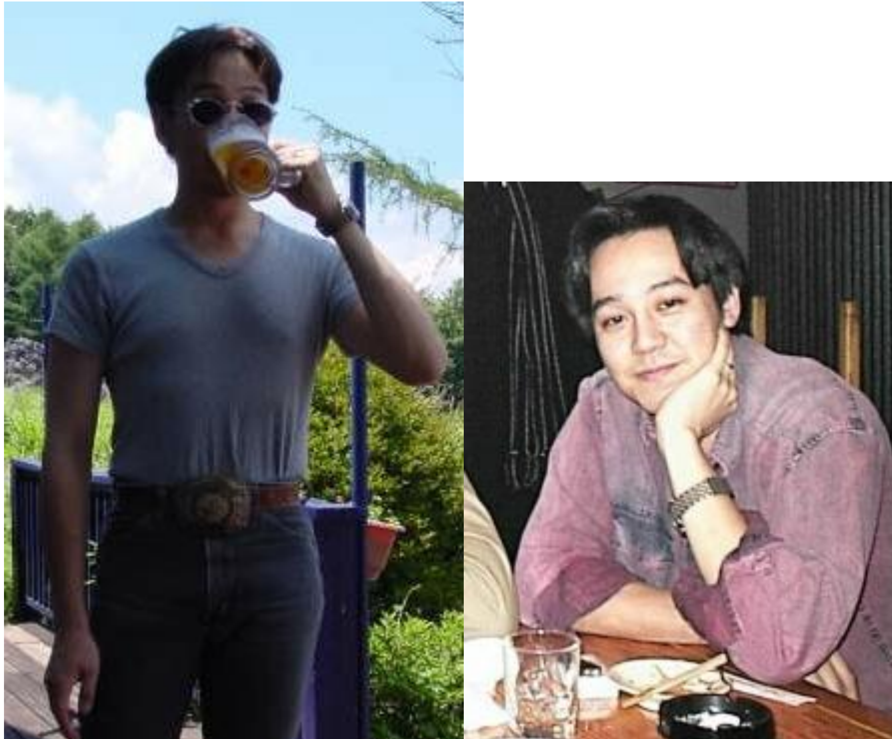
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-崎元仁)

fsj007

Ａ９ＴＧ－fsj007 原创作品（未经允许请勿转载）
第三辑：崎元仁-骑士物语

最近人品问题...PSP 被盗...郁闷中，虽然如此...东西还是要写...坚持...要坚持...寒 

今天介绍的这位比起前两位来说名气可能小点，不过也是位不得了的作曲家。从 PC-E 时代就开始了自己的游戏音乐创作旅程，直到今天他已经是一家音乐制作公司（ベイシスケイプで-basiscape 公司，一家专业从事游戏音乐制作的小公司）的老板了。。。他就是 HITOSHI SAKIMOTO-崎元仁先生。



老规矩，先从小时候说起.... 崎元仁-1969 年 2 月 26 日出身在东京。在学校其间就从事同人音乐制作，在 87 年 88 年间曾经为 PC-E 上的《REVOLTER》和《ディガンの魔石》这两款游戏，担任音乐制作（当时他才 18，9 岁，如此年轻就开始赚钱了-_-!）。90 年毕业后，21 岁的他并没有加入任何一间游戏公司，而是作为自由职业者为各大游戏厂商制作游戏音乐。从这一点来看崎元是一个不甘于被束缚，喜欢自由自在工作的人....

相比之前介绍的光田和植松两位前辈来说，崎元竟然没有参与过任何一款ＦＣ游戏的制作...他早期的作品均为ＰＣ－Ｅ上的游戏为主..当然，这并不明他的水平不行，最多是看出他对ＦＣ没什么兴趣....汗...

平平淡淡，一直保持低调的他...在１９９３年，幸运女神终于降临..这一年ＳＦＣ在日本大为

盛行。崎元也开始为ＳＦＣ上的游戏创作音乐...而他的第一次便是奉献给了由 QUEST 公司制作，ＳＦＣ上最让人回味的经典ＳＬＧ系列之一ー《伝説のオウガバトル》（皇家骑士团系列的第一作）,皇骑系列的音乐作为崎元仁的代表作，也是最能体现其水准的作品之一...整个系列以中世纪教团与骑士团的战争为背景，具有浓重的西欧色彩。而崎元仁为其制作的一系列音乐完美体现了这种气氛，不论是战斗，还是故事情节推进......各方面表现的都淋漓尽致，在当时的游戏界影起了不小的反响...就此各大著名游戏公司也纷纷上门邀请其为本公司制作游戏音乐....

之后的几年里ＳＥＧＡ，ＡＴＬＵＳ，ＥＮＩＸ，ＨＵＤＳＯＮ都有不少游戏请他来制作，９５年的《Tactics Ogre》皇骑２，依然由其操刀，这一年中它几乎横扫所有ＳＬＧ类游戏的奖项...使皇家骑士团系列真正成为了ＳＬＧ类游戏的极品之作......同年ＥＮＩＸ的超级大作ＤＱ６也找上了他来为该作编曲，这样一来无疑告诉整个日本游戏届，国民游戏ＤＱ也已经认可了这位游戏音乐制作者......



９６年的作品虽然没什么十分引人瞩目的大作，不过有一款游戏的音乐则至今还被许多他的ＦＡＮＳ所追捧，这就是ＡＲＣ上的ＳＴＧ游戏《蒼穹紅蓮隊》（ＰＳ,ＳＳ上也移植过）....这款作品的音乐可以说是出乎所有熟悉崎元仁的人的意料...这款具有浓重科幻色彩的游戏怎么会请以大气势大魄力场面音乐见常的崎元仁来制作音乐...事实证明エイティング（该游戏的制作公司）公司的选择完全是正确的，崎元仁为其创作制作的音乐不但极具现代感，射击游戏独有的紧张感更是表现突出，加上他自己原有特色...使得玩家在游戏时的感觉大幅提升（游戏本身的也是一款十分出色的ＳＴＧ，至今我还会用模拟器来玩玩..）.....

经过这些作品的倍受好评后...1997 年 SQUARE 也终于向其抛出了绣球...就这样 Final Fantasy Tactics（最终幻想战略版 FFT）的音乐制作名单上出现了崎元仁的名字，这款巨作的音乐也成为了攀登事业另一高峰的踏板....一年后崎元仁正式加入了 SQUARE 公司，与光田以及植松成了同事...



但是就在２０００年他为ＦＡＭＩ通满分游戏《VAGRANT STORY》（放浪冒险传）制作了音乐后，他突然宣布脱离 SQUARE......虽然他极力表示是因为自己习惯了自由自在的生活而离开，但所有人都知道这只是他的借口之一...真正原因是什么呢？....经过两年的准备后...２００２年他作为法人代表成里了以制作游戏音乐为主要业务的个人有限公司《ベイシスケイプで-basiscape》，而他其下的作曲人中出现了与他共同制作《皇骑》，《ＦＦＴ》等一系列作品的好友岩田匡治（ＭＡＳＡＨＡＲＵ　ＩＷＡＴＡ，除了他和崎元共同制作的那些名作之外，他比较有特色的作品首推当年ＤＣ上的ＲＰＧ《神机世界１，２》了）....这下所有之前搞不懂的人终于明白了...崎元仁退出史氏的真正目的，加入史氏只是为他自立门户累积更多的经验和名气......

独立后的崎元在近两年的作品都属于他拿手的类型其中 GBA 版的 FFT 以及老朋友 ATLUS 的《STELLA DEUS》都获得了不错的反响...2005 年崎元仁在老同事植松申夫的推荐下一起开始参与制作 FF12....看了 FF12 的时代背景后...又是崎元仁最拿手的剑与骑士....让大家一同期待吧....同时也祝愿崎元仁在未来给我们带来更多更好的作品.....

下期预告：山根？浦尾？或者菅野？...思考中

最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-岩垂德行)

fsj007

Ａ９ＴＧ－fsj007 原创作品（未经允许请勿转载）
第四辑：岩垂德行
　　一直在考虑第四辑写谁...正巧这几天整理ＯＳＴ，再次回味了《Langrisser 2》的经典音乐...立马决定这期就写岩垂德行，这位同样另许多人拥有美好回忆的游戏音乐创作者....



　　其实很早就想写岩垂德行了，不过他的名气的确不及之前介绍的几位大师（他是我心中的ＮＯ.1,而且在国外他的人气极高...）...如果说自己第一次被游戏音乐所吸引，第一次因为音乐而喜欢上一个游戏...那我一定会说是ＭＤ上的《Langrisser 2》（梦幻模拟战２）...不可否认ＭＤ出色的音响效果是当时的ＦＣ，甚至ＳＦＣ所不可比拟的，在刚刚拥有ＭＤ不久，去游戏店挑游戏的时候选中了《Langrisser 2》（封面不错，外加当时的电软也介绍过...）回到家开始进入游戏后，那极

富动感的音乐立即把我吸引住了，配合颇为经典的剧情...使这款游戏至今还让我记忆尤心...



大学时代的岩垂德行便开始了音乐创作，大学毕业４年的时间中创作了超过１００首的乐曲...其中不少还把国外的乐评人所吸引住了....８０年代末他开始了游戏音乐创作，９１年为经典ＲＰＧ《ルナ～SilverStarStory》所创作的音乐获得了当年ＭＤ类游戏音乐评选中的优秀奖，之后他的作品开始被人们所熟悉，凭借着他出色的音乐制作...ＭＤ上的《ＬＵＮＡ》《Langrisser》两大系列的游戏大卖...直到ＳＳ，ＰＳ的次时代时期这两款作品依然经久不衰，虽然现在这两大系列的游戏我们无缘再见到了，但其经典程度也是众所周知了....９７年，ＳＳ上被预为能与《ＦＦ７》所对抗的超级大作《グランディアＧＲＡＮＤＩＡ》隆重发卖，岩垂德行为其创作的音乐比其游戏本身更具备挑战ＦＦ的实力...凭借这款作品，岩垂德行更是获得了当年ＳＳ组别的游戏音乐大奖....2000 年ＤＣ上的《グランディアＧＲＡＮＤＩＡ２》则为岩垂德行敲开了美国的大门，当年的ＵＳＡ最佳ＲＰＧ大奖便落入它手...游戏中的音乐更是被美国玩家大家赞赏，于是岩垂德行在海外的声明一下子提升了许多....(之前在海外被熟悉的作品只有ＰＳ上的一款《LUNAR-SilverStarStory-COMPLETE》)。另外值得一提的是宝岛台湾的ＰＣ游戏公司ＴＧＬ的《神奇传说》系列的音乐其实也是出自其手....估计很多人不知道吧...呵呵



2000 年以后岩垂德行沉静了一段时间后，在去年２００５年再次爆发（０４年ＧＢＡ上的逆转裁判以及ＰＳ３上的心跳类游戏《トゥルーラブストーリー３》也属于上成之作），年初的《凡人物语》，暑假的《ＧＲＡＮＤＩＡ３》再次让人们记起了岩垂德行的名字,２００５年底他更是被三Ａ公司邀请与桜庭統，伊藤賢治，下村陽子，光田康典等人共同为原创大作《银河游侠》创作音乐，由此可见其地位之高....





简简单单的就说这些了...这次写的好象短了点...自己最喜欢的反而不知道该怎么说好了...失败啊...

最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-植松伸夫)

fsj007

第二辑：植松伸夫-创造幻想的人

说到 RPG，那你一定会想到 FF《最终幻想》系列（DQ 饭别打，剧情需要...请谅解）。说到最终幻想的音乐，或许你会沉思许久（知道的别打，毕竟不知道的占大部分...）。今天我们的主角便是 FF 系列的御用音乐制作人植松伸夫先生。

1959 年的春天...植松伸夫诞生在一个普通的日本家庭，在小学 5 年级年幼的植松便开始了"音乐创作"（那时候纯粹是小孩子瞎折腾...）从此也确立了今后所努力的方向，之后经过中学的学习后他成功考入了神奈川大学音乐系就读....毕业后植松伸夫一直从事的是广告音乐的创作...工作了 3 年后由于当时日本广告业不景气，而且对年轻的植松限制诸多不变其个人创作....１９８６年他正式加入了史克威尔公司，由此 27 岁的他正式踏出了幻想的第一步....

King's Knight（キングスナイト）是植松担任音乐制作的第一部游戏...巧的是这部游戏同样是 FF 之父坂口博信负责的作品。同年他又与坂口博信合作了多部ＦＣ上的游戏...这几次合作也使两人有了更多的交流与接触，这也直接成为了之后植松担任 FF 音乐制作的原因之一...８７年年末，就在ＤＱ创造了ＲＰＧ先河成为日本游戏届最大的话题的同时...Final Fantasy I 出现了，这部划时代的ＲＰＧ巨作出现游戏届便创造了５７万的销量....而担任音乐制作的不用说便是我们的植松了。在创作ＦＦ系列的音乐期间，他为了贯彻坂口博信对该款游戏的历年，他四处寻找一些欧洲中世纪时期的音乐。细心吸取之中的精华，并加入自己对所谓"幻想"的理解...最终坂口博信在听了样带后几乎没做任何的修改边完全采纳了...从此坂口博信也下定决心将这个系列的音乐制作全权交由当时才 30 不到的植松来负责...（其实坂口博信当时比植松还小３岁，坂口博信一直说植松对他来说一直是一个大哥哥的形象...(ＢＬ？-_-!纯熟娱乐...表打）





在经过ＦＣ上的３作后，９０年代初日本游戏届迎来了ＳＦＣ的时代...所有的游戏在画面等各方面均有了突破性的进步...也１９９１年，ＦＦ４登陆ＳＦＣ..ＳＦＣ的音乐系统比起ＦＣ来简直是天差地别了..立体声音源使得游戏玩家更能好好的欣赏游戏的音乐...或许也正因为如此，ＦＦ４的音乐获得了当年的最佳背景音乐奖。从此植松伸夫之名随着最终幻想响撤日本游戏界...



ＳＦＣ上的３作最终幻想每一作的音乐几乎都囊获了当年的游戏音乐奖项...时间很快的到了９７年（画面一转，字幕出现ＸＸ年ＸＸ月ＸＸ日....）慢慢的次时代机种降临于世...

９７年１月，神作ＦＦ７以３ＣＤ的巨大容量登场（那年代能用满１ＣＤ的游戏数都数的出...不是贬低，２Ｄ游戏所占用的容量的确大不到哪里)...PS 在音乐方面的表现已经达到了ＣＤ的模拟数字音频级别了..几乎已经能表现所有乐器的音乐效果，也就是从次时代开始游戏音乐开始被越来越多的人所喜欢...全程ＣＤ品质的音乐伴随ＦＦ７全程３Ｄ的画面使得ＦＦ７狂扫全球获得了８５０Ｗ的销量（正式成为神话,这里可能把音乐的地位抬的太高了,不过个人认为还是不算过分的...）。在音乐风格上该作也有了不小的变化，因为游戏从中世纪的时代来到了充斥着高科技的幻想时代。所以植松在此次的音乐创作中也大量的使用和合成器...在上世纪最大的遗憾－艾丽丝之死的剧情中的音乐则完美的烘托了当时那悲惨之及的气愤，以至于不少玩家落泪....

植松伸夫在音乐方面的造诣非常让人敬佩，他不仅会多达７样的乐器..由于游戏音乐涉及的音

乐类型众多，对于一个只精通于一方面的音乐家来说是远远不够的，因此他在各种风格的音乐的创作都十分用心，到处寻找同类型的音乐来学习..亲自去欧洲各地体验当地的音乐...而结果我们也能从游戏中得到一个满意的答案，从细腻舒缓的片头音乐（万年不变音乐，别说不知道）到气势庞大的大地图移动音乐到激烈刺激的战斗音乐再到轻松活泼的陆行鸟摩古的音乐...就此４７岁的植松伸夫已经完全配的上大师的称号了...



ＥＹＥＳ　ＯＮ　ＭＥ－第一部使用的主题歌的最终幻想游戏ＦＦ８的主题曲...由植松伸夫创作，亚洲天后王菲演唱（找王菲说穿了是为了整个亚洲市场，而使用主题曲也是为了给游戏造势(说的可能比较片面，不过很多迹象表明这个因素还是占很大一部分的...）...国内的玩家应该有很大一部分是从这作接触ＦＦ系列的（ＦＦ７可能更多，不过王菲这首歌的杀伤力巨大）....整首歌曲是属于抒情的慢节奏歌曲，配合游戏中的画面感觉十分到位...或许是从主题歌上尝到了甜头，之后的每一作ＦＦ都由我们的植松伸夫创作了主题歌曲请来了一些十分有实力的女歌手演唱...最新的ＦＦ１２的主题曲Ｓ.E 则找来了Ａngela Aki 来演唱...从ＦＦ８后一直到现在也就是近几年的事了，也不多说了...写的比较乱，大家凑合吧....

最后值得一提的是ＦＦ１２的音乐制作破天荒的找来了崎元仁（皇家骑士团的音乐制作）,或许这也预示着植松伸夫或许在不久的将来将消失在ＦＦ系列的ＳＴＡＦＦ中，是否会迎来最终的幻想呢....而下一期的主角也就自然的过度给了我们的崎元仁先生了..

贴一首ＦＦ系列８７－９４精选集中的乐曲
Theme of Love－选自ＦＦ４
http://fsj007.popfans.net/ue.wma

植松伸夫参与的部分游戏列表
０３年后的未列入

PC
Brassty
アルファ
Genesis
Aliens
キングスナイト　スペシャル
ＦＣ
キングスナイト
ハイウェイスター
ジャンピンジャック
水晶のドラゴン
アップルタウンストーリー
クレオパトラの魔宝
スクウェアのトムソーヤ
半熟英雄
ファイナルファンタジー
ファイナルファンタジーII
ファイナルファンタジーIII
ＧＢ
[魔界塔士]Sa・Ga
Sa・Ga[秘宝伝説]
[時空の覇者]Sa・Ga
ＳＦＣ
ファイナルファンタジーIV
ファイナルファンタジーV
ファイナルファンタジーVI
クロノトリガー
ガンハザード
フロントミッション
ＰＳ
ファイナルファンタジーVII
ファイナルファンタジーVIII
ファナルファンタジーIX
ＰＳ２
ファイナルファンタジーX
ＳＳ
ダイナマイトレーサー

《异度装甲》原声碟回顾

ewhr32dc



总体评述

关于音乐的评论从来不会在游戏评论中占上多么重要的分量，值得专门欣赏讨论的原声碟就更加稀少了。《异度装甲》算是这个规律的例外中的例外。光田康典的天分、风格，以及他和游戏制作团队、歌曲演唱者的成功合作，诞生了这个游戏原声碟史上经典的佳作——一个成功地完成了游戏配乐的责任，但又超出了仅仅是配乐陪衬身份有着一定的独立欣赏价值的作品。这是光田康典完全独立制作的第一张游戏原声，也是他在这个领域的高峰。整张专辑收录 44 首音乐，全长 144 分钟。其中包含了三首演唱歌曲。受光田康典本人偏好影响，专辑大量采用了民俗曲风和凯尔特曲风。受游戏世界观的影响，专辑中也出现了大量的宗教风格音乐。光田康典在旋律编排上才华、音乐叙事性把握、多样的乐器的使用在专辑中都得到了清晰的体现。尤其令人惊讶的，是他对游戏世界观和剧情发展的理解，在一些曲目中达到了几乎完美的高度，这当然大大的得益于当年游戏制作者对音乐的重视以及团队之间的沟通。反观大量当今其它游戏的配乐，则多有"置身事外"的孤立感。专辑中大多数器乐演奏在日本完成，演唱歌曲则分别在爱尔兰和保加利亚录制。专辑的编排力图让没有游戏经历的听者也能从中感受到纯音乐的魅力，从这个角度说，对于一个 Disk 2 饱受批评的游戏而言，其原声碟的 Disk 2 质量甚至要好过 Disk 1，至少也是持平。缺陷当然也是存在的，比如普通战斗场景的音乐没有能够脱颖而出的。Disk 1 的曲目排列虽然忠实于原作但单独听起来就会略显凌乱。在曲风上，作为早期的作品，这张专辑也不如后来的多样化。

当然，无论怎么说，无论它们质量多高完美与否，这些音乐弹奏时从我们心里牵扯出的关于游戏时光的记忆，才是我们珍惜它们，反复回味的真正原因。在这一点上，无论文字还是图片都无法取代音乐的穿透力和包围感。或许我们都没有时间再去细细体验那壮丽曲折的剧情，或许年代的变迁让我们无法从古老的画面里再去感受那一万年的爱情，但无论何时，只需要这里随便一首乐曲轻响，旋律的谱线都可以向着过往飞速的延伸开去，为我们找回往昔的欢乐。

今年也是这张原声碟诞生十周年。现在上百度随便搜索一下就可以找到无数关于光田康典和苏格兰民俗音乐的介绍文章，在 A9 也有前辈强文在上，不便再予重复。下文将分成两个部分，解说专辑的所有曲目，并比较三首演唱歌曲的日英文歌词意境。

================= 
====================

曲目赏析

！关于英文曲目名称：由于这张 CD 并没有发行过正式的美版,英文曲目名称翻译在网络上也就有些混乱.这里采用了版主推荐的天幻网的译名.同时也列出以下光田康典官方英文网站的曲名,大家可以自行比较一下其中的细微不同。

;C 1

Dark Dawn
STARS OF TEARS (OUT TAKE)
Ties of sea and flames
Our village is number one
Valley from where the wind is born
Distant promise
Steel giant
Black moon forest
Where the eggs of dreams hatch
Slumber (short version)
Dajil, town of scorching sands
Longing
Grafh, Dark Conqueror
Fuse
Traces left from warriors' dreams
Gem which cannot be stolen
Aveh, ancient dance
Invasion
Dance of death
Into a dark sleep…
The gentle wind sings
We, the wounded shall advance into the light
Lost… splintered fragments
Thames, the spirit of a man of the sea
Blue traveller

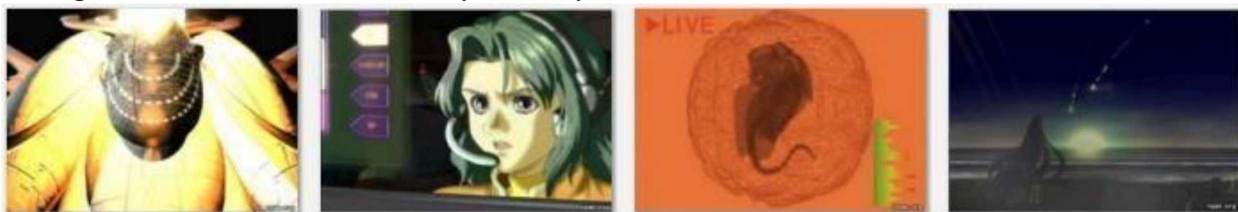
;C 2

In a prison of remorse and contentment
Jaws of ice
Crimson knight
October mermaid
The wind is calling, Shevat of the azure sky
The heavens, clouds and you
Gathering stars in the night sky
A star's tears, a man's sentiments
Soaring the skies
Wings
Solaris, heaven's paradise
Slumber (long version)

The one who is torn apart
Prayer, the happiness people wish for
Premonition
Awakening
The one who bares fangs at God
The beginning and the end
SMALL TWO OF PIECES ~splintered shards

Disc 1

1. "Light From the Netherworlds" (冥き黎明)　4:51



Picture From BBS.A9VG.COM

游戏的片头曲。整个乐曲描述了当年灾难发生时的紧张状态。乐曲糅合了多种不同的情感，同时也可以清晰的分辨出各个不同的段落。前半段小提琴的旋律和打击乐器的节奏轮流交替演绎。之后人声的引入给乐曲增加了叙事的厚度，而旋律又开始占据主导地位。直到最后大约 20 秒，女孩从地面苏醒过来，看着眼前的大海和满天降下的燃烧着碎片的时候，音乐的气氛才最终变得舒缓——这是 Small Two of Pieces 的一段变奏。乐曲将听者牢牢吸引住并拉进 Xenogears 音乐世界的能力，使得它无论是作为游戏的开篇配乐还是 CD 的开篇，都是相当体贴合适。作为游戏的配乐者，光田康典是相当挑剔的一只（比如他固执的觉得最终幻想系列的世界观总是不符合他的口味所以不愿意为这个系列配乐），他不喜欢在游戏动画剧本等等全部完成之后再来找他写曲子。而这首 Xenogears 的片头曲恰恰就是违背他的理念的产物之一：赶鸭子上架的工作方式让配乐一度产生了长达一分半钟的长度偏差。

2. "Star of Tears" 2:56

活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=995567

如此动听而上口的主题曲没有能够出现在游戏里实在是有些可惜。光田康典在为 Xenogears 配乐中追求的"掺入了凯尔特民俗元素的流行音乐"风格在这首歌里体现得非常清晰。

3. "Bonds of Sea and Fire" (海と炎の絆)　3:08



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=995778

介绍世界背景时的音乐。笛声缓缓流淌的旋律可以算是整张 CD 里最为优美的曲调之一。轻盈的背景节奏仿佛一直在触碰着听者的心弦。曲子是如此之美以至于光田康典本人也要在游戏和这张 CD 中对其反复加以利用，第一碟第 15 首"Traces Left from Warriors' Dreams" (つわものどもが夢のあと)以及第 17 首"Aveh, Ancient Dance" (アヴェ いにしえの舞)都是这个旋律的变奏。光田康典曾经在一次访谈中专门提到这首曲子的灵感来源，说这是他"日有所思夜有所梦"的产物——旋律是自己走进了他的睡梦中的。另一首有名的被他自己称作是"梦中偶得"的曲子是 Chrono Trigger 的片尾曲。

4. "Our Village is Number One" (おらが村は世界一)　4:03



这里我们听到了 CD 中的第一首城镇配乐。游戏的大量城镇配乐都和这首歌曲一样，采用了大量的苏格兰民俗风格。你可以从欢乐的曲调中感受到村镇充满生气的样子，风笛、提琴和跳跃的鼓点似乎可以让你看到庆典的人群愉快的脚步。

5. "My Village is Number One" (風のうまれる谷)　2:32



同样风格的城镇配乐，但这里背景的节奏被淡化了，占据了听者耳旁主要空间的是管乐的吹奏。虽然不如上一首那样活泼，但更多的传达了小镇平和温馨的生活场景。

6. "Faraway Promise" (遠い約束)　1:51

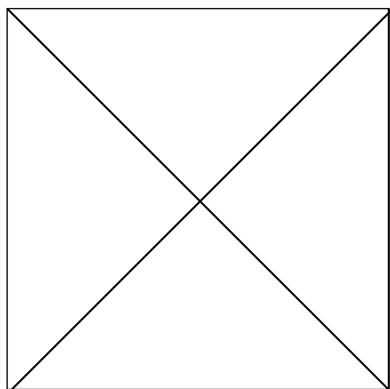


活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=996551

Small Two of Pieces 的变奏版本，Fei 在 Citan 那里从音乐盒里第一次听到的。Citan 说，这个音乐可以让人高兴起来，也可以让人们悲伤的哭泣。遠い約束的仿佛跳过耳畔的音符的确能给人以与爱人相约的美感，同时也是无法踏实的紧握轻轻触碰就又分离的伤感。音乐盒干净而空灵的音场营造出一种让人脱离现实思绪的怀旧效果。这同时也是 Elly 和 Fei 说悄悄话的配乐，也是在知晓了 ID 和 Fei 的关系后 Elly 依然相信他把他偷偷带走时的配乐。遠い約束和盗めない宝石一起在游戏流程中多次出现，相互配合成为游戏感情场景的音乐基调。

7. "Steel Giant" (鋼の巨人)　2:28





游戏的战斗音乐，音乐有着不错的紧张感逐步累积的效果。

8. "Forest of the Black Moon" (黒月の森)　4:02



迷宫探索时的配乐。开头，神秘而恐惧的感觉是乐曲的基调，0:50 之后，突然有短暂的欣喜和轻松掺入，之后乐曲再次回归神秘的基调，但节奏明显有所加强，已经不再是重复开头那种纯粹的陌生环境中的恐怖感了。Xenogears 大量的配乐都有着如此清晰的段落层次和叙事感，而通常这些感觉都可以和游戏中玩家的心态变化较好的贴合。这首黒月の森便是例子。

9. "Shattering Egg of Dreams" (夢の卵の孵るところ)　3:02



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=996391

Elly 的主题。整首配乐充满了伤感和怜悯的气氛，情感饱满但并不张扬。Elly 在 Soylent System 战胜变异种之后对人群的讲话时以及之后一段剧情交待时的配乐。

10. "Back to Sleep" (まどろみ（ショートバージョン））　0:09

只有 9 秒钟的间奏。风格转变。在黒月森林，飞从回忆的梦境中被唤醒的时候的配乐。这张 CD 中三次使用了这样短暂的间奏，大体把 CD 各个段落区分开来。作为游戏原声碟，CD 曲目的编排必然还是按照游戏中大体的出场顺序排布，所以整体节奏对于没有玩过游戏的听者而言依然略显凌乱，这一点虽然有些遗憾但也是原声碟很难克服的问题。

11. "Daijiru: City of Burning Sands" (熱砂の街ダジル)　3:27



城镇配乐。虽然依然在使用苏格兰民俗风格的乐器和基调，但编排上的技巧为音乐带来了中东风情。原始风格的人声加入强化了不同城镇之间的陌生和差异，木管乐器很合适表现沙漠遥远辽阔的感觉。音乐有着舞动的节奏感。

12. "Emotions" (憧憬)　3:08



大地图配乐，可能是电子游戏有史以来（好吧，只是我个人偏好而已）最好听的大地图配乐，甚至有一种过于奢侈、大材小用的感觉。这是主题曲 Stars of Tears 的纯音乐版。段落之间的起伏比歌曲配乐版本要小，在间奏和高潮上表现得尤其明显，整个音乐力图维持一种平和但又充满希望的情感，标题的"憧憬"可谓相当贴切。

13. "Graaf, Emperor of Darkness" (グラーフ 闇の覇者)　3:50

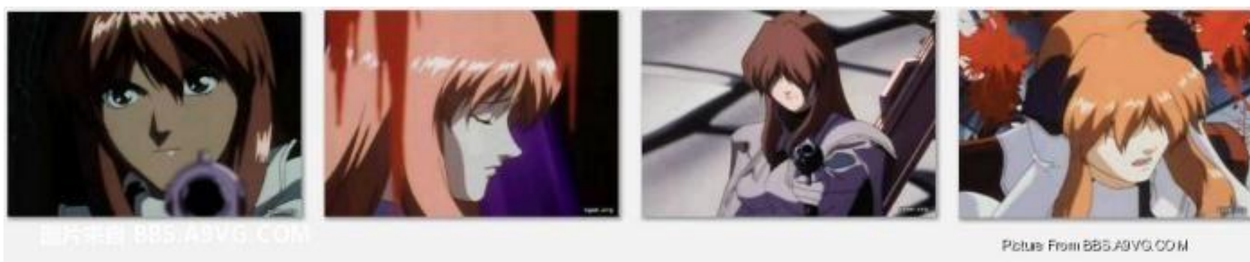


一首类似军乐，进行曲风格的曲子。威严而霸道的感觉。在沙漠中遇到 Grahf 的时候，这个主题同时登场。乐曲中的两段小小的间奏丰富了其所要描绘的反面角色的形象，在邪恶的背后添加了一些阴谋狡猾的个性。

14. "Fuse" (導火線)　2:33
另一首强硬风格的战斗/追逐乐曲，危险迫近的感觉压迫在听者的耳边。Xenogears 的这些战斗配乐总体上大多类似，表现形式上相比那些抒情或者城市主题要单调得多，在光田康典所擅长的旋律方面也难以得到体现。

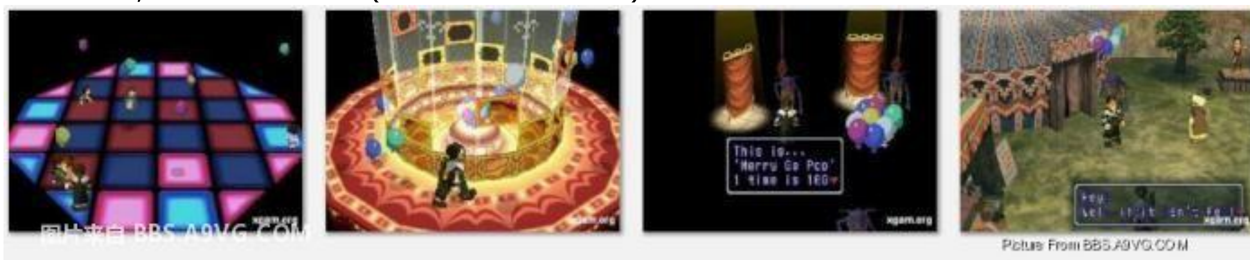
15. "Leftovers of the Dreams of the Strong" (つわものどもが夢のあと)　5:08
气氛高亢，充满了战斗的热情，场面开阔。海と炎の絆的进行曲风格的变奏。

16. "The Treasure Which Cannot be Stolen" (盗めない宝石)　3:26



Elly 第二主题。钢琴和木管乐交替掩衬，仿佛两个声音的对话，一只在诉说着自己的忧虑，另一只在轻声细语的安抚。乐曲安静平和，但同时也显得无助、悲伤。配乐被用在一些战斗中，也用在场景动画中。它和"Distant Promise" (遠い約束)一起出现在 Disk 2 开头两位主人公的梦境片断中，细腻婉转的伴随着两人一直以来的爱情记忆。不是总有人说 Xenogears Disk 2 赶工赶得好像在看幻灯片么？不过这样的音乐萦绕在耳畔足以让玩家心平气和的看完任何的幻灯片游戏了吧。

17. "Aveh, Ancient Dance" (アヴェ いにしえの舞)　1:50



海と炎の絆的又一个变奏，苏格兰舞曲风格，人声的配合下表现出热情喧闹的气氛。

18. "Invasion" (侵入)　3:12



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=1003314

潜入行动的音乐。音乐的节拍似乎小心翼翼的脚步声，有一丝的神秘感，但又不像之前的一些迷宫配乐那般恐怖。

19. "Dance of death" (死の舞踏)　2:38

活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=996067

战斗主题之一。几乎所有的战斗主题都是铜管乐和打击乐统治下的交响篇章，但真正的宏大却又很难说得上。

20. "In a Dark Sleep" (暗き眠りに･･･)　0:22
Game Over？好在这里不是，它的出现意味着 CD 段落风格的又一次转变。大体上可以把这些音乐分成安乐——危机——迷茫——抗争——觉醒这样机个部分。不过之前说过，作为游戏原声碟，如此的节奏难以仅仅从 CD 曲目的欣赏上感觉出来，虽然有了这三处刻意安排的"休止符"。

21. "Singing of the Gentle Wind" (やさしい風がうたう)　4:09



终于又回到了熟悉的凯尔特民俗风格的城镇主题。这是 Nisan 的城市主题，音乐让人有着轻松放心，在经历了疲惫的战斗之后得以稍事休息的愉悦。除了配合这个城市本身的格调，从整体游戏情节发展的节奏上看，配乐的风格也是相当的恰当的。有趣的是，游戏中 Fei 第一次和 Alice 见面的场景的配乐也是这首，不知道为什么在那个场景下这首乐曲总让我想到两个字"遗憾"。Fei 在遗憾新娘出嫁了，新郎不是我。Alice 在遗憾为什么合适的人总是不出现在合适的时机。

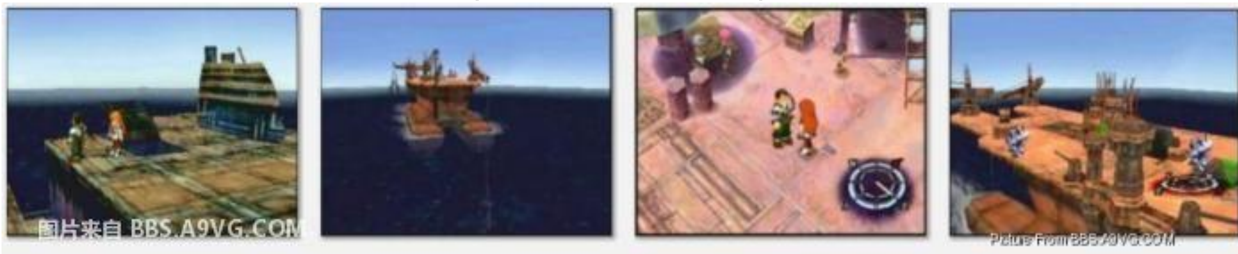
22. "The Wounded Shall Advance into the Light" (傷もてるわれら 光のなかを進まん)　1:56



Nisan 教堂主题。作为一个宗教世界观分量很大的游戏，宗教主题的音乐自然是必不可少的。人声旋律和人声的层次都有着不错的表现。大教堂里的片翼天使像一直给留下我深刻的记忆。

23. "Lost… Broken Shards" (lost… きしんだかけら)　1:05
Elly 主题一的变奏。和盗めない宝石有着异曲同工之妙的作品。悲伤的气氛和珍惜的过往从琴声中呼之欲出，乐曲被用在游戏中谈论亲人生死离别的地方。演绎的比夢の卵の孵るところ更加动人一些，遗憾的是似乎太短了一点，在 CD 上只有 1 分钟的聆听时间，听者的情绪难以得到完全的释放，便转入了下面接着风格 180 度转弯的作品中。

24. "Tamusu, the Man of the Sea" (タムズ 海の男の心意気)　3:49



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=1003296

海上城市主题，应该是民俗歌曲中劳动歌的类型的作品。曲调充满了积极向上的感觉，让听者也觉得精神振奋。可能是整张 CD 所有城市主题中和城市风格配合最为贴切，最为独到的一首。

25. "The Blue Traveler" (蒼き旅人)　3:12



紧接着又是一首快节奏情绪高昂的音乐。作品多少有些庆典配乐的味道，当 Elly 带 Fei 来到 Solaris 赶上 Krelian 演讲时，游戏所用的音乐正是这首。游戏中另一处使用了这个乐曲的地方时 Maison 驾驶着 Land Crab 把众人从城堡救走的时候。那是一个相当出人意料的段子，蒼き旅人的使用让这出狼狈的逃脱剧显得更加滑稽喧闹。

//

 Disc 2

1. "Ship of Regret and Sleep" (悔恨と安らぎの檻にて)　2:42



Disc 2 的开头便是一首宗教风格音乐，教会的主题。大键琴的琴声在背景人声的衬托下更加显得清脆明亮。节拍稍微感觉快了一点，作为教会音乐也略显嘈杂。

2. "The Jaws of Ice" (氷の顎)　2:53

迷宫音乐，同样突出了恐怖的神秘感。乐曲也被用在一些 Boss 战中。Xenogears 中这些"客串"的战斗音乐从情感衬托上来说比那几首固定的战斗音乐其实都要好。这也是现在很多游戏配乐中常用的手法：在一些和游戏情节关联密切的战斗中舍弃常用的一般来说情绪激昂节奏振奋的音乐，转而使用舒缓的、细腻的能够表达战斗中双方感情冲突的作品，将玩家的注意力从热血战斗本身转移开去，用音乐引导玩家思考。Xenogears 在这方面做得不错，但稍微有些过火，而且和战斗音效的配合没有把握好。

3. "Knight of Fire" (紅蓮の騎士)　2:42

Boss 战主题，作品中人声的加入带来些许科技背景的感觉。

4. "June Mermaid" (神無月の人魚)　4:27



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=1000543

Emeralda 主题音乐，在这首安静优美的旋律中我们再次听到了乐器之间的对话。电颤琴和木管乐之间曲调的转换，此起彼伏强弱交叠，最后缠绵在一起。两种音乐各自表现了 Emeralda 和 Fei/Elly 自身的思绪，而相互的对话则刻画了人物之间久远、暧昧的关系。0 分 49 秒和 1 分 30 秒附近的两次精彩的情绪移交是这首作品最大魅力之一。

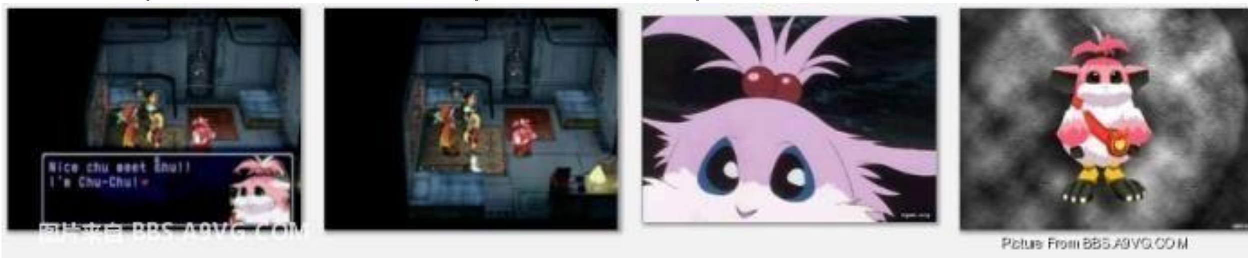
5. "Shevat: The Wind is Calling" (風が呼ぶ、蒼穹のシェバト) 3:31



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=995586

Shevat 空中都市主题。整体依然维持着 CD 一贯的民俗风格。相比其它几首城市主题显得更加虚幻缥缈，悠扬的旋律似乎在诉说着那些过往精彩的回忆。

6. "The Sky, the Clouds, and You" (大空と雲ときみと)　2:35



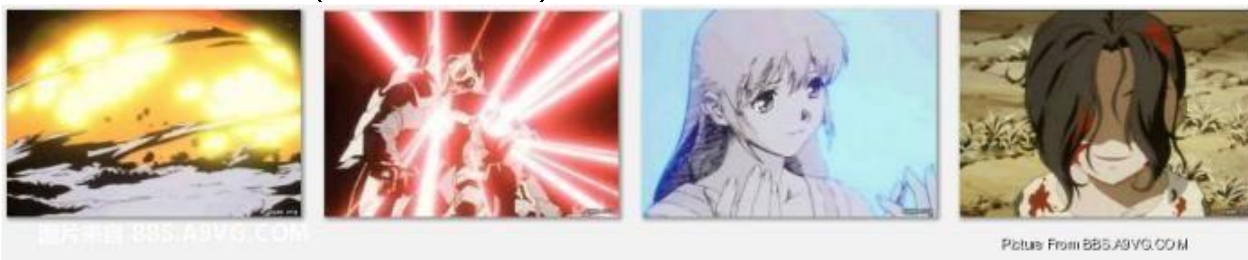
俏皮快乐的一首乐曲。Chu-Chu 上来就是表白弄得 Fei 尴尬无比的场景的配乐。

7. "Gathering Stars in the Night Sky" (夜空一杯の星を集めて)　3:04



Maria 的主题音乐。一首内心似乎平静祥和但又充满了愿望理想的乐曲，似乎在诉说着对遥远的爱人的思念。

8. "Tears of the Stars" (星の涙、人の想い)　3:34



低沉压抑的旋律预示着悲剧的来临。跟随着这首乐曲，Fei 驾驶 Weltall 在 Lahan 和敌人作战，Citan 和 Dan 躲在一旁观看。Timothy 来救 Dan 被杀以及敌人不断的残暴的攻击，终于导致 Fei 的记忆被杀戮场景唤起，Waltall 暴走，Alice 在耀眼白光中被粉碎，消散。

9. "Flight" (飛翔)　4:48

Maria 主题的战斗变奏。显得更加激昂，悲壮。在诸多的战斗音乐中，这首算是特别值得一听的。音乐的情感仿佛是从痛苦的斗争中挣脱而出，终于可以面对自己一直以来的敌人的激动人心感觉。Maria 和 Fei 都在各自最为重要的战斗中配用了这首乐曲。

10. "Wings" (翼)　2:20



Goliath 从机库里面飞出时的配乐。游戏的飞空艇主题。给人充满活力，自由翱翔的感觉。

11. "Solaris: Eden of Heaven" (天上の楽園ソラリス)　3:43



Solaris 城市主题。这是整个游戏中唯一一个和对这个城市的形象期望不合的配乐。音乐完全没有大都市要塞的感觉，也没有天堂乐园的感觉，某种程度上它依然是小城镇欢快生活的曲调，但细听有多了些许调侃的味道。事实上这首作品恰恰是音乐对游戏设定配合上的典范案例。此时因为 Fei 和 Elly 编了谎言进到 Solaris 都市。而 Solaris 都市的市民们对着已经入侵了他们的乐园的 Fei 毫无察觉，依然沉迷于自己高高在上的自信狂妄中。Fei 是有点得意洋洋的，而整个 Solaris 都市在这里是作为被嘲讽的对象的。这种建立在愚弄大众和自我狂想的基础上的乐观正如音乐所表现那样，仿佛小丑的自娱自乐。

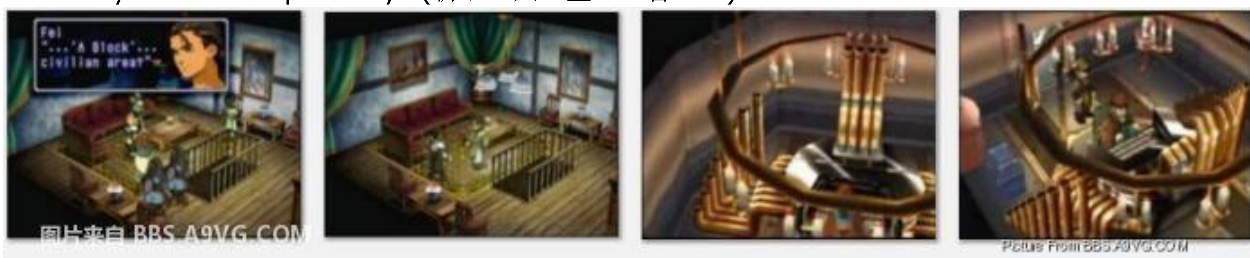
12. "Back to Sleep" (まどろみ（ロングバージョン）)　0:13
迎来 CD 的最后一次风格转变。接下去这一段可以说是整张 CD 里风格整合和单曲之间联结最好的一段了。即使是只从这些音乐的演奏中，听者也可以正确的判断出音乐背后的故事和情绪的走向。可惜，到了这个时候，终点也不远了。

13. "The One who is Torn Apart" (引き裂かれしもの)　5:06



Id 的主题音乐。游戏中凡是涉及到这个人格的地方，都有这首配乐的演出。最给人印象深刻的当然是 Citan 质问 Id Fei 的三重人格的地方。音乐的气氛悲凉，充满了迷惑，似乎是经历了重大创伤之后人对自己的压抑和闭锁。音乐给听着一种虚空中无助的感觉。反复重复的清脆的打击乐声似乎在呈现着一颗脆弱、不知该如何继续下去的心灵。这样的配乐也愈发让 ID 的形象变的神秘，深不可测。

14. "Pray for the People's Joy" (祈り、人の望みの喜びょ)　3:25



教会的第二主题，宗教风格的音乐。最具代表性的乐器：风琴在这里重新演绎了 Disk 1 中的傷もてるわれら 光のなかを進まん，把教堂里神圣庄严的气氛表现的淋漓尽致。

15. "Omen" (予感)　4:53



乐曲营造了恐怖而黑暗的气氛。巴别塔主题。从这样曲调中，听者可以预感到的，自然将是一个悲剧的终结，而这样声音来自于终点出邪恶的呼唤。

16. "Awakening" (覚醒)　4:21

Boss 战主题。"Dark Dawn"（冥き黎明）和"Premonition" (予感)的混合变奏。

17. "One Who Bares Fangs at God" (神に牙むくもの)　6:05



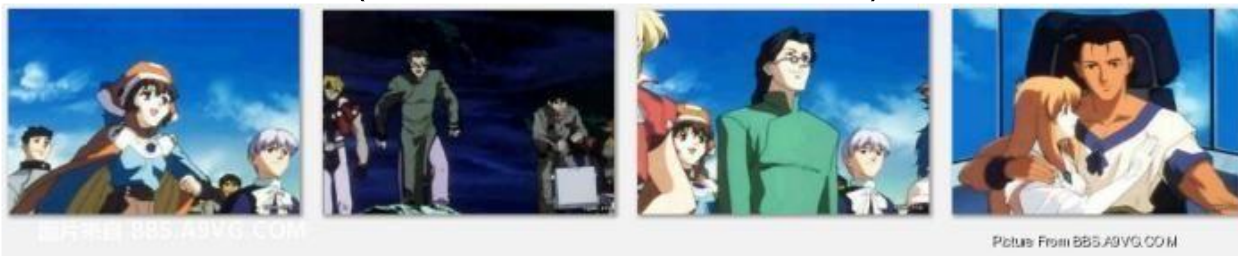
最终 Boss 战主题。又一次我们听到了这种和一般的战斗主题不同的配乐风格。多层次的人声构成了旋律的主体。如此轻巧华美的乐章却惊人的符合剧情战斗的带入感。背景节奏完全没有兵器和魔法的战斗的那种紧张感，但又似如让玩家卷入了微妙的心理和逻辑斗争中。胜负本身已非音乐所要表现的主题。

18. "The Beginning and the End" (最先と最後) 4:36



结局动画 Fei 带着 Elly 逃脱以及和 krelian 对话的那部分的配乐，宗教主题，也是整张 CD 中人声和声最完美的表现，比如从 2:35 之后出现的女高音的演绎。单从音乐上说，其所要传达的气氛更像是对 Krelian 的致敬和送别，甚至带有那么一些不舍和祝福。

19. "Small Two of Pieces" (SMALL TWO OF PIECES～軋んだ破片～) 6:20



活动提名贴地址--> http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=994988

结局动画 Fei 带着 Elly 在这首美妙歌曲的伴奏下回到朋友们身边。事实上这也是 Square 的游戏中第一次出现结为主题歌。配乐中的笛声和电吉他在充分展示魅力的同时，也将基本的旋律上的发挥空间完全留给了 Joanne Hogg。音乐对整个 CD 的收尾和全篇风格上的呼应也是完全到位。

================
=================

歌词译文分析

整个原声碟中收录了三首有歌词的作品，Star of Tears，The Beginning and the End 以及 Small Two of Pieces。负责游戏剧本和事件导演的加藤正人为 Star of Tears 和 Small Two of Pieces 写作了原始的歌词，当然这是日文的。游戏的导演高橋哲哉则为 The Beginning and the End（最先と最後）执笔，写作了日文原词。然而无论在游戏还是在 OST 中，大家听到的都不是日文原词的演唱版本。Star of Tears 和 Small Two of Pieces 被翻译成了英文，并在语句的组织上做了不少的改变，以更好的配合曲调符合演唱的需要。The Beginning and the End 则先从日文翻译成英文，再从英文翻译成了保加利亚文演唱，以便更好的传达这首歌曲的宗教意味。"Dark Dawn" (冥き黎明)以及 "Crimson Knight" (紅蓮の騎士)中的人声元素，按照光田康典本人的说法，是没有任何意思的，纯粹是当作效果音加入的。这样一些声音往往都是从没有版权保护的素材中取来，稍作修饰后直接使用的。Joanne Hogg 算是光田康典逛 CD 店时一"听"钟情的歌手，双方事先并没有接触。唯一肯定的，是 Xenogears 的音乐制作团队从头开始就没有打算使用本土歌手，而找一个声音表现上能够符合 Xenogears 世界观和光田康典音乐风格的歌手，也并不是轻而易举。

//Stars Of Tears//

因为"整体游戏节奏"安排而不得不从游戏中被删去的歌曲。顺便说一下，个人感觉 Xenosaga 的插入曲和结尾曲就是在"整体游戏节奏"安排上过于拥挤了。主歌部分的翻译非常贴切，几乎每一对日文原词中的"悲伤"的意象都原封不动的翻译了过来：旋律被遗忘，天使被囚禁，钥匙无法开门，飞翔的翅膀被折断等等。有趣的是副歌部分。日文原词分成两段，用比较细腻柔弱的情感叹息人为何面对着这种种"未知"，未知的孤独与悲伤的理由，未知的虚伪与憎恨的理由，以及未知的世间万物最终的安眠之地。在这面对着些无法解释的疑问所带来的困惑之余，歌词却又欣慰的安抚自己：即使这样，我们也依然可以不依赖奇迹，不依赖魔法而"心心相连"。在翻译成英文歌词后，原来稍有差异的两段文字被统一了起来，语气突然变得强硬。日文原词中并没有"And I ask you"这样直白的提示句，而连续整齐的"Can we……"句式将日文歌词中仿佛只是在内心纠缠的困惑升华成了脱口而出的质问，虽然这种情绪在最后因为"撒落大地的世界破碎之泪"得到了一丝舒缓。英文歌词副歌部分的翻译应该是有利于演唱和记忆的，同时也有着独特的感染力。

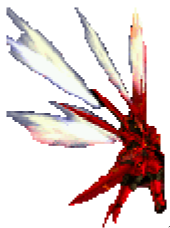
<table>
<tr>
<td>Your fingertips moving gently to my heart
The force of life goes on and on
The song remains like a haunting melody
Of angel music held in chains

And I ask you
Can we ease the pain of those who lost (The force of life goes on)
n we know the cause of all this sorrow (Tears of loneliness)
Can we catch the tears of a broken world
Falling down upon the earth falling down...

The waves of time take me deeper into you
A haze as blue as summer skies
d turn to find the key will not unlock the door</td>
<td>あなたの細い指先が
そっと　心のありかをさぐる
つたわる　たしかな　生命の震え
やがて世界は　ゆるやかに流れだす
それは　だけど　なくした夢
忘れさるには　美しすぎる
とらわれた天使のとおい歌

失われたものの痛みは癒されるの
あらゆる孤独と悲しみの理由を
ひとは　いつ知るの
砕け散った　宇宙(そら)のかけらが
やさしく地に　ふりそそぐ......
せめて　あなたとわたしとを　つなぐ
かなしい　無数の銀の糸</td>
</tr>
</table>

This broken bird away it flies And I ask you Can we ease the pain of those who lost (The force of life goes on) n we know the cause of all this sorrow (Tears of loneliness) Can we catch the tears of a broken world Falling down upon the earth falling down...	奇跡ではなく　魔法でもない 時間の波が　頭上をとざし わたしは　ゆっくり　沈んで行く 深く　蒼い　あなたのなかへ そうして......　そうして...... それは　だけど　こわれた鍵 思い出すには　あまりに悲しい 飛び去った小鳥の折れた翼 消えていったものたちは どこに安らうの あらゆる偽りと憎しみの理由に ひとは　気づかない 砕け散った　そら宇宙のかけらが やさしく地に　ふりそそぐ...... せめて　あなたとわたしとを　つなぐ かがやく　無数の銀の糸 奇跡ではなく　魔法でもない それは　ただひとつの　ふたりの......


乐谱,点击放大.





//SMALL TWO OF PIECES//

这首歌的翻译总体而言相当的贴切，尤其是当考虑到英文歌词需要更好符合演唱的要求而日文原词则较少制约的因素。在第一段中，日文原词的描写细节更为丰富，成功了营造了月夜下悲凉骄傲的战士形象。英文的翻译不但调整了句序，而且舍弃了关于狼、刀的细节描述，但冷夜、孤狼、月影这些重要景语都得到了很好的保留，气氛也丝毫不差的传递了下来。这样的水准在翻译的中段一直得到了很好的保持，个人尤其喜欢"百億の鏡のかけらちっぽけな命の灯火 遠ざかる懐かしい　こだまよ"这一段的译文。然而到了 3:30 之后的高潮部分，英文版歌词不得不再次舍弃了整段的内容。英文版歌词的结尾"The world is peaceful and still"乍一看似乎是"神々の沈黙が　世界を覆い"的意译。这种安静沉默可以有乐观的解释，理解成经历歌曲中反复吟唱的奔跑、追求答案的过程之后的满足和解脱，也可以理解成悲观的虚无死寂。从唐突结束的英文歌词中我们无从判断究竟哪一个理解更为合适（乐观的解释甚至更加容易联想一些）。好在日文原词在这段话之后还用了一个半小节揭示了安静沉默的真正意义：那是无人可以听见你的呼喊的虚空，是世界崩坏梦境碎裂后的寂静，而因为如此，"爱根本不会有永远"。

<table>
<tr>
<td>Run through the cold of the night
As passion burns in your heart
ady to fight a knife held close by your side
Like a proud wolf alone in the dark
With eyes that watch the world
And my name like a shadow
On the face of the moon

Broken mirror a million shades of light
The old echo fades away
But just you and I
Can find the answer
nd then we can run to the end of the world
We can run to the end of the world

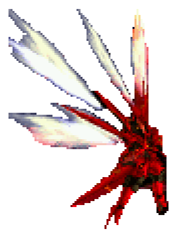
Cold fire clenched to my heart
In the blue of night
rn by this pain I paint your name in sound
d the girl of the dawn with eyes of blue and angel wings
he songs of the season are her only crown

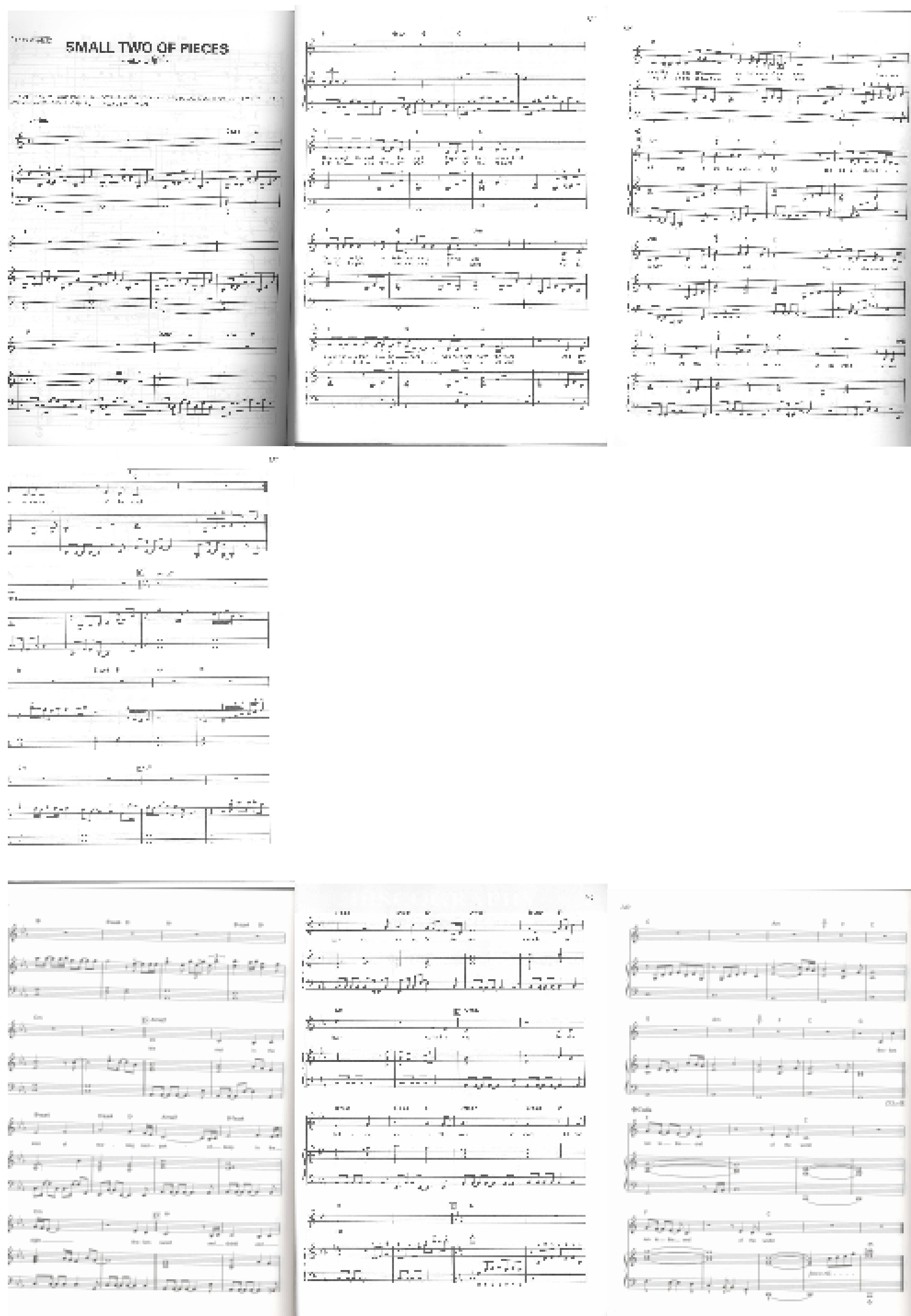
We met in the mist of morning
And parted deep in the night</td>
<td>ガラスのナイフ　握りしめ
冷たい夜の底を駆け抜ける
暗い想いが胸を焦がし
私の名を　月に彫る
暗い森の奥　闇に抱かれた狼
死神に贈られた　紅い瞳と白き牙
自分の血で　喉をうるおし
誇りと孤独だけが　輝く紋章

百億の鏡のかけら
ちっぽけな命の灯火
遠ざかる懐かしい　こだまよ
だけど　貴方と私だけが
「答え」を見つけ出せる　いつか
銀の道はどこまでも　まっすぐのびて
走ってゆける　世界の果てまでも

凍てついた炎　胸に抱いて
蒼い夜の底を漂う
愛しい痛みに引き裂かれ
貴方の名を　星にささやく
暁の紅に染まって生まれた娘</td>
</tr>
</table>

oken sword and shield and tears that never fall But run through the heart Washed away by the darkest water The world is peaceful and still	天使も羨む　青き瞳と白き翼 炎の夏に歌い　黄金の秋に舞う 自由と憧れだけが　きらめく宝冠 百億の鏡のかけら ちっぽけな命の灯火 遠ざかる懐かしい　こだまよ だけど　貴方と私なら 「答え」を見つけ出せる　きっと 銀の道はどこまでも　まっすぐのびて 走ってゆこう　明日の向こうへも ふたりは　霧の朝（あした）に出会い 夜の静寂（しじま）に別れた… 折れた剣に　裂けた盾 こぼせない涙は　心臓を刺したまま 全てを押しやる　黒い流れ 神々の沈黙が　世界を覆い でも　貴方の叫びを誰も聞かない だれも聞かない 風はすすり泣き　海は身をよじる 星々はきしみ　時ははじけ散る 見果てぬ夢は　いつか終わり そう　愛は永遠なんかじゃない けれど… 百億の鏡のかけら ちっぽけな命の灯火 遠ざかる懐かしい　こだまよ だけど　貴方と私だけが 「答え」を見つけ出せる　いつか 銀の道はどこまでも　まっすぐのびて 走ってゆける　世界の果てまでも 走ってゆこう　明日の向こうへも

乐谱,点击放大.

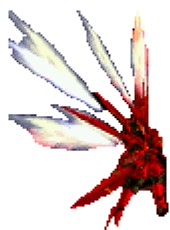


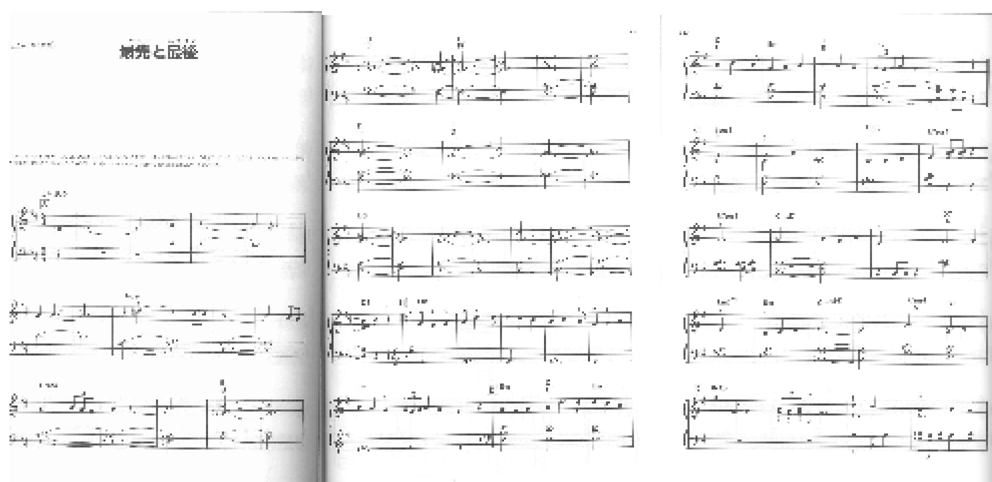
//The Beginning and the End//

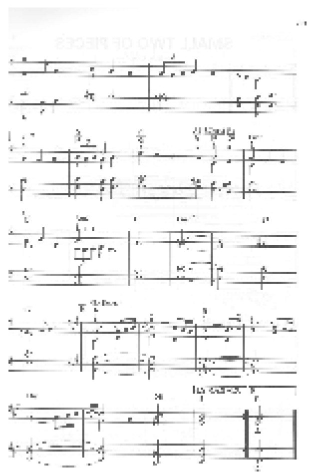
这首歌的英文歌词和日文原文差距比较大。从歌曲的意境上来说，这是一首"圣歌"。日文原词基本上就是宗教的祷文风格，重在阐释结局 CG 背后的深意。然而英文翻译则几乎完全丢弃了这种庄严称颂的味道，变成了平白的描写、叙述性的句子，重在描绘这段结局 CG 的表象。在日文的祷文原词中，神和神性光辉在表面上被置于最崇高最无上的地位加以歌颂。原词的前半段铺垫性质的赞美了追随神的脚步的

人们，但却紧接着否认了这是神简单的“伸手相助”“指明捷径”的结果。道路依然是充满了荆棘，是人们心中的神明，如人性一样鲜活的指引着人类自身。最后则用阳光、无罪圣婴等意象象征未来的希望。在英文译文中，关于神的直接表述则完全消失了。行文中没有了神明与人性在指引人类前进道路上的冲突，“他们”自身的努力和对“云朵自由飘荡的天堂”美景的渴望成了最高最纯粹的动力。关于命运受制于安排还是受控于自身是游戏核心的议题之一，毫无疑问在这里，日文原文在契合游戏精神上作的更好。在这首歌曲演奏的时候，Krelian 依然和 Fei 在人是否可以自我救赎的问题上各持己见。

They are alone in the oppressing dark but Luminous power is granting their hope. They are walking without a path and destination Looking for a way to the heavens. In a moment they will see beyond the woods They see behind the woods a beam of light Two hearts are warmed by the generous day Free clouds are flying... Glory...	称えよ　神とともに歩み　ともにその御座（みくら）につかんとする者を 地にては魂を贖い　いと高き栄光を掴まんとする者を されど真に称えるは　自らのか弱き足で歩くを選ぶ諸人か 御身が手を差し伸べられることはなく　而（しか）して導を指し示されることもなし その道は茨なれど　彼等の瞳は光輝に満ち溢れん 御身は彼等の内にあり 見ること 聞くこと　語ることあたわずも　御言葉は肉となりたまい　彼等の中に宿らん 聖なる日が彼等の上に輝きぬ　今日こその日の新生　暁なり 称えよ　穢れなき乙女より生まれし娘と　　御身がつかわされし息子を 絶えざる光が彼等に照らされんことを

乐谱,点击放大.





==
==

雅乐最强音——《大神》游戏原声专辑评析

夕亭

原创文章 转载随意

在游戏大战那里放了一篇..不过没什么人看..还是放这里合适 

背景音乐:RESET 感谢版(感谢 black__hero 提供)



专辑基础资料

图片扫图取自 rpgmm 的博客

封面



封底



CD 枚数：5 枚
曲数：218
出品公司：CLOVER STUDIO/CAPCOM

发行公司：ソニーミュージックディストリビューション
发售日：2006 年 05 月 31 日
编号：CPCA-10166



雅乐简介

日本雅乐

雅乐（ががく）意指中文"雅正之乐"，是日本兴盛于平安时代的一种传统音乐，也是以大规模合奏型态演奏的音乐。乐曲以器乐曲为多，至今仍是日本的宫廷音乐，是现存于世界最古老的音乐形式。雅乐最初在奈良时代自中国及朝鲜传入日本，随后经模仿及融合而产生日本雅乐。不伴随舞蹈的乐器合奏称为管弦；伴随舞蹈的是舞乐；在神乐、东游、久米、催马等曲式中，还包含汉诗（中国诗）的吟诵，称为朗咏。

日本雅乐是自中国、朝鲜半岛、南亚的仪式音乐演变而来，这些音乐约在中世以前传入日本。日本雅乐也包含了大陆音乐传入之前古代音乐的成分。再加上雅乐与民谣、声明（以韵文为词的佛教赞曲，分为梵赞、汉赞与和赞）之间相互的影响，雅乐在日本形成了一种独特的形式。

日本雅乐的主要乐器有：管乐器：笙、筚篥、龙笛、高丽笛、神乐笛；弦乐器：琵琶（乐琵琶）、筝（乐筝）、和琴（倭琴）；打击乐器：太鼓（钓太鼓）、大太鼓、钲鼓、大钲鼓、羯鼓、三之鼓、笏拍子等等。



作曲者简介

上田雅美

1995 年进入 CAPCOM。是《生化危机 2》，《鬼泣》的主作曲者，另外也参与了《生化危机 1，3》，《红侠乔伊 1，2》等游戏的音乐制作。最早为《大神》作曲是在社内检讨用宣传片里，而世界观从无垢的大自然转变为传说风味的和风世界时，音乐的方向性也就固定了下来。故事以神话为主题，所以音乐也被要求制作为神秘柔和的雅乐象类似的风格。虽然稻叶没有音乐专门知识，但上田也很快的理解了他的要。

山口裕史

2004 年加入 CLOVER STUDIO。是上田雅美的弟子。经过很多专业学习的他，并不困难地就抓住了《大神》音乐的方向性。

作为主要作曲者的两人都有吹奏乐经验。上田雅美吹的是小号，而山口吹的是单簧管。所以《大神》充满吹奏乐要素也就不奇怪了。

另外两位参与了少量的乐曲制作，简单提一下。

近藤 岭

82 年 11 月 14 日出生，自幼学习音乐，97 年开始获得旺文社全国コンクール作曲部門金奖之后活跃起来，是一位非常年青有为的音乐家，人也很帅哦，这次大神的音乐有他一份，应该是第一次参与游戏音乐制作。

海田 明里

94 年加入 CAPCOM。参与过《生化危机》《龙战士 3》《鬼武者 3》等游戏的制作。04 年退社后以自由作曲家的身份活跃在很多领域。



曲目详解

以下会结合随 OST 附送的说明书里的内容来说明各曲的特点和一些小花絮，以及自己的一些感想。出现的乐理,翻译错误,以及语句不通的地方- -还请各位指正。

Disc 1 ヤマタノオロチ編

1-1(1:15) タイトル

标题选用的音乐。"这是在开发初期，大神的概念还没完全固定的时候决定作为地图背景音乐的曲目。原本和ついにこの時が来た（Disc2 曲目 3）是连在一起的，分割后就成了现在的样子。"一进入游戏

就是这首悠扬的曲目，而这一基调也贯穿始终。

1-2(8) タイトルコール

即"title chor"，直译过来就是"标题合唱"，其实就是按开始后那句"OKAMI"。"因为要不要按惯例用声音来表现而异常烦恼过。开始打算用普通的声音，然而最后还是觉得有冲击力的会更合适。"（上田）简单的鼓点和童声，把我们带入到了大神的世界。应该还有人用这个作铃声的吧。说到冲击力，上田当初也参与了生化危机 1~3 的音乐制作，不知道那更出名的 title chor"bio hazard"是不是也是出自她的手笔。

1-3(8) 始まり

"用一寸法师的笔写导演名字时候的声音。很多人大概没注意到那笔是一寸的吧。"相信大多数人连这个曲目本身都没注意到。

1-4(1:02) プロローグ

即"Prologue"，序章讲述元祖大神的故事时的背景音乐。"为了客观的表现过去的传说，用简短清淡的风格构成了这首曲目。旋律上引用了素戋鸣尊的主题。"其实第一次听到这首曲目的时候没什么很深的印象，因为还在适应那神奇的语言吧。

1-5(1:09) 悪巧み

即"奸计"。素戋鸣尊进入八岐大蛇的根城时的背景音乐。充满了悬疑的气氛。

1-6(1:56) ヤマタノオロチ復活

八岐大蛇复活。"为了表现八岐大蛇的强大，采用了以和太鼓为主轴，加上こんちき（祭祀时用的花车上经常使用的一种小型的金属打击乐器），充满了祭祀要素的表现形式。"

1-7(27) 大神アマテラス復活

大神复活。"大神降临到神木村石像时的曲目。本来是作为花之女神的主题的前奏的。"

1-8(1:07) オイラのテーマ

"因为一寸出生于雪之国，为了表现出异国的感觉，使用了在オキクルミ的主题等曲目中使用的名为トンコリ（阿伊努族流传下来的唯一的弦乐器）的吉他和手鼓。另外一响一响的是ムックリ（15 厘米长的，用竹片做成的阿伊努族的口琴），因为和象一寸一跳一跳的感觉，所以也加了进来。采用了符合气氛制造者一寸的，可以缓和紧张感的曲调。"（山口）这首曲目相当轻快，每次听到这首曲目就知道一寸又要耍宝了。

1-9(46) 呪い

"为了表现八岐大蛇袭击神木村时的情景，用了以诵经为主轴的表现方式。以后也作为恶鬼的主题来用。"

1-10(3:30) イザナギ窟

"当初计划从神木村开始游戏，而作为说明关卡追加了天之川和イザナギ窟这两个场景。旋律上引用了神木村和花之女神的主题，用一闪一闪的声音来表现天之川的幻想氛围。"

1-11(52) 星空を見上げる

在星座画龙前插入的，用星象仪的概念作的曲目。仍然是那一闪一闪的声音，。

1-12(50) 星座（画龍）

“这首曲目是上首曲目星空を見上げる的变调，没有用筱笛，改为用琴，表现了群星闪耀的样子。”（山口）

1-13(4) 星座完成
取得新的笔业前的激动瞬间。很短的曲目，就好比是在说“就是这个”的感觉。

1-14(11) 筆神登場

“本来是作为一闪的笔神登场用的曲目。当初打算每个笔神都有自己不同风格的曲目，但因为紧迫的工作计划的原因（天那这还是延期了很久的啊）而放弃了，最后统一都用了这首曲目。虽然笔神登场时都是凝重而愉悦的，但开发中每当登场动画时，都在担心这首曲目是否合适。”

1-15(45) 筆神との会話

“这首曲目原来是筆しらべ的一个钝音版本，因为雅的氛围而和笔联系起来，所以作为了这个场景时的背景音乐。为了表现即兴演奏的琴声的感觉，虽然辛苦但是印象深刻。”（山口）

1-16(37) 筆しらべ

“在开发中，筆しらべ是有时间限制的，而且要通过选择笔业来使用，一直都没有很适合的曲目。最后完全打乱了曲目的配置，最终版本就是这首了。平滑的操作画笔的样子，通过琴声流动一样的乐句表现出来了。”（山口）

1-17(11) 画龍成功

“用全音音阶（Whole-tone Scale，各音之间的间隔用全音来进行的音阶）来表现不可思议的的氛围，琴的音色使曲目更具和风。”（山口）

1-18(1:47) 神隠し

“潜入鸟居时的曲目。本来打算用环境音来替代曲目，后来为了增强效果，又加上了琴，和太鼓和笙。”

1-19(25) 神木村復活

“为了表现神木村美丽风景复苏的样子，引用了花开姬主题的开始部分，成为了这首有节度的曲目。没有大神降临的华丽感，也暗示着还没有完全复活的含义。”（山口）

1-20(1:06) ミカン爺登場

“开始部分意思是学校开始的铃声。初次和村人碰面，会留下很深的印象。以后老爷爷角色登场时都是用的这首曲目。”（山口）

1-21(58) 物の怪の気配

开始是作为当敌人接近或者附近有敌人时的曲目。不稳和诡异的声音是用风铃的声音加工而成的。

1-22(5:57) 妖怪退治

制作这首曲目的关键词是大地和玩耍。开发初期还没有大地这个关键词，后来为了表现大地采用了和大鼓和非洲打击乐器混合的方法构成了旋律部分。大神的样子在普通人看来只不过是只狼，他们也看不到那些怪物，所以他们看来大神是在无忧无虑的玩耍。后半部分用祭杂子来表现了玩耍这一关键词。
序曲部分是天邪鬼（黄）的版本。开发中，本来打算和鬼泣一样全部敌人登场时都有不同的序曲部分，但最后因为很难做到而放弃。

1-23(6) 戦闘評価（神）

虽然简短但是很难抓住要点的曲目。因为是花开姬的褒奖，最后引用了花开姬的旋律。

1-24(1:40) 神木村　其の一
1-25(2:27) 神木村　其の二

"开发初期，以神木村为游戏的中心制作了一年以上的时间。这期间被推翻重做了几次。在制作组制作被称为 NEO 神木村的工作时，我也在考虑重新作曲。在很长一段时间里，神木村只有这一首配乐。这首曲目定下来自然是好，但是也给了后面为村子和京城配乐的山口很大的压力。"

1-26(41) ここ掘れワンワン

迷你游戏本来只有钓鱼的，不知什么时候挖萝卜也成了迷你游戏，而且是完成游戏所必须的内容。虽然是为挖萝卜作的曲，但是也用在了别的场合。

1-27(6) 変な形の大根

大神官网上的迷你游戏"大神取小判"的 clear 音乐的写实版本。这是在那之后所作的曲目。

1-28(1:38) 修行をサボるスサノオ

"意外的很难作的曲目。为了这个场景作了很多的钝曲。这是后期的一首。"

1-29(1:38) スサノオを乗せる

用和太鼓表现了在村子里来回跑的样子，演歌的旋律表现了须佐之男迟钝的性格。和乘这一要素相连，在都城莲花的迷你游戏也使用了这首曲目。

1-30(1:24) エサをお食べ

这场景并没有和风的感觉，而作成了治愈的曲调。

1-31(2:37) スサノオの鍛錬

作为须佐之男专用曲而作的第一首曲目。这首曲目的旋律被用做须佐之男的主题，在以后须佐之男登场的重要场景里都作为主题使用。

1-32(1:11) スサノオ焦る

"比须佐之男主题的旋律高了半音，充满了飘移氛围的曲目。山口说不知道"飘移"我大吃一惊。"

1-33(8) 大岩斬り成功

“仍然是须佐之男专用。这之后还要做多少须佐之男的专用曲我也不知道。”

1-34(3:01) 呪われた神州平原　其の一
1-35(3:41) 呪われた神州平原　其の二

最初被要求制作成比タタリ场（Disc1-45，祭祀神灵的地方）的曲目更冷清的感觉。转变想法而想到了悲伤不已的气氛。后半部分引用了花开姬的主题，为了表达“充满生机的大地一定会回来的”的希望。开发后期，午休时都是听着这首曲目睡的。

1-36(3:36) 呪われた花咲谷

“单调而重复的竖琴的声音，表现了被包裹在迷茫大雾中的样子。为了制作和风风格的迷宫曲，用和音进行和旋律来表现迷宫的未知，用琴，筱笛和太鼓来表现和的气氛。”（山口）

1-37(47) 天邪鬼の宴

曲目本身制作起来忽然简单，但是要天邪鬼的声音表现出宴席的感觉还是很难的。最后用的是《生化危机 4》的音效制作者加藤的原声。而且没有经过特殊加工。真的十分感谢。

1-38(42) ネムリのテーマ

这是翘掉修行的须佐之男的钝曲。理由是“翘的太多”了。

1-39(27) 張り切るスサノオ　前半
1-40(37) 張り切るスサノオ　後半

因为是和ネムリ战斗前，所以大胆地没有加入旋律，采用了伴奏的曲调。

1-41(1:21) スサノオの戦い

目前为止的须佐之男专用曲，都是想着 FC 时代游戏配乐来制作的。目的是表现出简洁的风格。这首曲目就特别能说明这一点。

1-42(16) 塞の芽復活

虽然是很短的曲目，但也加入了花开姬主题的一部分，表现了绿之力苏醒的场景。

1-43(18) 花咲谷復活

“和神木村复活一样，这里也引用了花开姬主题开始的部分。表现了苏醒的自然从花咲谷深处吹出的速度感。”（山口）

1-44(2:03) 花咲谷

净化结束时的曲目。这首曲目里第一次使用了钢琴。虽然钢琴和大神的世界不符，并且也在控制其使用，但这里还是讽刺地使用了钢琴。

1-45(2:15) タタリ場

有好几首采用诵经的曲目，这是最初采用诵经的一首现。和风的世界观里可用的乐器屈指可数，而祭祀神灵的地方自然是用诵经来表现最为合适了。

1-46(40) 大神降ろし

开始仍然引用了花开姬的主题。为了表现大神降临的"爽快感，力量以及感动"的壮大，使用了之前没有用过的铜管乐器和定音鼓等交响乐团使用的乐器。以此曲为契机，之后大神乐曲的规模也大了起来。

1-47(3:03) 神州平原　其の一
1-48(3:23) 神州平原　其の二

2004 年 TGS 的宣传片里也用了这首曲目。本来是作为宣传片专用的。从宣传片里逆输入到游戏的曲目有几首。

1-49(52) 道場入り口
1-50(1:26) 小柄　鬼斬斎

道場入り口表现了师匠优秀而神秘的氛围。而师匠的主题风格则突然一变，以和太鼓为中心，加上中国的铙钹(金属制的打击乐器)表现了燃烧的激情。师匠和乔伊的变身动作是一样的。

1-51(1:20) タマヤのテーマ

这首曲目以霍斯特（Gustav Holst，英国作曲家，曾就学于伦敦皇家音乐学院，但由于手患神经炎，无法演奏钢琴，代表作有《行星》、《埃格敦荒野》等等。） 的锻冶屋之歌（Song of the blacksmith,找到了个 MIDI 版本的：http://www.lyrebird.org/midi/holst/suite2-3.mid）为蓝本，曲目的强力感和狡猾感和タマヤ的形象吻合。作曲时正是夏天。想起了当时加班时大家从建筑物的窗户里看着淀川的花火大会，一边听着录有花火声音的 CD 一边鉴赏的情景。

1-52(15) タマヤの舞

タマヤ充满了异国风味，所以用奇怪的声音来表现出这种气氛。

1-53(1:27) 神主ミカヅキのテーマ

表现神圣气氛的同时也能感到些许的动摇。

1-54(4) ならず者　出現
1-55(46) ならず者　成敗

ならず者，就是暴徒的意思。"出现"这首很容易就制作出来了。在开发钓鱼游戏表示钓鱼成果的画面时，有三种表现结果的曲目，而钓上最多的鱼时的曲目被采用作为"成败"使用。

1-56(3) イダテンと競争　始め
1-57(1:10) イダテンと競争
1-58(6) イダテンと競争　勝利

"大神取小判"的写实编曲版本。这次编曲并没有使原曲的感觉消失。这是以开发初期比较空闲的时候做着玩的花开姬的 FC 版本为契机的。

1-59(3:29) ハラミ湖

在被要求作成‟很可怕”之前已经作好的曲目。用竖琴和双簧管来表现‟古老之地”，用小提琴来表现‟来回震荡的波纹”。

Disc 2 赤カブト編

2-1(2:22) 桜吹雪

‟花开姬主题曲的祭祀风格版本。神木长出了绿叶，但还没完全复活，比起祭祀的曲目来情绪上要低一些。”（山口）

2-2(21) ミカン爺の花踊り

先作的曲，然后按照曲目创作的舞蹈。

2-3(1:54) ついにこの時が来た

本来是和标题联系在一起的曲目。为了和山口创作的‟真神乐”（2-7）的中国风曲调相吻合，加入了中国的大鼓。

2-4(4) ミカンが大きくなった
2-5(22) 危ないミカン爺
2-6(5) ミカン爺　準備完了

完全的橘子爷爷专用曲，只在这场景出现，有着不输于橘子爷爷本身冲击力的表现。准备完了的曲目厉害加入了 DJ 搓盘的音效。

2-7(1:13) 真神楽

着眼于醉拳，加入了很多中国民族乐器的曲目。是在做动画前就做好的曲目。因为曾经多次修改，很辛苦，所以印象深刻。

2-8(5) まるっきりダメ

‟游戏里有十几首短曲，这首是相当难作的一首。虽然被指示要有‟甩尾”的感觉，但是因为我不知道这个词还是让导演和上田吃了一惊。”（山口）

2-9(2:56) サクヤ姫のテーマ

旋律经常被别的重要场景引用的大神的主题旋律。开发初期就制作了的曲目，当时采用了小提琴以及竖琴等乐器。在重新制作曲目时，为了扩大乐器和曲调的范围，而经常要重作。

2-10(53) 真サクヤ　前半
2-11(12) 真サクヤ　後半

用萨克斯和小号来表现的话就会有太害羞的感觉，而用横笛则可以表现出健康的诱惑。虽然是只能看一次的事件，但看到后就会马上充满斗志- -。

2-12(3:32) アガタの森
表现森林的乐器，自己马上想起康茄鼓（中南美的一种细长的太鼓）和小提琴的拨奏法。虽然使用这些乐器几乎是 RPG 的定律了，但在大神里还是第一次用。开端表现了森林茂密的氛围，中断表现了美丽，最后表明森林中存在着怪物。梟（日本的一种鸟）一样的声音，也是康茄鼓发出的。笙，琴和筱笛的使用确保了曲目的和风。

2-13(8) 笛の音
2-14(14) ウシワカのテーマ
2-15(1:54) ウシワカ登場

笛之音表示开始正式吹之前的练习。牛若的主题里"牛若来了"的曲调让人印象深刻。牛若登场着眼于象旋转木马一样回转的牛若，旋律上使用了筱笛，从而摆脱了世界观，表现了他是从别的世界而来。

2-16(1:18) ウシワカと対峙

结合下首"和牛若玩耍"，作成了含有祭祀要素的曲目。表现了对祭祀的期待感和战斗前的紧张感。

2-17(5:44) ウシワカ演舞～ウシワカと遊ぶ

在动画里，一扫牛若之前纤细的感觉，用打击乐器来表现他的力量感。而节奏也是和牛若的动作象配合的。战斗曲虽然是 BOSS 战的通用曲，但开始部分还是特别遍了一段牛若独有的旋律。

2-18(1:27) ぼくせんババのテーマ

为了表现神秘的气氛，在和乐器之外加入了木琴（印尼的一种竹制打击乐器）。有意识的变了一些音。虽然很短，但表现了冒险爸爸的和蔼可亲。

2-19(3:10) ツタ巻遺跡

和被诅咒的花咲谷一样很让人发愁。导演要求"旋律最好接近环境音"，笙的和声加上低音合成器，形成了这种不稳的声音，加上有余音的尺八和打击乐器，表现了遗迹内部的广阔。

2-20(1:09) 答選坊

以"小柄 鬼斩斋"为基础制作，表现了答选坊的男子汉气概。五个鬼孔就是我的极限了。最后的答选坊有戏剧般的演出。

2-21(24) 蘇る泉

意料之外的很难把握的一首曲目。要很好的表现"泉虽然苏醒了但是并没有结束"的样子。

2-22(29) セーブ　其の一
2-23(1:14) セーブ　其の二

靠近物实之镜，就能听到遥远的神之国传来的声音。进入记录画面，站在神的面前，可以清楚的听到曲目。这首曲目也是"筆しらべ"的一个变奏版本，在琴声后的笛子的旋律都是一样的。

2-24(2:28) 待ち構える大妖怪

用琵琶来表现"boss 在接近"的气氛。这首曲目一响起就会让气氛转变，让玩家察觉。

2-25(4) はてな
2-26(7) アマテラス危機一髪！
2-27(2:02) 女郎蜘蛛登場
2-28(42) 女郎蜘蛛激怒
2-29(3:15) 女郎蜘蛛退治
2-30(5) 見切った！

女郎蜘蛛的一系列事件。"登场"和"激怒"表现了敌人的强大，是从 05 年 E3 宣传片里逆输入过来的。这也作为其他大 BOSS 的登场曲目。"退治"里用铜管乐器和太鼓来表现女郎蜘蛛的重量感，用筱笛来表现幽灵的种种风貌。

2-31(10) 勝ち鬨

RPG 必有的一个环节，意味着战斗胜利后的炫耀。这里又用了大家很熟悉的花开姬的主题。

2-32(6) ボス戦クリア

打倒 BOSS 后什么音乐都没有会感觉很冷清，因为这个理由制作了 BOSS 专用的短曲。

2-33(48) 急流下り

虽然是危机的场景，但也不能作的太严重。通过琴的乐句的简单化很好地表现了这一点。

2-34(2:13) コカリ良かったね

コカリ和梅太郎抱在一起的场景，用可爱而充满笑意的曲调来表现。后半加入了小三和弦（Miner chord），营造了感动的气氛。

2-35(2:41) クサナギ村　其の一
2-36(3:43) クサナギ村　其の二

为符合靠机关转动的风车以及独特的地形，作出了很狡猾感觉的曲目。"其一"还使用了马林巴琴(木琴的一种，起源于非洲)。另外琴的 sequence phrase（一定周期内重复的乐句）表现了风车机械的样子。

2-37(2:20) 八犬士のテーマ

因为悠闲的拍子，被作为了八犬士的主题曲使用。本来只使用了"关所"，但为了表现向往新世界的犬士的心情而成了现在的曲调。想起来当初为修改确定曲目的循环部分，和上田听的耳朵都磨出了茧的事情。

2-38(1:54) 舌切りジジババの家

"恐怖的气氛，加少许的流行"这个难题被很好的解决了。擦刀的声音表现了舌切婆婆的剪刀的声音。

2-39(45) 恐怖！舌切りジジババ

此事件的限定曲。配合动画，表现了愚蠢而震撼的感觉。

2-40(42) チュンジャクのテーマ

本来是"一寸主题"的一首变奏，加入了麻雀的叫声后成为了チュンジャク的主题。可爱而朝气蓬勃的形

象，和チュンジャク的角色十分符合。

2-41(1:24) スズメ組みの親分

序曲叫做〝麻雀的学校〞。用摇滚的风格来表现麻雀的舞蹈。亲分的形象用太鼓和定音鼓来诠释，最后麻雀的可爱用舌簧八孔直笛以及麻雀的声音来表现。

2-42(1:06) スズメのお宿

这首曲目也是〝修行をサボるスサノオ〞的变奏。理由是〝象泡温泉一样〞。和麻雀的住处很合适，所以采用了。

2-43(1:34) 不可思議な力

〝对神发怒〞里用太鼓和低音乐器对表现发怒有着很重要的作用，而脱离了这些的就是这首曲目。从表现发怒的曲目，很好的转变为表现〝不安〞〝疑问〞的完全不同印象的曲目。

2-44(2:17) コカリの身に何が

被要求在沉重的气氛中还要表现コカリ的可爱。而调整曲目的沉重感就成了很辛苦的工作。

2-45(2:12) 畳頭との戦い

这首曲目里交织了钓或者被钓的紧张感和小孩拼命努力的可爱。コカリ钓鱼时的台词，从第一次的〝啊，钓上来了〞，到和畳头战斗以后的〝那么，上吧〞这样的成熟语气，体现了艺术上的细致。

2-46(20) 弓神さまとの餅つき

弓神登场的事件和长，而〝笔神登场〞的音乐并不够配到事件结束，所以在这之后灵活地加上了这首曲目。

2-47(5:35) 赤カブト退治

通用的中 BOSS 战用曲。虽然是中 BOSS 但是也不想表现对大神的不利。用三味线和琴奏出激烈祭祀的节奏，来表现更加享受地和敌人玩耍的样子。最后引用了〝ほたるこい〞的一节。

2-48(1:45) 神への怒り

没有感情的曲调预示着故事的展开。须佐之男不断上涌的愤怒，用一定节奏徐徐加强的低音和太鼓来表现。

Disc 3 水龍編

3-1(2:31) 百年目
3-2(2:04) 骨鏃の破天矢
3-3(1:53) 信じる
3-4(1:06) クシナダの決意

作为从游戏中盘转入后半段的重要场景，每首曲目都十分符合大神的世界观。

3-5(2:18) クシナダを乗せて

2005TGS 宣传片开始部分太鼓的引入，加上参考自"极北之国 カムイ 其一 其二（4-4，4-5）"的紧凑和重要感，以"命运"为关键词制作的曲目。要求很苛刻，但还是完成了曲目。

3-6(7) ウシワカダンス

"まるっきりダメ（2-8）"的一首变奏版本。加上了配合牛若手部动作的佛坛的钟声，强调了那种傻傻的感觉。

3-7(2:13) 十六夜の祠

虽然是故事中盘八岐大蛇根城迷宫的配曲，却大胆地作成了让人联想到最终迷宫的曲调。那种迷宫特有的灰暗恐怖，以及让人预感到是最后了的气氛。

3-8(23) ヤマタノオロチ登場

"clover studio 设立发表会"中使用曲目的一部分，加上八岐大蛇登场时曲目的一节。开始的太鼓是八岐大蛇主题曲的节奏，同样被"悪巧み（1-5）"所引用，暗示着须佐之男前往的场所是十六夜之祠。

3-9(3:29) ヤマタノオロチ退治　其の一

把"八岐大蛇退治 其二（3-14）"中使用的乐器弱音处理，降了一个调就成了这首曲目。伴奏一样的曲调，预示着此战还只是序章。

3-10(37) クシナダの危機

作为女郎蜘蛛等大 BOSS 战斗曲的一首变奏的一部分被用在了这里。

3-11(25) スサノオ登場

与牛若登场时的筱笛相对，须佐之男登场时使用的乐器是尺八。

3-12(1:20) 血盟の言葉

和八岐大蛇的对峙，用琴和铜管乐器的低音来表现宿命对决前的紧张气氛。

3-13(1:27) 真スサノオ

"须佐之男的锻炼（1-31）"的神话版演绎。当初制作"须佐之男的锻炼"这首曲目时没想到会有这么个效果。

3-14(3:30) ヤマタノオロチ退治　其の二

用"宿命的对决，戏剧般的战斗"等关键词来营造最终 BOSS 战的气氛。被要求不能制作成对大神侧有利的曲目。参考"八岐大蛇复活（1-6）"加入了太鼓使曲目充满了祭祀氛围。

3-15(56) 時は来た

作为传说的成就的前曲，采用了庄严的曲调。与仰望天空相应，表现了空间的宽广和星星的闪耀。

3-16(1:13) 七字の印契

"须佐之男的战斗（1-41）"的豪华版。加入了"须佐之男的战斗"中没有的须佐之男主题。

3-17(21) 衝天七生

"成功斩断大石（1-38）"的豪华版。经过重新的编曲使曲目的长度也配上了场景。

3-18(1:36) 見詰め合う二人

"须佐之男的锻炼（1-31）"的改编版本。本来是引用了须佐之男主题的更长一些的曲目，最后为了配合事件而把长度减半。作为须佐之男的曲目担当能把须佐之男的曲目作到最后让我很高兴。（上田）

3-19(1:26) 神木祭り

一边想着卷毛爷爷（りこねのりお作为人设的一部动画作品。有兴趣的可以看这里：http://www.hikone-st.co.jp/）一边制作的。开始是作为"西安京　庶民街"而作，当决定要表达出对大神的感谢后，又重新制作的曲目。

3-20(2:46) 両島原　其の一
3-21(3:07) 両島原　其の二

2005TGS 宣传片用曲的改编版本。和"神州平原（1-47，1-48）"的快乐印象形成对比。带有使命感的曲调，很适合把故事引入佳境，所以被作为了两岛原地图的曲目。游戏中倒叙的缘故，用铜管乐器和小提琴演奏了新的旋律。

3-22(2:20) 呪われた西安京

这首曲目用沉重的曲调表现了在被毒雾包围着的西安京内，百姓们受尽病痛折磨，但仍顽强生活的样子。

3-23(1:38) もっとここ掘れワンワン

"ここ掘れワンワン（1-26）"的摇滚版。本来是作为挖萝卜时用的，但因为过于紧张，所以用做了挖坑这个迷你游戏的曲目。

3-24(1:58) ツヅラオのテーマ

表现了成熟女性妖艳气质的曲目。加入 H 的声音，是导演的提议。这样质量就上了一个台阶呢。（神谷啊神谷......）检查曲目的时候很难为情。

3-25(1:12) 乱心の水龍

用低音旋律表现了"水龙迫近的紧张感"，伴随水龙接近音量也会变大，是这个场景专用的计划。

3-26(2:02) 西安京　貴族街　其の一
3-27(2:52) 西安京　貴族街　其の二

"其一"要做成纯粹的邦乐，所以故意的采用了让人感觉不到和音的方法。"其二"就有变化了，通过小提琴的和音和筱笛的旋律，表现了悲伤的印象。平安贵族的"美丽"和"忧郁"通过这两首曲目分别表现出来。

3-28(2:04) 西安京　庶民街　其の一

3-29(2:56) 西安京　庶民街　其の二

用〝规模宏大的盂兰盆节舞蹈的曲子〞来表现庶民街的生机。从〝其一〞到〝其二〞，琴的数量在增加，表现了演奏者把自然与音乐合二为一，观众们用手打拍子的盂兰盆节舞蹈的最高潮。

3-30(47) お使い

制作〝一寸的主题（1-8）〞时，考虑到呆呆的感觉而制作出来的曲目。导演听了后说很有商店的感觉，于是就作为商店的曲目定了下来。

3-31(30) 楽しい御絵描

用〝ならず者　成敗（1-55）〞来叙述钓鱼成果画面时，取得第二多成绩的曲目被用在了这里。旋律虽然和〝ならず者　成敗〞一样，但太鼓的数量少了，也没有用手打的拍子了。但是仍然很符合这个场景。

3-32(10) 椿神楽

开花爷爷是从橘子爷爷那里学的舞蹈，所以从曲目的名字就可以看出来，比〝真神乐（2-7）〞要差很多。当初是在〝真神乐〞前练习樱花时橘子爷爷跳舞的曲目。

3-33(8) 満開の桜

什么事情成功后，不假思索地喊出〝太好了〞，这首短曲就是以这个印象来制作的。具有冲击感且不断提升音阶的琴声，表达了爽快的感觉。

3-34(1:05) カグヤのテーマ　其の一
3-35(1:46) カグヤのテーマ　其の二

随着深入篚部乡竹林的深处，曲子也壮阔起来。初期设定里，还有大神去月亮后的剧本，所以辉夜姬是很重要的登场人物。

3-36(7) 鉄のタケノコ　発射
3-37(2:18) カグヤの旅立ち

倒数部分用和风来表现雷鸟的印象。〝カグヤの旅立ち〞被要求制作为悲伤的气氛，实际完成的超出了预期。这曲目也使用在和一寸分开时。

3-38(1:31) 女王ヒミコの神殿
3-39(1:20) 蚊帳の奥
3-40(2:01) 女王ヒミコの悲しみ

〝女王ヒミコの神殿〞用笙，铃，筱笛等乐器表现了庄严神圣的气氛。〝蚊帳の奥〞则用好象妖怪就要出现的曲调，来表现和接下来曲目的落差。〝女王ヒミコの悲しみ〞则混合了美丽和悲伤的曲调。

3-41(2:42) シャチ丸のテーマ

参考〝大神降ろし（1-46）〞的壮大感制作的曲目。小太鼓的引用，表现了シャチ丸的可爱和乘坐时的速度感。

3-42(3) 滑った

原来是钓鱼游戏里钓上鱼以外的东西时失败的短曲，因为取消掉了所以用在了这里。

3-43(57) ずっと一緒だジ！

这首曲目当初也曾经做过大地图的背景音乐。大地图的背景音乐一直没有确定，也让我当时十分迷茫。

3-44(2:11) 不思議の泉

小提琴的拨奏和竖琴的使用，突出了洞窟的冰冷和没有怪物的安全感。加入笙的声音让曲目更显超脱。

3-45(1:45) 釣りの手伝い

"稍微休息下钓一钓鱼，以这样的概念制作的曲目。初中时经常去江岛钓鱼，可完全没有这么悠闲的气氛啊……相当喜欢的一首曲目。"（山口）

3-46(27) イッスンで遊ぼう

木鱼的节奏很单调，但也表现了那愚笨的感觉。本来是"ならず者　成敗（1-55）"描述的钓鱼结果的画面中，一条也没钓上来时的曲目。这样钓鱼结果画面的音乐都被再利用了。

3-47(2:26) 龍宮

为体现龙宫的幻想氛围加入了治愈的要素。用曲调仿佛传播很远的样子来表现水龙体内的庞大。

3-48(2:30) 水龍の体内

美丽而略带悲伤的曲调。没有被具体要求制作成什么样的曲目，反而得到了更好的结果。这里用了之前没有使用过的乐器。低音部分加入了名为"壶鼓"的一种尼日利亚打击乐器，来模拟深海中水的声音和水龙的脉搏。本来想用木吉他来代替竖琴，但这样就失去了那种温暖感，所以放弃了。所幸的是在カムイ世界的曲目里，木吉他得以使用。

3-49(45) 水龍の体内　脱出

作为通用的表示焦虑的曲子，本来是打算作为"急流下り（2-33）"使用的，因为比较激烈的曲调被用在了这里。

Disc 4 ラスト

4-1(3:12) 鬼ヶ島

以"暗黑，炎"作为关键词的充满原始氛围的曲目。加入的诵经表现了有凶恶怪物存在。并以法螺贝来演绎以城堡为舞台的背景，虽然符合气氛，但听起来也许不怎么长。

4-2(3:23) 妖魔王キュウビ退治

只被要求"重视速度感"，但制作出来的曲目还有一种特殊的气氛。前半段 4/5，后半段 4/4 的拍子，用狡猾的曲调来演绎中国韵味，十分符合九尾的风貌以及多彩的攻击。和其他 BOSS 战曲目均有不同。

4-3(2:00) オキクルミのテーマ

用吉他表现了他的使命感和迷惑。很好的乐器是为了突出吉他的效果。另外也起到了カムイ音乐的特征，即使听者的耳朵灼烧的效果。

4-4(2:01) 極北の國　カムイ　其の一
4-5(2:37) 極北の國　カムイ　其の二

本来是作为ウエペケレ的曲目的，因为能让人感觉到自然严酷的曲调以及风雪下荒芜大陆的印象符合カムイ世界的形象，所以编了下曲用在了这里。编曲时参考了筋肉人的"MAT 主题曲"（在"回来的筋肉人"中登场的"MAT（Monster Attack Team）"出动时的主题）。导演当时一边听着这洋溢着紧张感的曲目一边奋笔疾书，写出了カムイ世界的剧本。要舍去之前所作的和风的独特旋律相当辛苦。和音的进行也成为了之后制作的カムイ世界的曲目的引导。次中音舌簧八孔直笛作为カムイ的乐器首次使用。也是和自己脑中的和风进行了激烈的交战的。

4-6(2:06) ウエペケレ　其の一
4-7(2:40) ウエペケレ　其の二

记得这是第一首被游戏采用的曲目。还没有神木村的时候，表现了空旷的大地上只有大神的状态。当然当时不是这样编曲的。トンコリ（アイヌ族的弦乐器）和木吉他的引用以及增加了短音阶和音，表现了极度的严寒。

4-8(1:33) オキクルミの宿命

表现了自问自答"自己不满足的是什么"的オキクルミ的苦恼。本来是作为"オキクルミのテーマ（3-4）"使用的，但刚和他见面就马上用这曲目显得意义太深，所以放在了カムイ世界的中盘来使用。

4-9(1:09) シャクヤのテーマ

在过去的神木村，シャクヤ的主题并没有使用花开姬的主题，而是制作了急速的曲目。

4-10(2:24) 神木村の悲しい風習

为了表现不知道是现实还是梦境的世界观，用筱笛和竖琴的残音表现了幻想的意境。

4-11(4:01) エゾフジ　イリワク神殿

以"恐怖，不可思议，机关"为关键词，参考了柴可夫斯基《胡桃钳》中的一曲。为了表现恐怖感而绞尽了脑汁。

4-12(1:14) 本当の強さ

"オキクルミのテーマ（4-3）"的一首变奏。当初想和"オキクルミのテーマ"一样使用尺八来表现旋律，但是不符合这场景深刻的感慨，就换成了カムイ世界特有的次中音舌簧八孔直笛，充满了悲伤的感觉。

4-13(1:41) 勇者オキクルミ

前半部分用吉他来表现了突向目标的样子，后半则引用了"オキクルミのテーマ（4-3）"。

4-14(4:39) 双魔神　モシレチク　コタネチク退治

和"エゾフジ　イリワク神殿（4-11）"用了一样的要素，トンコリ（アイヌ族的弦乐器）和木吉他的引入加强了异国感，也使这首曲目体现出和别的 BOSS 不一样的感觉。

4-15(30) 双魔神の魔術

双魔神最高速攻击时的曲目。表现了攻击的速度感。

4-16(2:23) 約束

完全洋风的这首曲目，作为之前完全没有的类型而印象深刻。第一次是在奇稻田姬担心须佐之男的场景中使用。很好地表现了女性透过影子静静关心男性的那种纤细的心情。

4-17(1:20) 別れの時

以重要场景通用为目的制作的，但是非常沉重的场景也有使用。很容易给人讲述过去的事情时的印象。

4-18(1:17) 覚悟なき者

表现了没能进入箱舟的一寸那命中注定的悲惨命运。为了暗示牛若和天神族的缘分，引用了天神族的主题旋律。

4-19(15) ウシワカ　最後のダンス

弗拉门戈曲调。最后用一下清脆的鼓声来结束。

4-20(2:45) 天神族のテーマ

参考了"牛若登场"，以"美丽，悲伤"为关键词，赋予了历史感的曲调。

4-21(1:07) 玄冬の蝕
4-22(1:08) 沈む太陽
4-23(56) ウシワカの宿命

为了表现这场景的雄壮气氛，被要求制作三首新曲。因为制作到现在已经完全掌握了大神的印象，所以虽然要作三首，但还是很顺利的完成了。

4-24(1:07) 月の民のテーマ

当得知本以为是天神族的牛若其实是月之民时的配曲。表现了作好献身准备的牛若的悲壮感。

4-25(7:49) 常闇ノ皇

以"最强，最恶"为关键词，用敌人的印象制作的曲目。想表现出与众不同的感觉，所以加入了近代乐器（管风琴，合成器）的声音。

4-26(5:20) 「Ｒｅｓｅｔ」～「ありがとう」バージョン～

平原绫香演唱的"RESET"的变奏。随着曲目的进行，使用的乐器不断增多，表现了人们的祝福慢慢地送到大神身边的样子。尺八作为游戏中最有特色的乐器，一直用到了乐曲后半段。想起漫长的制作周期，一边流泪一边完成了这首曲目。

4-27(2:24) 大神　白野威

当初打算用之前的乐器来完成，但为了表现得更加有大神的氛围，就第一次加入了女声的合唱。而和音的笙的引入也让曲目不失去和风的感觉。后半部分华丽琴声的引用是上田的意见，更加表现了大神的“神”。

4-28(5:40) 太陽は昇る

常闇ノ皇第二战的曲目，引用了花开姬主题的旋律，表现了大神的完全优势。虽然是比第一战还要激烈的战斗，但曲调则充满了大神已经完全胜利的氛围。有不少人是一边缓缓地落泪，一边战斗到最后的吧。

4-29(1:35) 旅は続く

以"恭喜，太好了"为印象，委托近藤作的最后一首曲目。对他来说是个 HAPPY ENDING。听到这曲目，泪腺也会得到缓解吧。

4-30(34) タカマガハラへ

游戏结束时的音乐。在找符合场景的曲目时，发现"四叶草工作室设立发表会"（5-21）的曲目完全吻合，所以就用到了这里。

4-31(4:10) 「Ｒｅｓｅｔ」

http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=442759&fpage=1
这个地址有歌词以及中文翻译，就不重复劳动了。

4-32(14) おしまい

本来是作为战斗终了后每次都要出现的曲目，但取消了。后来作为体验版最后的曲目，没有在本篇里使用。想让在字幕后的信息和体验版一样，所以用了同样的曲目。装饰出一个美丽的结局。

Disc 5 イメージ曲

5-1(5) 四葉出現

导演提出用鼓的声音来表现四叶草的印象。鼓的这种演奏方法只在这首曲目里使用过。

5-2(7) アイテム取得
5-3(7) アイテムを渡す
5-4(7) 宝箱出現
5-5(8) 貴重品取得
5-6(5) レベルアップ
5-7(9) 神降ろし　其の一
5-8(9) 神降ろし　其の二
5-9(10) 神降ろし　其の三
5-10(5) 小当たり
5-11(5) 中当たり
5-12(8) 大当たり
5-13(10) 特大当たり

要给人"这曲子是得到道具时的，那曲子是取得贵重品时的"这样的印象，出乎意料的难。非常费力地作出了数量不多，但能明确各自作用的曲目。

5-14(7) 奇跡

最费力的曲目了。作了十几次才 OK 的。

5-15(15) 昇天

最后尺八的声音是"四叶草工作室设立发表会"用曲中最后使用过的。

5-16(15) 童歌　其の一
5-17(15) 童歌　其の二
5-18(16) 童歌　其の三

旋律易于传唱。作词是企峡。

吹く吹く　北風　通り道
物の怪さまは　北の空
吹く吹く　北風　帰り道
物の怪さまは　北の土

ざぶざぶ　白波　かき分けて
鬼さまの　お顔が　ぼんゃりと
わらわら　物の怪　引き連れて
鬼さまの　お顔が　どんぶらこ

海深く　たゆたいし　水の国
幸深く　守らんとす　水の龍
水の国　龍を　崇めて　太平を愛で
水の龍　国を　想ひて　太平を与えふ

5-19(40) 社内プレゼン　Ｔｙｐｅ　Ａ
5-20(47) 社内プレゼン　Ｔｙｐｅ　Ｂ

本以为不会公开的曲目。现在听起来感觉很害羞。TYPE B 的开头收录的是ウエペケレ（4-6，4-7）的原型版。

5-21(2:32) クロバースタジオ設立発表会

作曲时游戏还基本上是一片空白。但是作为宣传影象，必须要根据场面来制作相对应的曲目。"之后这样的曲子在游戏中出现会怎样？"有了这样的想象，创作起来也十分开心。曲子中已经包含了花开姬的主题。只想着"要用这个主题"，但后来却成为了能反映大神这个游戏的主题。

5-22(2:50) ２００４年東京ゲームショウ　プロモーション

和"四叶草工作室设立发表会"（5-21）的印象不同，这首曲目采用了"神州平原"的曲调，显得节奏明快。
制作这首曲目时，开始发现和之前的曲目有很大的差别，虽然作好了开头部分，但之后因为担心是否适合大神的世界观而进展缓慢。一天，在一次名为"说说大神的优点"的会议上，大家反映"在神州平原奔跑时心情良好"的印象，而大神的曲目的方向性也是从那时起产生了很大的变化。以这首曲目为开始，开始自由的展开联想来表现"和"和"治愈"的主题。

5-23(3:04) ２００５年Ｅ３　プロモーション

这首曲目制作的十分开心。是之前所作曲目的集大成之作。还产生过〝之后的宣传影象怎么办〞的想法。

5-24(3:16) ２００５年東京ゲームショウ　プロモーション

为了表现于之前的宣传影象曲目的差别化，采用了〞大神也有苦战，但无论什么困境大神都会勇敢面对〝的印象来制作。为了绝对旋律花了很多时间，也是入社后第一次大任务。最终的完成，对之后的乐曲制作起到了很大的激励作用。

5-25(2:30) 大神イメージ曲　プロトタイプ　其の一
5-26(3:15) 大神イメージ曲　プロトタイプ　其の二
5-27(3:50) 大神イメージ曲　プロトタイプ　其の三

这时的大神不是笔画，而是以真实的 3 散装光盘本来进行开发的。只有这在广大的土地上驰骋，让荒地上的绿色苏醒的企画而已。背景并不是和风的印象，所以曲目也没有固守于和，而是采用了很多曲调来表现世界。其一和其二只让导演听了一遍。因为导演会要求曲子符合他要求的世界观。这样完成的是其三，也是第一次在制作团队内公布的曲目。前半部分是花开姬主题的原型。整体上说是忧郁的曲调。后半部分以〝大地〞为主题，用尺八来表现了和的氛围。

5-28(2:14) ウエペケレ原型バージョン　其の一
5-29(2:36) ウエペケレ原型バージョン　其の二

以笔绘重新开发时，作为地图用曲作成的曲目。单纯地使用和乐器来表现喜怒哀乐是很难的，所以开始摸索小提琴的使用方向。这时已经有了两种曲目变化，即〝走〞和〝跑〞时切换的概念。

5-30(2:59) お後は次の　お楽しみ

体验版 CONTINUE 画面的曲目。引用花开姬主题表现了寂寞的感觉。知道这首曲子的大部分都是大神的狂热 FANS。曲子完了后继续听的话......（会有 FC 音效版的最终 BOSS 战音乐，听起来也别有味道的。而特别出的那张 FC 版音效的大神音乐也是极品啊......）



后记

最后转 sakurahxq 同学之前应援文的一段做结束:

她从不张扬，总是带着一副单纯天真的表情尾随在活跃在舞台上的人们的身后默默地支持着他们。

她很善良，为了给城镇里每一个人带去幸福与欢笑她不辞劳苦地往返奔走，竭尽所能。

她充满正义感，在面对猖狂狡诈的妖魔的时候，她即使明白眼前的道路艰难无比也会毫不犹豫地奋力一战。

她很重感情，在与长时间相伴一起共度艰险的伙伴分离的时候，她固执地尾随着他离去的脚步，长久地注视着他直到两人彼此看不到对方，直到他们的距离越来越远。

她很坚强，在最终的战役中，她所面对的敌人是前所未有的强大，拥有令人难以置信的力量，可是即使当全身的能力全部被剥夺，即使被敌人疯狂地攻击，她依然支撑着虚弱而伤痕累累的身体，竭尽全身力量唤回胜利的光明。

我们当然无法忘记那个令人激动人心的战斗，宏伟激昂的乐曲中，这只历经磨难的白狼背负着世间众人的祈祷与常暗之王做最后的较量，当我们拨开重重暗云画出红日的时刻，我们赢得的不仅仅是战斗的胜利，更是友情的胜利，人心的胜利，信念的胜利。

幸福是脚边一株细小的四叶草，一时的成败输赢都无关紧要，重要的是她曾经给大家带来欢乐与感动，足矣。

音乐游戏之我见

ashin

首先我写这篇文章纯粹是从我的观点出发,只是我的个人见解,可能会触及到别人不喜欢看到的,再次还请原谅.

我玩音乐游戏还是比较早的,最早的 DDR(DanceDanceRevolution 也就是 KONAMI 公司旗下我们称为跳舞机,跳舞毯),掌机上的狂热节拍 GB,世嘉的太空频道,到后来的 DJMAX.可以说对此类型的游戏还是有一些了解的.如今 TV 家用游戏机上的音乐游戏已经越来越淡,逐渐被人们淡忘,取而代之的则是网络上一个一个的新型网络音乐游戏,可是终归这些游戏还只是沿用的 TVGAME 上的音乐游戏的玩法,只是网络化了.

网络化的音乐游戏自然比较热闹,火爆,充满竞争性.可是其本身的游戏性却露出了很大的漏洞及缺陷.拿 O2JAM 来说(即是大家所说的劲乐团),这个游戏我实在是没法对它做出什么评论,因为它却少了游戏最重要的严谨性,那就是打击感和节奏感,这个游戏可以说在这上面做的相当的失败,我只是说可能有些人不会相信,如果有机会可以玩一下类似于吉他,狂热节拍,DJMAX(这个游戏后面我会介绍)类型的游戏,差距自然就会出现了.有的时候乱按一通,竟然可以一直连下来(不知道是不是 BUG,还是想减少游戏难度),如此这样,实在让我无语.

其次是 9YOU 的另一款超级舞者(事实上国内基本上的音乐游戏都被 9YOU 包下了,当然不是全部,象盛大的 DJMAX 和腾讯的 QQ 音速),这个游戏的原型当然就是大名鼎鼎 DDR 了,漂亮的人物和华丽的舞姿也招来了不少玩家 GG 和 MM.这个游戏有着和 O2JAM 相同的缺陷,但是一片上下左右出现的时候如果乱按的话至少不会出现可以连下来的情况.可是即便全连下来的时候也没有发现和游戏背景音乐的节拍相吻合.有条件的人可以对比 DDR 玩一下就一幕了然了,DDR 的每一个方向键按下去或者用脚踩下去的时候,都是一种节奏,同样超级舞者就很少有这种感觉了(我没有说没有,只是很少).你可以去街机厅看一下玩跳舞机的人,当他们跳的时候,他们用脚踩出的声音是不是全部都卡在了音乐的节拍上,所以说这一点是相当重要的.

再次就是劲舞团了,同样在国内有着超高的人气,可是严格的说,我不知道这款游戏到的应不应该说是一款音乐游戏,音乐性在哪??难道就是背景有个音乐然后没有规则的按键就叫音乐游戏了??可能是我对这款音乐游戏的理解还不够吧,我问了下我的沉迷于这款游戏的朋友们它怎么好玩,节奏感在哪为什么不玩别的音乐游戏.有的说人物好看,跳的好看,有的说你先按完了 节奏不是就出来了么(我实在不理解都按完了然后看小人华丽的跳舞就叫做节奏感出来了?晕死),有的说先接触这款游戏比较早所以喜欢玩....有一点我承认,这个游戏有难度也有技巧,但是那是人的反应和手指的灵敏度,和音乐无关.所以我觉得这不是一款音乐游戏,应该一款听音乐练反应的游戏.

对于盛大公司代理的游戏我一项没有什么好感,不过我却不得不承认对 DJMAX 这款游戏的代理实在是陈天桥的明智之举.我不是偏坦这款游戏,撇开这款游戏的起他系统,背景动画,音乐不管,但是这款游戏的游戏性,足以让人很舒服的来享受这款真正的音乐游戏,它属于和劲乐团是一个类型的音乐游戏,玩法也差不多,但是 O2JAM 的缺点在它身上根本找不出来,什么,你想从这款游戏里乱按也可以连击?那是不可能的,马上就会让你 GAME OVER,当然,这款游戏自身的难度是相当高(包括对打击者卡拍的要求),DJMAX 一般歌曲的难度体现在准确上而 SC 跟 MX 系列的难度是体现在键数跟准确上,即使 O2JAM 可以轻松的完成 N 多键数的所谓难歌，而且 GOOD 也保持在 100 以下，也不代表你可以任意 PASS 那里面 SC 或者 MX 的歌曲,这就是 DJMAX 的精髓之所在.只是我说也没用,花了好大功夫搞到的 DJMAX 封闭内测帐号终于在测试了 1 个月后结束了,不过开心的是马上就迎来了公开内测,也就是说大家都可以玩了.希望有实力的玩家来体验一下 DJMAX.(PS:个人在内测

时其实水平是相当低的~~7K 的只能玩下 NORMAL 难度,内测时有好多好多厉害的高手,自己都觉得很兴奋,本人还是不太适应键盘上的操作,对于 PSP 上的 DJMAX,觉得到更是得心应手,所有模式基本都玩的下来)

再有一款比较有创意的游戏就是 NAMCO 的太古达人(PS2),操作方法就当然是用鼓锤击打鼓面(没有条件的可以用 PS2 手柄开控制,同样可以享受游戏创作者给我们所带来的乐趣.游戏的画面相当可爱,音乐所涉及的范围也比较广,从动漫到古典到流行 POP 等一应俱全.说到手感问题,大家大可放心,这款游戏在操作性方面制作相当成功,可以说在众多音乐游戏中也是比较出色的.在娱乐性上,当然可以做到全家同乐,记得去年暑假我把鼓买回家的时候(当然是组装鼓) 在我爷爷家~~除了我爷爷年纪比较大没有玩以外,基本上全家都沉迷于这款游戏的 PLAYING 中

另外还有腾讯最近推出的 QQ 音速,以及 9YOU 的超级乐者本人没有测试过,所以不做任何评价,对于即将推出的 O2JAM2(劲乐团 2),希望不只是画面上的进化,希望能借鉴 DJMAX 的优点,来克服自身游戏的缺点,相信这样,一定作为为一款很好的音乐游戏来和 DJMAX 竞争.

写了这么多,手都酸了~~~都已经晚上 12 点 40 拉~真晕啊~~~还是强调一下都只是我个人的观点~~~~大家不要那石头丢我~~谢谢~~另外怎么超级舞者和劲舞团没有五月天的歌啊~~残念!~~只有劲乐团有.......难道五月天的歌不适合跳舞吗~?^_^ 那就希望这些音乐游戏上多出点 JTL 和 H.O.T 的歌也成哈~~~~~~

329978559 回帖评论:

看来大家对 popn music 的认知度都很低~~~
个人觉得 lz 首先应该对所有音游有一个清楚的分类。konami 的多种音游分类其实已经可以很清楚地说明，舞蹈类（如 ddr 系列）、下落节奏类（如 bm 系列、popn 系列、o2、djmax、还有一个 konami 的钢琴游戏貌似 16 个键）、乐器类（太鼓、吉他、狂热鼓手、音乐沙锤）、其它类（纵情跳跃、太空频道、劲舞团、应援团、吉他英雄、eyetoy 相关音游等）。
首先是 ddr 系列，不必多说老牌音游，无论家用机、pc 还是街机上都是多点开花人气十足。锻炼和享受并存~~并且至今仍在创新。
其次是现在占据着音游的大半壁江山的下落节奏式音游，这类游戏正如 lz 说的节奏感是关键，但是个人认为整个游戏的曲目挑选也不可或缺~~~比如 konami 的当家 dj 游戏 bm 的电子乐主打曲风虽然很贴合游戏本身的定位。但是并非每个人都能接受的~~即说明了单一的音乐风格使得音游的用户面变得很狭窄~~这方面 o2 做得不错。因为它有大量的不同风格的歌曲加入而且国语歌的日渐增多也笼络了不少人气。不过节奏感的缺失也是其诟病之一~至于 djmax 个人觉得从判定、曲目风格、难度和其 disk 系统来说都算得上目前电脑网络下落式音游最高峰~~
而在 ps2 方面，太鼓由于国内媒体的宣传以及游戏本身不错的素质在我国有着不错的人气，但是全部音乐的演奏都是由鼓来完成也让人感到一种单一感。而自 98 年就出道的下落节奏游戏 popn music 无论是节奏感、判定、难度划分还是多变的曲目风格都十分上乘，堪称下落节奏式音乐游戏典范~~其 5 键和三种难度的 9 键模式无论一个人还是多个人都可以一起开心的玩~强烈推荐~总之建议大家有条件试一下~最新作 POPN14 将于 07 年夏发售 ps2 版 大期待~~
至于其他类不想做太多的评价，这类作品通常创意性比较强~~但是也应该在节奏感上加强一下（主要指劲舞团，个人不是很喜欢的作品，总觉得有点挂羊头卖狗肉。个人意见，看法相左者不要打我）。
最后谈一下乐器类。这类作品是目前国内音游中的一个小族群，主要还是专用控制器的价格和入手难度造成的制约问题。让众多朋友们没法尽情的享受游戏的乐趣。如果以后能解决相关问题此类游戏还是有很大的发展空间的。

总之现在音游市场虽然正在慢慢的扩大，但是可选择的游戏种类却比较狭小~再加上其 门好入 精却难 的游戏特征也阻碍了一部分玩家的介入。不过无论如何个人还是以希望休闲放松为目的的游戏方式能在音游中扩散开来。带来一个和谐的游戏环境。等着让 a9vg 也有个音游专区~~~

白龙 回帖评论:

楼主有一个考证说错了~~

劲舞团 这个游戏其实是以 98 年左右 Enix 做的一个 PS 游戏: Bust.A.Move 纵情跳跃 (J)(MUG)

为原型做的,这个游戏在当时一片 DDR 的潮流当中是非常另类的

人物也非常有个性

偶当时是非常喜欢这个游戏的~

可惜后来出来的 2 代和初代一样都卖的不好

影响面比较小.

假如玩过 Bust.A.Move 的朋友,

应该可以迅速看出劲舞团是把人家的系统和游戏方式完全照抄的.

(韩国人的速度真很快,记得在 2002 的时候网游火暴,
偶就和朋友聊到过假如把 Bust.A.Move 做成网游一定热卖,
果然 9 游代理这个劲舞团之后很赚...)

而 DJMAX 则是改编自 BeatMania 的一个成功作品(其前身是非常优秀的街机 EZ2DJ)

他们把优秀的华丽画面和手感把 BeatMania 系列的一个弱点补完了

所以做的非常有市场.

感觉目前韩国的主流游戏制作都是从日本这边得到构思,之后再进行发展的

原创力方面,韩国公司做的都很不够呢.

不过目前来看 DJMAX 相比其他同类游戏,拥有非常强大的竞争力(美工,音乐手感)

假如竞争对手们不像他们学习优秀的游戏理念用来改进自己的游戏的话

会败的很惨.

(从投资方面来看,DJMAX 确实就是一个金矿呀)

alick126 回帖评论:

音乐游戏从最初的 DDR 到现在的各种打盘机、太鼓类游戏，从音乐的角度来看，无非是运用了音乐中的"节奏"这一个要素，也有人指责过音乐游戏之所以现在在走下坡路（我对音乐游戏没有太深的建树，所以'下坡路'这个观点只是引述）完全是因为制作者还没有突破"节奏"这个范畴，不过我倒是觉得作为音乐游戏来说，除了"节奏"之外，"音律"恐怕还是很难作为游戏的主要元素出现，NDS 上有一款"电子浮游生物"，我觉得非常勉强的可以算作是"音乐游戏"吧，这个让人摸不着头脑的游戏画面和音效都非常别致，而且也明显的看出作者的用意就是想让游戏者能够自由的支配音符，从而达到利用"音律"进行游戏的目的，但是上手之后才发现，这样的尝试似乎并不成功。

但是仅就"节奏"一项要素而言，能够发挥的空间应该还有很多，另外很多 DDR 游戏的进化类能够让人"手脑并用"，就算不能像那些时尚的达人那样跳出各种绚丽多姿的舞步，普通人活动一下因为烦劳的工作而已经僵直的四肢也不失是一种"健康"的游戏理念！

死恐心也 回帖评论:

无论楼主所说的那些游戏,还是 2 楼说的太鼓,甚至是应援团,无一例外都是沿用看准在适当时机按键的规则

而只有太空频道 5 是个另类,完全将视觉转换为听觉,让玩家完全融入游戏的氛围中,整个游戏就是一场完美的音乐剧

所以我非常喜欢太空 5 频道

DJMAX 也不错,PSP 上玩的,几首曲子还可以

太鼓达人有很多 J-POP 歌曲,当然非常喜欢

借你耳朵听游戏

stanhjd

一款成功的游戏，除了它有标志性的画面操作方面的卓越，还有恨重要的一点，那就是用眼睛欣赏不到的原声。可能有些游戏可以用画面的绚丽来吸引你的眼球，但是也有不少的游戏，用它优美的旋律让你记住了它们。

正如好电影有它的好配乐一样，游戏也需要有符合它主题的好音乐。我们所说的 BGM（background music)所起到的作用确实不可小看，既令情节推导发展又能衬托场景环节，令玩家更加投入其中。往往好的背景音乐就能交代用千言万语也难以说明的情节，从这点上面看，游戏与电影一样，也是很需要音乐烘托气氛的。在这里，游戏的音乐制作或者不能算是游戏的灵魂，却是点睛之作。

早在早期的 FC、SFC、MD 和电脑的 386 年代，游戏原声就已经出现了。当时对于原声这个概念是很模糊，其音效也不过是模拟声音的"嘀嘀"声，好的也只不过是些 8 位、16 位的类 MIDI 音效。但是作为音效制作师依然把这些简单脆弱的音色堆切起来，成为我们小时候的"儿歌"。就算是那么粗糙的音效，相信不少人到了今天依然能够记得《云斗罗》、《超级马里奥》等等经典游戏里面的游戏配乐，因为这些作品也同样有着经典的配乐。特别是《云斗罗》，包括笔者在内，不少摇滚爱好份子组个乐队，然后 band show 一下这首歌。

先说说电脑方面，当声卡生效还处在 8 位时代，《大航海时代》等的几款游戏已经显出了游戏音乐的美感，而真正令到电脑玩家注意游戏音乐的是大名鼎鼎的《仙剑奇侠传》，因其凄美的剧情与感人的配乐既贴切又生动，可能不少玩家对于当时的游戏音乐也是只记得这一只。但是相信很多玩家只记得《仙剑》的音乐好，却极少提到《仙剑的》音乐制作人林坤信先生。林先生用当时简陋的 Midi 做出的却是十分有中国民俗风味的音乐，加上难得一见带点遗憾的悲剧色彩，所取得的成功也是理所当然的。如果当时玩家买的是正版游戏的话就有福了。据 Stan 记得，《仙剑》正是大宇公司发行的第一张光盘游戏，当时公司把游戏程序灌录到了光盘以后发现还有大部分的剩余空间，于是便把其中精美的配乐挑出来演奏灌录作为附送。笔者有幸买到了当时的正版，只要将游戏光盘放到 CD 唱机上它就会像普通 CD 一样播放。现在想起来，《仙剑》也算是最早出品游戏原声呢。在这里要说说的是同一首音乐作品，西方人主要听其和弦是否和谐，和谐且多变者为好的曲子。而东方人则更多地把注意力放在旋律上，旋律是否清晰流畅是判断乐曲好坏的标准。而《仙剑》作者林坤信就是一位擅长写动人旋律的作曲好手。《仙剑》首首配乐不乏清晰流畅而又能和剧情紧密配合甚至牵动剧情发展的旋律。就林坤信自己也说，"我们那时算是试图让音乐引导导演者的风格"。可以说，《仙剑》音乐的巨大成功，首先是旋律为主的剧情化音乐的胜利。它的胜利归功于林坤信还有他的 Musit 工作室的敬业精神。现在尽管《仙剑 2》、《仙剑 3》的游戏相对于它的最初版本都退步了，但是《仙剑》的配乐依然是玩家们的期待，可以说，《仙剑》是电脑音乐的里程碑。

之后，不少好的电脑游戏音乐才相继涌现。大宇 DOMO 制作组的《轩辕剑》系列虽然没有《仙剑》的高高在上，也是耐听特别的好曲子，还有《暗黑破坏神》、《红色境界》等不少好曲子。再过后的日子，虽然电脑的多媒体方面技术提高了很多很多，但是再美什么令人振奋的游戏配乐了，现在的网游配乐更加是令人觉得厌烦，。真的有点可悲。

而有关电视游戏经过上面所说的模拟音效年代后，随即投入到了一个新的高度。自从 PS、SS 这个

次世代降临之后，游戏音乐则发展得非常专业化，而并非是可有可无的东西了。好音乐更多了。而且需要说一下的就是，它的范畴也是越来越广了，所包含的音乐类型也是越来越多，其中不少优秀的游戏音乐更是可以将其当作是一款独立的音乐作品看待。而游戏的原声制作也成为游戏开发的一笔不少的开支。
一般地，游戏音乐的制作和一般音乐制作差不多。最常用的就是录音采样，其中像是 Konami 的《合金备》还有 Capcom 的《鬼武者》甚至是花费不少请来一些大型的交响乐团演奏录音。其表达的效果更然是好。但请交响乐团配乐的花费相当高昂，先不用说支付乐团的费用，就是在专业录音棚内录音，也是一笔不小的开支。一般录大型作品需要几十个小时的时间，再加上需要出色的音乐人来进行整体的统筹和把握，所以不是大公司很难承受这种昂贵的配乐方式。而因为游戏是个独特的范畴，所以还有一种不常用的录音方式就是电子合成音乐。这种方式只需要少量人员就可以完成录音任务，相对于前面一种比较廉价。而且设备相对要求不高，基本上只要有相应的专业声卡，调音台和电子键盘等数样东西和对应的音频编辑软件就可以胜任了。由于现代科技发达了，由电子合成出来的声音不再是生硬的，甚至可以变得比较圆滑和有弹性，有兴趣的玩家可以先从目前流行的 cool edit 等软件尝试。

下面，笔者用自己学习了多年的音乐知识尝试介绍一下笔者认为比较优秀的一些游戏音乐作为大家对这门新兴音乐的参考，希望大家喜欢。

《合金装备 2》

制作总监：Harry Gregson Williams 哈里.格里森.威廉姆斯



在 2001 年的秋季东京电玩展中，Konami《合金装备 II》的宣传片给观众留下了很深刻的印象，其中音乐作为这部游戏重要的组成部分确实功不可没。在这部宣传片中首先演奏的是一段凄美哀婉的爵士乐女声歌曲，当歌曲停止的一刻，恰到好处地响起了游戏激昂悲壮的主题曲。这一止一起，堪称天作之合。

其实这个哈里.格里森.威廉姆斯本身是一个电影配乐师，而不是游戏配乐师。
KONAMI 音效设计部门主管 Muraoka 经常与小岛一块看电影，虽然两人的欣赏口味有很大不同，对于周润发的《血仍未冷》却有十分一致的看法--该片音乐实在无可挑剔。因此负责该片配乐的 Harry Gregson-Williams 就成为小岛心目中 MGS2 音乐制作的不二之选。威廉姆斯是好莱坞最优秀的音乐制作人之一，要请来这位大忙人并不容易。小岛秀夫整理的一张音乐 CD 给他留下了深刻印象，这张 CD 中并未发行过原声唱片，而 CD 的制作者显然对于威廉姆斯的作品十分了解，对于这样一个了解自己的游戏制作人威廉姆斯充满了浓厚的兴趣。
接手《合金装备 2》之前威廉姆斯对于电子游戏根本一窍不通，已经习惯根据电影中画面进行配乐的他显然需要尝试一些全新制作方式。在没有任何画面参考的情况下，《合金装备 2》的音乐制作是按照一些形容词的提示完成的。威廉姆斯与小岛组通过电子邮件联系，小岛方面提出形容词，威廉姆斯则将其作品以 MP3 格式发回日本。隐秘、高贵、战斗、英雄......就是这些形容词构成了 MGS2 磅礴大气的游戏音乐。在 2001 年的秋季东京电玩展中，这部游戏的宣传片音乐和它的图像效果一起达到了至高境界。 这个宣传片也是游戏发售前的最后一次大型宣传。宣传片音乐的前半部分完整引用了爵士歌曲的前段：I stare at the stars, and the sky up above/ And think what am I made of/ Am I full of sorrow, am I hurt and pain/ Or am I filled with love/ I walk by myself on the streets below/ And ask every child I know?Do you think tomorrow will bring sun or rain/ Which one of these will show? 女声刚刚停止，立刻引出了激昂悲壮的管弦乐主题曲，前后衔接的天衣无缝，使听者为之一振。歌词意境幽远，十分切合游戏严肃而哀伤的主题。特别是最后一句：Do you think tomorrow will bring sun or rain/ Which one of these will show? 让人感慨无限。

《ICO》——《You Were There》
michiru ooshima



《ICO》作为一款另类的游戏作令到它的游戏远没有它的主题曲《You Were There》那么有名气。游戏过程中没有背景音乐，可它的主题曲《You Were There》是那样的优秀，甚至只有你爆机时才真正懂得为什么要用 Were 而不用 Are，为什么用 There 而不用 Here。更被广大玩家评为 PS2 游戏音乐乐府双璧之一。清新伤感的游戏与音乐紧密贴切，michiru ooshima 声音的穿透力

很强，加上 NEW AGE 的曲风。就算你不玩这款游戏，也应该听听《you were there》。

《恶魔城 月下夜想曲/无罪的叹息》
山根美智留



《恶魔城》的曲子始终带有一点伤感的气氛，又带有一点阴暗恐怖的感觉，把整个"恶魔城"的环境勾勒的淋漓尽致，曲子一直是以一种悲伤的感觉在进行，然而在伤感的气氛达到极至时，然而在伤感达到极至时，突然转以电子合成器演奏出一段恬静的旋律；紧接着的就是遭遇战时的音乐，强劲的合成器配合着似隐似现的圆号和小提琴的协奏，把紧张激烈的气氛推到高潮。突然转以电子合成器演奏出一段恬静的旋律，将你已经缩得紧紧的心情一下打开了，这样的节奏一张一驰，贯穿全部. 《无罪的挽歌》延续了《月下的夜想曲》的音乐风格，但是在气氛的营造上，前者的效果暂时看起来比后者要好一些，因为这个游戏本身的风格看起来较《月下》更阴暗和压抑一些，因此使用一些比较低沉的音乐，要比《月下》那种气势磅礴，如行云流水般的音乐更能符合游戏的要求。《月下》音乐的水平，似乎已经到达了如同"奇迹"一般的高度，想要超越它，实在是太难了。

《寂静岭》全系列
山冈晃



《寂静岭》，游戏音乐的佼佼者出场了。
先说说《寂静岭一》吧，这个游戏的 3D 模型恶劣无比，音乐却令人难以置信的出色。它的审美观是如此奇异，使我深深堕入其中难以自拔。配合故事的阴暗，音乐也是令人不寒而栗的绝望。就算是一些电子歌特乐队中，也很少有能达到《寂静岭》原声大碟这样的技术和艺术水平。这张大碟成功之处在于各种音效的应用，各种噪声、电子合成出的人声，模仿电影老胶片的劈啪声，类似于早期恐怖片的配乐，这些都为气氛的营造作出了很有帮助。其中偶然响起的令人心碎的悲伤旋律和它表露出来的安祥更是令人难以自拔。不知道做出来这样音乐的是一群怎么样的人。其气氛阴郁绝望，手法纯熟，实验性强，确实是不可多得的佳作。如果我们仅仅把它作为一个游戏的配乐来看的话，显然是不适当的，其技术及手法，实验精神已超出了这一游戏的范围。这张大碟，它实在是应该作为阴暗音乐教材的。这是一款可以用音乐就可以想起的游戏。

《寂静岭 2 最期之诗》
如果说《寂静岭》是其前卫的实验之作；《寂静岭 2》则更像录音室的老练圆滑 DEMO，其音乐的名气更是比一代上了一个新的高度，其中《theme of laura》、《promise》更是玩家们十分推嵩的。不瞒大家说当初笔者买 PS2 的动机完全是因为听到 E3 宣传画里面女主角 Maria 说话时缓缓升起《promise》的序曲。纯电声的手法演奏出充满了颓废、哀伤与绝望的旋律，映衬男主角 James 那内心的矛盾感、罪恶感以及对解脱的渴望。高潮部分更是用了众多强有力的低 E(MI)音在压抑后爆发，随后仿佛是一切从头开始般又回到那个令人沉绝望的主旋律上来。《theme of laura》可以说是全碟最有力量的一首，交错的失真电吉他带点儿重生的力量。
要说说的是 2001 年在日本唱片销量榜《寂静岭 2》的原声占了 top10 的一个位置，这对于只是作为一款游戏原声发售的唱片来说，实在不容易，但是《寂静岭 2》的音乐实在比不少流行歌优秀得多，可能已经站在了无法在企及的高峰。

《寂静岭 3－you are not there/寂静岭 4-room of angel》
而后来的寂静岭三采用的是英伦朋克的风格四代则是死亡气息很重的歌特，摒弃了前两代的纯器乐而采用人声录音，虽然也是无人能及的杰出音乐原声，但是对比起前两作稍微退步，其意义再没有那种革命性，再此就不多说了，但是仍然希望大家能够好好感受一下。

说了这么多，其实也是想告诉大家，游戏音乐与它的游戏一样，都是极赋意义的。好的游戏音乐往往就能让人想起它的游戏。就在 2002 年 5 月日本有关方面就举办一场超盛大的电玩音乐专题演奏会这场名为"GAME MUSIC CLUB EVENT'LEGEND'"的演奏会，将以日本电玩音乐为主题，邀请著名的电玩音乐作家，如古代佑三（代表作"莎木"）、nanosounds（代表作"山脊赛车"系列）等共襄盛举，可见游戏音乐已经得到众多人士的重视。
作者希望广大玩家在今后的游戏生涯中能更好地欣赏游戏音乐获得游戏里面更广泛的艺术享受。

2005 年的时候帮网易专栏写的。。谢谢棒场。。

加个关于寂静岭的乐评
声音的暴力解决--《寂静岭》原声大碟
作者：尖叫的烟尸

死亡也许是最能表达黑暗的乐手。我有幸在《寂静岭》这个游戏的原声大碟中，听到了最深的恐惧、不安、悲伤、绝望和希望。这是一个离奇的故事，主人公接到已死的妻子的来信，他赶往某处的路上发生车祸。而他从恶梦中醒来时，现实已变得完全不同。整座城镇被迷雾遮盖，死去的孩子却时时萦绕。托 PS 的福，这个游戏的 3D 模型恶劣无比，音乐却令人难以置信的出色。它的审美观是如此奇异，使我深深堕入其中难以自拔。

这张大碟是我听到过的最好的一张声音专辑。请注意，我没有说它是一张音乐专辑。其中大部分曲目只是单纯的采样、拼接而成的音效及音效组合出的节奏与单调旋律，很难用拟声词来形容，我更愿意把它当作一个阴郁的，打着领带，面容呆滞而绝望的衣冠整齐的男人，一个用音乐暴力尖叫的濒临绝境的疯子，一只时时在死亡和生存边缘狂笑的野狗或一个胸前插满尖刀的血淋淋的尸体。这声音是如此让人不寒而栗，它的冰冷和狂笑会直接到达你的灵魂，不管它有多少层外壳和伪装。而在我所听到的一些电子/工业/迷幻/歌特乐队中，很少有能达到《寂静岭》原声大碟这样的技术和艺术水平。它时时在狂笑，被逼入绝境时，面对死亡的，不可遏制的恐惧所制造出的狂笑。它又在哭泣，过去的悲伤在阴冷的吉他里，在不时出现的老去的电影胶片常有的那种劈啪声中，在不时响起的幽灵般的钢琴声中独自抽泣。它是来自最黑暗的地方的使者。
费力去解说每一首曲目并不讨好。曲目很多，并不长，短的只有十几秒。而每个曲目中都会有一些相似的地方，它们应用的音效和本身的技术及结构复杂程度使每一个曲目的分析都可以有整篇文章那样长，或者说我们将复习整个先锋实验、歌特、工业金属、暗潮和电子的历史。所以我将只就几个印象深刻的曲目作一下简单的介绍。《寂静之山》（Silent Hill）从宁静中突然破壳而出的古老的琴声，背景上的小提琴和沉重的鼓声，无规律的噪音，营造出一种神秘的气质。而它的旋律则像老式的恐怖片一样原始，但当这声音慢慢响起，死亡已经在挥动它的手。《我的天堂》（My Heaven）充满变形的类似于婴儿的惨叫的采样，鼓机狂喊着像一个男人一样从惊恐到狂奔。《谁之泪》（Tears Of）中，灵魂在无人的教堂、已坍塌的神像前，在一个死亡的黑夜的过后带着生还的麻木和悲凉回忆过去：死去的人们，自己的绝望，未来的不可知。《死》（Die）则是纯粹的

工业噪音组成的毁灭性的节奏。那种毁掉一切的渐进式的节奏和重拍有力烘托出了整个气氛。而这里面的那首《只有你》（Only You）并非唐僧倾情演唱的《只有你》，一分十几秒的和声加一架古老的钢琴，琴声湿润悲伤而哽噎，一下下的击键仿佛都不灵活。背景上时时传来巨大的轰鸣声，很好的和声。《害怕》（Fear Of），只有 26 秒的声音组合。我喜欢里面若有若无的合成出的旋律，它圆润而美丽，一点，又一点，连续不断地组成了一个小小的旋律，然后在人声的和声初起之时骤然中断。《不能运作》（Ain't Gonna Run）中毫不停歇的鼓机和剧烈的类似喘息的音效即便在工业金属乐迷看来也相当重型。这张大碟令我印象最深刻的当属各种音效的应用，各种噪声、电子合成出的人声，模仿电影老胶片的劈啪声，类似于早期恐怖片的配乐，这些都为气氛的营造作出了很大贡献。其中偶然响起的令人心碎的悲伤旋律和它表露出来的安祥、绝望使我更深地沉在这黑夜里，久久不能自拔。我总是在想，不知道做出来这样音乐的是一群怎样的音乐暴力贩子和疯人们。其气氛阴郁绝望，手法纯熟，实验性强，确实是不可多得的佳作。如果我们仅仅把它作为一个游戏的配乐来看的话，显然是不适当的，其技术及手法，实验精神已超出了这一游戏的范围。如果你是一个先锋实验/工业/歌特爱好者，电脑音乐 Diyer，我推荐这张大碟，它实在是应该作为阴暗音乐教材的。补充一句：如果说《寂静岭 1》的音乐像一部粗糙，低成本的，以抓住人心为要旨的恐怖片；《寂静岭 2》则更像一出好莱坞大片，精致，但已经失去第一部中的精髓部分，当然，也值得一听，但至少我不会再将灵魂参与其中。

空之轨迹----《星之所在》

vol 山形夕佳 作詞：浜田英明 編曲：和田耕平
传说中的神曲，感动了一大群人但也因为曲调有一小部分和久石让的《天空之城》有相似之处而被指责......不管这些的话，う～み的唱功......过于大气了一点，认为应该唱得忧伤一点才对啊，这样才能更感动。作为 FALCOM 首次主题曲，其实是为了减少把 ED6 分成 FC 和 SC 的骂声而已啦。而且捞钱的手段也很奸诈，先是在初回中放了单曲 SINGLE，而后又在 OST 中放了完整版
山形的另一名作是千与千寻的主题曲
网上流传很多变奏版本 其中口琴尤其多。。有兴趣的朋友可以看看

宿命传说 2　key to my heart
仓木麻衣



传说系列向来有邀请歌手演唱主题曲的习惯，这次请来的是 倉木 麻衣。主题曲定为「key to my heart」。此曲收录在倉木 麻衣专集「FAIRY TALE」中。歌词的著作权属于倉木麻衣本人。
歌词大意： 我紧闭双眼 那遥远的天空里 有多少无尽的梦想，现在我就去旅行 冬或春，夏和秋

没有察觉，那隐藏着的不安 你是否将我牵挂在心 互相融汇的语言照亮了黑暗的道路 你总能敞开我的心扉 阵雨也变的那么的温柔 喂 因为有悲伤 所以会变得坚强 我会和你在一起 开始那没有尽头的旅程 你是否将我牵挂在心 我只想与你同在 你总能敞开我的心扉 我只想与你同在 宝贝你是我心扉的钥匙 进入我的心你就会发现 我将在这里一心等你 你知我会 我知你心 无须奇异的装扮 我就喜欢你的本色 你很了解 我是你的唯一
这对我来说也算是一次主题曲比游戏本身吸引的游戏了。。许多过程 也从 mv 记得起游戏的全部

鬼武者 2　　俄罗斯轮盘
布袋寅泰



MTV 乐评：布袋寅泰，前任「BOOWY」樂團的吉他手，這位從 80 年代橫掃至 90 年代，甚至跨越 21 世紀的日本搖滾老將，他那現場表演，無數的豐功偉業，一向在日本樂壇與歌迷之間頗受推崇。尤其他每每豪華的格局，加上精湛的演出，布袋音樂世界讓人如癡如狂，令人回味無窮。

去年「BOOWY」樂團一連串 80 年代令歌迷驚嘆的精彩演唱會與作品，終於製成 DVD 或精選輯在日本重新上市，這樣的舉動除了重新喚醒消費者當年的回憶，並在日本造成一股「BOOWY」的超級旋風！隨著這樣的超級旋風，布袋寅泰推出 2002 年最新單曲 RUSSIAN ROULETTE (俄羅斯輪盤)。「俄羅斯輪盤」這首歌不改布袋寅泰一貫的搖滾本色，讓喜愛搖滾樂的樂迷聽得大呼過癮之外，他同時搭配橫掃日本的電玩遊戲軟體主題曲，那就是「Play Station 2」最新軟體「鬼武者二」的主題曲，預計再度掀起一陣搖滾旋風。
身高 1 米 9，布袋寅泰是当时日本乐坛最令人生畏的人物之一。当在挑选电影或电视广告的反面角色时，这个形象也被很好的利用，尤其是在 Boss 咖啡的广告里，他扮作一个穿着黑衣服的恶棍追 Masatoshi Nagase。做过日本传奇摇滚乐队担任吉他手，业余艺术家和独唱表演者，在这很长的音乐生涯后，他发展成为一个闻名世界日本首要人物，售出了 2500 万张专辑。作为吉他手和作曲人都有很厉害的水平，演奏各种风格的音乐，但内心深处永远是一个摇滚歌手。

鬼武者 2 开头的阴沉之处的突破结合电吉他高把位和弦的节奏 简直是一绝！

我的音乐关键词（二，游戏音乐）

李其

转自我自己的 BLOG:http://blog.sina.com.cn/u/1244527453 因为是一个整篇文章，前半部是流行音乐的,所以不公布了,我把它放在音乐区好了```下面是下半部分,有关我对部分游戏的音乐见解,需要说明，之前我看过电软是如何写寂静岭 2 的音乐评论的, 非常专业,里面所有乐器都能写出来,分析很透彻;而我只是一个普通的玩家,所以大家要求别太高, 有不同意见也别骂我, 我希望看到大家说说自己最欣赏的游戏音乐! 千万别吵架```

自从沉迷于游戏后，我几乎再也没听过流行歌曲```我的解释是，我开始喜欢听带有剧情的，或者没有歌词也能讲述一个故事的曲子```至于以前曾经沉迷的爱情歌曲，似乎长大了，不需要了，也好象是我感觉有剧情的爱情歌--如同爱情游戏里的主题曲--才能更表达成熟的爱情。

1，天诛。记不起我玩的第一个 PS 游戏了，但是最初的那段岁月里，天诛给我的印象最深。真正的飞檐走壁，带着面罩的帅男忍者力丸，华丽的进行忍杀，伸张正义，在一个个恶势力的地盘里惩罚坏人；而在每一个地盘里，如大庙群，地下岩洞，百姓平房区，海边，大河舟群，竹林，超大战船，森林营堆，各种机关的古堡，阴森的墓地，高山悬崖里，都配有完美的音乐，有时候我会停下任务，仔细听这大自然的音乐，尤其是竹林那里，下着大雪，在雪地里飞奔时嘎吱嘎吱的声音，温泉冒的热气，配上竹笛吹出的幽雅旋律，太美了```而各场 BOSS 战的音乐也气势磅礴，如鬼阴（每代都有，就是打不死）用的就象聊斋的配乐```每一代的开头曲都象民歌由同一个女歌手演唱，个人最喜欢二代。本游戏给我的影响就是，现在我还常常哼哼各大关卡的音乐，太民歌化了，太古代了，乐器太多了，太好听了。

2，当年还不知道 PS 是什么时，朋友拿着他的 PS 来到了我家，因为我什么都不会玩，他就用金手指给我放各大游戏的 CG 动画。当时记得有一个动画，他自己都吃惊，20 多分钟，还有两个，于是我们一起看；首先，画面很差，不象 CG，象水墨画，开场是个女人的清唱，未知语言，然后是风天雪地的声音，外加让人感觉十分苍凉的笛子和提琴配乐，整个故事内容好象很长，介绍了好多拿着不同武器的 BOSS，每一个都有一段故事，每一个都死的很惨，印象中，他们有拿机枪的，在雪地里光着膀子开坦克的，有隐身的忍者，有悬在空中的老头，有玩枪玩成神的俄国人，还有最后的大机器，而一个一个对抗他们的，是一个又高又瘦的美国佬，头上绑着一个兰色发条，很酷，而这段音乐，是这么的悲伤，女人的歌声低沉而颤抖，看完这段动画后，我觉得这个游戏肯定很棒，很感人。

而到了第二个动画，还是同一个游戏，但是音乐却变了个样，变成了电子音乐，一听就是战争片的音乐，第一感觉很象勇闯夺命岛（这个音乐不用介绍了吧？最经典的战争片音乐），而画面也变成了游戏操作画面，就是潜入类的游戏，可以钻箱子，躲着监视器，就是现代军事版的天诛嘛```如果被敌人发现，就会出现很奇怪的好玩的提示音，敌人头上就会出现一个大叹号```

多年之后，我还是没有玩这个游戏；多年之后，我知道了这个游戏系列 1，2，3 都是接近满分；多年之后，我知道了此游戏的作曲者是 HANS ZIMMER（已经领奖无数的奥斯卡了）的徒弟；此游戏叫"燃烧战车"，现在人们叫它"合金装备"。

3，生化危机。仿佛我最爱的游戏就是这了吧。为了它我买了 NGC，到现在为止，我买的 NGC 所有的游戏都是生化（除了合金装备双蛇）```就是这么一个情怀，没啥原因，可能看的连续剧太少了吧。就觉得它的剧情很好，耐看，耐研究。但是音乐，平平，整体素质。能给我留下深刻印象的就这个几个：

生化危机爆发--开头 CG 被老美评为历史上最棒的 CG 之六（已经够好的了），音乐的优美功不可没。CG 的内容是生化危机 2 里重要剧情第四幸存者的故事，但是 CG 以一只老鼠的眼睛重新欣赏这段恐怖，而音乐则主要由钢琴和小提琴演奏，整体的感觉就是 DNA 因病毒变异，而马上要发生大爆发前的平静```而经过了几十名市民历经千辛万苦死伤无数互相帮助集体逃离酒吧，研究所，医院，或者酒店，大学，以及最后整个城市后，他们面临的，是自己城市被永远的从地图上抹去的命运，这里，玩家也迎来了游戏的结局和末尾曲。这个游戏就象个大片灾难片，画面非常华丽，场景多多，而片尾曲，则完全不输美国大片的配乐：紧张，有气势的交响乐，随时可听见遥远的男女吟唱声音，仿佛是被病毒感染的大片市民从山上，海里传来的悲哀声一样。

生化危机 4 中的 INFILTRATION，代号维罗尼卡中的大战亚历山大时的配乐，以及贯穿维罗尼卡的主题音乐八音合，生化危机 1 中水族馆的象是滴水声的配乐，都很好听，仅仅是好听。

4，寂静岭。来吧，最恐怖的游戏，唯一让我腋窝里不停流汗的恐怖题材（好怪的形容，不过是真的）。连片头曲也是如此。当时英语水平不够，玩这个游戏迷迷糊糊的，没弄清怎么回事，于是听到片头曲中那如同几个人错乱碰撞的悲惨命运似的琵琶乱曲时，感觉特别恐怖。而当我彻彻底底的玩透了这个游戏，眼眶挤满眼泪时，我明白了片头曲。那代表了 ALESSA 在医院地下室中的悲惨一生，以及她拯救过的寂静岭，和为了她牺牲的好护士 LISA。

寂静岭 2：吃惊的游戏：除了借用一代的名字和地点，其他的所有内容包括主题全部变了样！如果让我评选我眼中最好的游戏，也许还真得选寂静岭 2。相信很多人也会这么选择。原因很简单。它一直让你思考，让你回味，然后你会发现，就这么奇妙，就这么巧，你的心里，也有个寂静岭，每个人心里，都有他自己的寂静岭。看似一个恐怖游戏，却是个地到的爱情故事，大家就这么跟随着 JAMES，找回他心中永不会灭的爱情，虽然，他早已灭杀了它。故事剧情就不说了，一天两天说不完，还是说主题，音乐吧。

主题曲 1--PROMISE：曾经答应妻子的，再回寂静岭渡假，但是随着妻子的病逝，这个 PROMISE 也无从实现了。但是过了这么多年后，他收到了妻子的来信！她说她在寂静岭等着他！于是，这个 PROMISE 再次被想起，这首 PROMISE，也跟着响起了。似乎很平静和欢快的前半部音乐，如同 JAMES 急切的寻找 MARY 的旅程，途中也遇到了跟他老婆长的几乎一模一样，一直挑逗他的 MARIA，还有个调皮捣蛋的 LAURA；到了音乐的后半部，突然变的如暴风骤雨般，预示着旅途也变的更加黑暗，不仅 JAMES 查到了寂静岭小城的血腥历史（一次次的跳进地下的黑洞，发现自己的坟墓，探索地下巨大的监狱群），而看似老婆的 MARIA 一次次死在 JAMES 眼前痛苦的折磨着他，直到他终于到达了那平静的湖中央的旅馆，音乐也渐渐弱了下来。曾经答应过病重妻子再次来这个旅馆渡假的 PROMISE，终于被实现了，而事情的真相，也在等着 JAMES。

插曲--TRUE：当埋藏多年，甚至连自己也忘记的真相终于被揭发时，怎样的音乐才会形容当时的内心？--就这么简单的几个钢琴音符。平静的让人无法呼吸。JAMES 静静的坐在沙发上，在曾经他和妻子渡假的房间里，摆在他面前的，是一个短短的录象带，内容是他如何亲手用枕头憋死了自己最爱的妻子。几个钢琴音符构成的旋律，就象他的回忆一样，有规律的，杂乱的重新拼凑起来。每个音符就是一段记忆，这几年来，JAMES 一开始天天早上起来呼吸空气，吃饭，睡觉，坐在妻子的床边；直到麻木到不用再去想呼吸，睡觉，直到自然的忘记了妻子病重时的爱他恨他骂他求他，忘记了他以为永远不会忘记的爱情。
当这些钢琴音符拼齐了所有记忆后，大提琴演奏的旋律响起了，仿佛触动了 JAMES 的心弦，他捂住了脸，眼泪模糊了视线。
当音乐第二次响起时，调皮的小女孩 LAURA 进来了，问 MARY 在哪。JAMES 鼓起勇气，终于说出了：是我杀死了 MARY。
当他离开这个房间时，旅馆开始慢慢的腐蚀变旧，通过了一条长长的走廊，里面一直回响着妻子爱他恨他骂他求他的言语，在大厅里，他第三次看见了和他妻子一模一样的 MARIA 惨死在他的面前；他再一次无能为力的眼看这件事发生，痛苦的跪在地上，这一刹那，他明白了，自己为什么会来到

了寂静岭--寂静岭的过去，在南北战争时期，是由刽子手处决大量罪人的监狱，几百年来，这些阴魂不散的刽子手们一直召唤着内心有罪的罪人们回到寂静岭来接受惩罚，而对于 JAMES 的最大惩罚，就是一次次的让 MARIA 惨死在他面前；知道了这一切，JAMES 接受了这惩罚，他杀死了鬼怪化的 MARIA，一切都平静了，他划着小舟，渡过了大雾弥漫的湖，离开了寂静岭。

主题曲 2--love psalm(爱情赞歌）：爱情啊，永远不变的话题，永远激情澎湃，就象这首曲。

寂静岭 3：紧接着寂静岭 1 的故事，讲悲惨的 ALESSA 转世的故事（俗吧）。ALESSA 在一代最后给了男主角 HARRY 一个女婴，17 年过去了，HARRY 一个人把她（取名为 HEATHER）抚养成人，可是教会的继承人一直想重新夺回这个有特殊能力的女孩，并对 HARRY 进行报复。他们成功的利用一个私家侦探找到并杀死了在家的 HARRY。赶到的 HEATHER 愤怒的杀死了那个怪物；平静下来后，她坐在父亲的床边，响起了一首很感人的曲子：PLEASE LOVE ME...AGAIN。虽然她知道，她的父亲无法再爱他一遍了...跟着自责的侦探，HEATHER 在雨中驱车前往寂静岭寻找"教母"，途中她慢慢讲起了她养父的故事，体内前世的 ALESSA，也渐渐苏醒了。她翻着父亲的日记，里面写着一个父亲最真挚的告白："有时候我恨你，HEATHER，是你夺走了我的女儿；但是我要告诉你，我很开心的，你就是我的亲生女儿一样..."
主题曲："i want love"；晦涩难懂，但是旋律激情，好象是诉说女儿多么渴望再次得到父亲的爱```

寂静岭 4：没什么亮点的游戏，剧情平平，但是音乐相当出众：如长达 7 分钟的"ROOM OF ANGELS"，和由女生演唱表现男主角（几岁的小孩）渴望母爱的"waiting for you"；前者治疗系的演唱（和 ENYA 没区别），后者现场狂热的表演。

5。最终幻想。首先声明，RPG 这种游戏实在不适合我，所以我从未玩过。但是每当我听到王菲如同在外太空演唱的 EYES ON ME，其中细腻的感情描写，不亚于她的"矜持"；每当听到最终幻想 10 的主题曲，用小提琴拉动最悲凉的旋律，看到超级华丽的 CG 动画时，我都有种冲动想体验一下这系列。个人还是最喜欢李秀英演唱的韩文版，很轻柔，飘飘然的感觉```

6。红蝶。在体验这款游戏前，我先欣赏了一下天野月子的"蝶"这首主题曲，可是相当失望，很乱，震耳欲聋；但是用心进入红蝶的世界里去，在结尾处，妹妹不知不觉的杀死了姐姐，不知不觉的完成了不可更改的宿命，姐姐化成了一片红蝶，妹妹傻傻的还没反映过来怎么回事，听到天边的红蝶对她说了声"谢谢"，想起自己在黑夜中如何尽心尽力的找寻，保护姐姐，却依然改变不了这该死的命运时，妹妹终于清醒过来，哭的追了出去，可是只能眼看着那群红蝶飞往天空；当妹妹流泪的那一刹那，天野月子的歌曲也响起了，伴随着妹妹在月光下哭着跑着追红蝶直到动画结束列出演员职员表，她的歌声也越来越高亢。到现在，我的 MP3 里也放着这首歌，歌词虽然很深奥，但是值得回味品尝。很喜欢天野月子穿着一身大红大唱摇滚的感觉。（注：零 3 我还没来得及玩）

7。旺达与巨像：从没想过这个游戏会这么颠覆，没有人话，没有男女间的台词，没有杂兵，完整的一个未知大世界地图，16 个风格炯异的巨像，完美的古典音乐，叹为观止的大自然风光```

从开场在悬崖上，旺达代着自己死去的女孩，骑着马来到古代大殿遗迹中，音乐是悠扬，带有悲伤预感的苏格兰风笛音乐```

其实这个游戏最难的地方不是打倒巨像的过程，而是在于找寻巨像的地点和探索打倒巨像的方法的过程中```因为地图太大了，地形又太复杂，什么悬崖，大湖，大海，沙漠，地下岩洞，沙丘，地下古堡，大水坝，湖中小岛，水下古迹，幸好还有马儿载着，要不然早就累死旺达了；
而每一个巨像，天上的，地上的，水里的，水上的，沙子里的，高的抬头看不见天，矮的如同猛兽，有放毒气的，放电的，放水波攻击的，放光弹攻击的，每一个都有弱点，却让你花大量的时间挖掘地理优势和巨像的弱点，这个时期也是最痛苦的，因为渺小的旺达根本不是巨像的对手，往往一不注意，就会被巨像杀死在无形中，这时的配乐是令人焦急，紧张，甚至让人恐怖害怕的；

可是当旺达奔命在巨像扬起的灰土中，大地被巨像冲击到震撼时，往往不经意的就会发现地形的优势和巨象的弱点，当旺达千辛万苦终于靠近巨像，要么是从天上飞落在巨像的身上，要么是紧紧抓住巨像的脚时，要么是当巨鸟靠近时抓住了它的翅膀，要么是骑着马跳到巨像的身上时，我们的心被紧紧的揪住，音乐也突然跟着变成了胜利在望的振奋人心的旋律，让你一下子忘记了之前的郁闷和每次失败，奋力的前往巨像的每个弱点，跟着这音乐，听着巨像无奈的吼声，一个个的击破```而在巨像身上紧紧抓住不放并攻破了每个弱点时，巨像倒了下去，音乐却变的悲伤起来，而巨像放出的黑色光束，一次次的穿透旺达的身体，预示着每打倒一个巨像，旺达就越接近死亡的惩罚；
直到游戏结束，一切平定了，一片鹰飞向太阳，让人忘记了这款游戏有多悲伤，让人看到了光明```

8。死魂曲和九怨：这两个游戏有何英雄所见略同？除了十分恐怖的 BT 日本传说故事外，主题曲也是同样用的民谣。只能说，听似朗朗上口的民谣，放在游戏里却十分恐怖，连我半夜醒来时，耳边也会回响着这民谣，惊悚的我背后发凉```遗憾的是我不懂民谣这种日本古语的意思，所以无法联系游戏的剧情--古代传说。

9。战神。终于说到战神了吧？呼呼```以上的游戏都是日本人写的，但是尽管如此，我们还是听到了不同种类的配乐和歌曲，和主流的日本流行乐（难听）有天壤之别```佩服佩服```但是还是有不完美之处，那就是缺少大片的感觉。象恐龙危机，生化危机，鬼武者等系列，本来期待的是有气势的配乐，但是听来听去，部分音乐还是象 FC 时代的电子音乐，有些儿戏，尤其是 BOSS 战更明显，是无法拿给朋友们用音响细心品位欣赏的```要说大片，还是美国电影的配乐好，毕竟人家有经验，也有绝对的优势；

于是，我们就欣赏到了战神的完美大片配乐，甚至是比电影还要优秀。战神的题材是希腊神话，一个凡人弑神报仇的故事，本身就有气势；外加男一号 KRETOS 强悍的外表和男人的嗓音；外加只有神话中才有的天界海界冥界美景；外加老美最热中于的超血腥战争场面；外加希腊神话中一个接一个有气势的各大神仙（波士顿，哈帝斯，美杜沙```）和各大妖怪```看的是用镜面地板的灯碧辉煌潘多拉宫殿，和天界中有瀑布的万丈深渊，听的是各大古典乐器，和美声和音出来的完美气势配乐，还让人好好玩游戏么```还记得 KRETOS 大战地狱火焰牛的那场 BOSS 战么？气势，实在是气势```

每当听着以上音乐时，总会不自觉的想起那段剧情，那个场景，那些言语，总会为那个角色感慨一番；总的说来，我玩的游戏还是不多的，因为空闲时间也不多，所以我相信，肯定还有更多的好游戏等着我，也会有更多更优秀的游戏音乐```

run_julius 回帖评论：

嗯，本人也是不听流行音乐的一位，硕大容量的硬盘里放满了游戏和动画的 OST^^;
说起来，值得回忆的音乐很多啊～ 嗯，时间不多，随便写几句吧，实在是忍不住了^^;
1. Ace Combat 5 The Unsung War 看过 Ace5 的预告片没有？虽说 Blurry 不是原创的歌曲，不过，和预告片真是绝配啊^^;

2. Ace Combat Zero Zero 里面没有主题歌，但是主旋律很棒啊，西班牙斗牛士的感觉，最后一关，由于信念不同，和曾经一起出入生死的伙伴一对一的战斗，由于他的机体装载了防御磁场，只能从正面打击才能有效，配上主旋律，没有想到一款飞行模拟的游戏也能有这种感觉。

3. Z.O.E 比起 ANUBIS 那难懂的主题歌而言，我更喜欢一代的 Flowing Destiny，ADA 帮助小男孩战胜敌人顺利逃出 Jupiter 的时候，小男孩习惯性的问道，那，今后你会怎么样？ADA 很平静的回答道，我的使命就是将机体带入敌阵然后自爆... 小男孩不相信 ADA 居然会有这样的使命，这不是白白带 ADA 出来了么，ADA 却说，这就是我的存在的意义啊。看着 ANUBIS 中前来阻止 ADA 的小男孩，小男孩已经长大成为战士，目的却仍然是想拯救 ADA。想起一代小男孩与 ADA 别离时响起的 Flowing Destiny，停下手中的游戏，再次翻到这首 mp3... Z.O.E 是 PS2 上不可多得的好游戏，小岛秀夫的风格超赞 :3

4. 恶魔城--月下夜想曲 片尾 I am the Wind... 曾经被朋友拿来在寝室里连放了一周 =_= 很适合月下的片尾啊，也许这就是阿鲁卡多的心情？

5. Devil May Cry 3 主题曲是 Devil's Cry，很吵的一首歌，个人倒是很喜欢，配上这首歌，砍敌人的时候都上瘾了许多 ^^;;;; 至今仍然记得其中一句"Kill Before Attack，Kill Them All"

6. Final Fantasy FF 系列没什么讲的，8 代开始片尾歌，10 代开始语音，12 的片尾倒是没什么感觉～ 8 代王菲的 Eyes on me... 虽然后来植松又推出了日文版和翻唱的英文版，但是还是王菲的原唱好听啊... 个人最喜欢 10 代了，片尾素敵很配 10 代的剧情。

7. 逆转裁判 前一阵子收到了逆转裁判的交响乐，激动啊，那首审判组曲让人立刻回想起审判庭上的情形，从慢慢的询问证言，到发现证言的漏洞后步步紧逼的追问，仿佛又听见了刺猬头那"异议あり！"的声音呢。感谢国内汉化小组对这个系列的汉化，否则，我们还真的错过了这款优秀的游戏呢。顺便提一下，游戏结尾制作人名单最后居然写着"监督 三上真司"，强的。

8. Kindom Hearts 宇多田光的"光"

9. Legend of Dragoon if you still believe 作为 SONY 打算抗衡 FF 系列的 RPG 大作，龙骑士传说还是满不错的，无奈血本无归啊^^; 片尾曲非常好听，我一直认为片尾曲是为罗丝所写的歌曲，在漫长的旅途当中，罗丝一边寻找神的转世并将其封印，一边寻找爱人的消息，正如歌词中所写的那样"I'll be waiting for you if you still believe in love"。

10. LocoRoco

11. Persona 3，片尾，キミの記憶

12. R4 永濑丽子～ One More Win

12. 莎木 莎木的主题歌倒是没什么感觉，钢琴曲 Shenfa，令你想起那雪夜中的告白了么？

13. Soul Edge Transcending History and World, A Tale of Souls And Swords Eternally Retold ^^

14. 应援团 Over Distance

还有好多啊.... 有朋友感兴趣的话我再介绍吧，这么写下去没完没了的了^^; 最后提一下昨天才找到的一首歌，Mad World，在 360 游戏 Gears of War 的 1 分钟官方广告片里出现的，上网一搜，是首老歌，不过配合这个预告片，将游戏的主题发挥的淋漓尽致，为什么血腥的游戏非需要火爆的音乐来表现。配上一首略带伤感的主题歌，更能让人深有体会。

“玩的就要精彩”——Sound 篇（附带主流游戏耳机评测！）

alick126

引言

曾几何时曾经听到过这样一段精妙的论述，说的是男人对于女人随着年龄的增长留意的部位会有不同；少年时代的男孩，最先留意的大多是女人的脸孔，而青年时代的男人，最先留意的大约会是女人的胸部，而中年男人则首先会留意女人的腿——趋势就是越来越向下。（看来耄耋之年就只剩下对女人的脚后跟感兴趣了......--|）

把这个貌似“邪恶”的概念拓展到游戏层面其实同样适用——一款游戏最先吸引人的部分首先应该是“画面”，虽然随着硬件机能的不断发展进化和玩家自身的不断成熟，“画面”这个元素对于玩家的吸引力相对有所降低，但仍然无可否认，就如同女人的脸孔一样，这仍然是一款游戏最先能够取悦玩家的地方。而对于“画面”之后的元素，我想不同玩家的取向就会大相径庭了，“手感”、“系统”、“音效”甚至是传说中的“游戏性”，都有可能成为某一款游戏最为讨好玩家的元素。今天，我们将要选取这些元素中非常有代表性的一项——“音效”作以简单评说，并且附带笔者在多年游戏生涯中使用的一些音响设备评测，但是因为在下水平有限，而且绝非传说中的“发烧友”，老天更没有给我配备贝多芬那样音乐家足以辨析一切的灵敏耳朵（等一下！老大～贝大爷貌似是聋子吧？ = =|），所以只能采用白描的办法评说自己的真实感受，言语偏颇之处，还请给位看官多多海涵。

一、游戏音效的发展

游戏的“音效”严格来说，应该包括两个层面的概念，既“配乐”和“拟音”或者叫做“效果音”。最早期的游戏没有“配乐”这个概念，“雅达利”平台上的绝大部分游戏都属此类，这些游戏的“音效”概念只是在游戏中添加了一些基本的效果音而已。比如说“雅达利”平台上的经典游戏“运河大战”，这款游戏的“音效”只是由“飞机的飞行声”、“子弹的发射声”、“加油声”以及“爆炸声”等等简单的元素组成的，但恰恰就是这些简单的音效元素，大大增强了游戏的临场感和代入感，也为之后游戏音效的发展奠定了一定的概念基础。

游戏中的配乐，作为游戏中的一个关键性元素大量出现，应该是在 FC 时代，从经典的“超级玛丽兄弟”到培育了一代游戏人的“魂斗罗”，从最简单的“小蜜蜂”到经典的“帝国战机”，FC 平台上很多经典游戏的配乐，很做资深的玩家现在还都哼的出来，尽管 FC 的机能有限，但是却有很多经典的配乐绕梁三日，堪称经典，比如说“双截龙 2”、“Rough”（星际魂斗罗）、“最终幻想”系列等等，而且从 FC 时代开始，游戏的“配乐”逐渐和游戏的“人设”一样，成为游戏创作中一项独立的创意存在。

游戏发展到 16 位机时代，无论是在游戏的“配乐”还是“拟音”上都有了长足的进步，笔者还记得在 90 年代初期的一本知名的电玩书籍——《电视游戏一点通》上（当时还没有专门的电玩杂志），曾经有过这样的一段论述：“几乎每一款 MD 游戏都有音乐欣赏功能，这也让每一款 MD 游戏都成为了一张 CD 唱片......”虽然现在来看，这样的论点似乎稍显夸张，但是 MD 这台机器确实将游戏中的“配乐”作为一个重要元素史无前例的强调了出来，这一点从 MD 机上左下角的那个耳机输出装置就可见一斑。

MD 机的耳机接口

另外，在电软创刊初期，闹的沸沸扬扬的"世嘉超任大辩论"也将"音效"一项指标作为评价一款主机性能的重要参数摆在了广大玩家面前。虽然我始终觉得，在这场辩论中频频出现的用"不同厂商不同时代不同作品在不同主机的不同表现"来比较两款主机的性能着实没有任何实际意义，但是游戏的"音效"被提到如此的高度，在之前的游戏发展史上是不多见的，这一点比争论超任和世嘉谁的性能更优本身更有意义。

16 位机上的经典配乐也有很多，MD 电子风味十足的动作游戏配乐和 SFC 婉转动人的 RPG 游戏配乐确实给游戏带来和更多的乐趣，"超级忍 2"、"异型战士"、"幽游白书"、"勇者斗恶龙"等等经典的游戏配乐到现在还为很多喜欢怀旧的玩家所津津乐道。

游戏发展到 32 位机时代，游戏的"配乐"已经不再是简单的"纯音乐"范畴，伴随着以 CD-ROM 为介质的游戏出现，游戏中加入真人伴唱的主题曲已经不再是什么不可企及的技术瓶颈。这里最具代表性的游戏当属"樱花大战"，借助知名声优唯美的声线，游戏中的音乐元素逐渐成为独立于游戏之外的一种周边文化而得到光大玩家的普遍认可。"樱大战歌谣辑"、"勇者斗恶龙音乐会"以及各种游戏相关的音乐 CD，都成为广大游戏 FANS 争相追捧、炙手可热的流行产品。但是游戏本身并不是音乐，这些唯美的作品永远只能作为一种周边文化衬托游戏的存在，而真正在游戏中追求音质的至极表现，应该是从 PS2 时代开始的。

随着硬件机能的不断进步，"5.1"这个名词已经不再是什么新鲜概念了。以"合金装备 2"为代表的一批游戏，将 5.1 这个奢侈的音效概念引入了游戏，但是碍于当时 PS2 的机能限制，游戏中只有在播放固定片段的时候才会采用 Dolby Pro Logic 的播放方式，而在实际游戏中则是采用 Dolby Pro LogicII 这种方式，后者相对于前者，用通俗的方法解释，相当于是一种"模拟 5.1"的效果，当然对我于我们这种非常业余的耳朵来说，最多也就是觉得"定位感稍微差一点"而已--|。至于 XBOX，因为在硬件机能上稍具优势，所以部分 XBOX 游戏支持全程 Dolby Pro Logic 播放，但是因为 XBOX 本身并没有光纤输出口，需要配置专门的设备，再加上 XBOX 的普及量远低于 PS2，所以这一优势始终没有显现出来。

当游戏硬件发展到 XBOX360 和 PS3 时代，全程 Dolby Pro Logic 播放早就已经成为一种游戏的"标配"而普遍存在，并且这两大主机还对应更多的音频格式，借助于专业的音响设备，无疑会为我们呈现出一个更为完美的游戏世界。

二、游戏的音效表现

简要回顾了一下历史之后，我们来看看要想完美的表现出游戏中的"音效"，我们需要做些什么吧。其实很多次世代的玩家可能已经感到，游戏发展到现在，想要完美的表现出游戏的效果，游戏机本身的投入已经不算是什么"大头"了，一套前卫的显示设备（电视）加上相对专业的音响（相对专业，咱们用不着发烧级的），这两个大件的价位恐怕要 10 倍于现在的游戏主机，于是对于很多玩家来说，"买得起马配不起鞍"的惨剧时常发生，笔者就见过一个玩友在一台 22 寸的老电视上，使用 PS3 自带的"红白黄基本色差线"进行游戏，如果他不介绍的话，我实在是不能区分那是 PS2 还是 PS3 的游戏……==|

回到本文的正题，既然我们这里讨论的是游戏的"音效"，那么我们就来谈谈"音响"吧。

说到这里我觉得有必要再重申一下，我并不想在这里进行所谓的"科普"，而对于音响方面我的知识也的确非常有限，但也恰恰是因为如此，我想从一个纯粹玩家的角度来评述不同音响带给我这种"大众化业余耳朵"的真实感受，而不去掺杂任何的专业术语和难懂的专有名词。以下，我将会简要对一款音响和几款耳机作以评价，不当之处，请大家海涵。

2.1 音响

说到这个"音响"词汇实在是太厚重了--|，我在电器商场见过抱着 360 挑选电视的玩家，但是像我这样带着游戏机去买音响的玩家貌似不多见吧。据说比较"专业"的人士会单独从不同的商铺甚至是品牌中选择中置、主音箱、低音炮等等配件，不过像我们这样的业余人士还是选择这种成套的"套餐"装吧。经过再三比较，我选择的是 CAVQ2000 这款音响，这款产品除了音质卓越之外，非常简约时尚的金属外形也是非常吸引我的元素之一。

这里说一点心得吧，首先我觉得你应该清楚你问什么去买音响，为了看影碟还是听音乐，为了玩游戏还是纯粹当摆设，对于不同的取向，同样的品牌也会有不同的型号与之对应，像我们这种为了游戏而选择音响的玩家，我想大约可以从以下几个层面考虑一下。首先：声音的层次感，现阶段的游戏，尤其是 FPS 这类战争游戏，同屏显示的内容很多，当然随之而来的声音元素也就异常丰富，最远处炮火的轰鸣，天空不时掠过的飞机、身边声嘶力竭大吼着的战友以及手中更换弹夹的金属声响，对于一款精致的音响来说，这些声音的层次感应该可以非常清晰的、立体的表现出来，而不是像一张平面版画那样，将所有的声音叠加在一起。再有，对于低音和高音的表现力，游戏中经常出现的爆炸音和高频音也是衡量一套音响是否适合于游戏的一个指标，如果有条件的话推荐大家还是使用 FPS 游戏进行测试；另外还有一些比较专业化的指标，比如线材、空间位置之类的，因为太过专业，这里就不再赘述。

CavQ2000 我个人比较钟爱的音响产品

如果你询问任何一个有过购买音响经验的玩家，他们大都会告诉你一个非常统一的经验，就是一定要去"听"。不同品质的音响之间的差别，用文字着实难以描述，但是只要仔细听一下，尤其是在选择同样的音源的状态下，期间的优劣就会非常明显的显露出来，放心，这里并不需要非常专业的耳朵，声音上的差距就是这样的明显。

另外还有一点不可以忽略的因素就是试听的环境，一般在音像店面里都有非常专业的试听室，而我们家里几乎不可能有这样的完美环境，如何尽可能的发挥您音响的效能，这绝对是一门学问，您可以咨询专业的音响师或者请转人为您设计家里的音响布局，这么专业的话题我们就不在这里谈论了。

2.2 耳机

音响虽好，但是也有它的缺点，首先，不言而喻——"贵"就一个字。上面我提到的 Q2000 花了偶 2 万大元......T_T，另外还有一点，就是"吵"。如果说音响的价位你能够承受的话，它是所释放出来的音效并不见得是你的邻居能够承受的。而且如果家里有老人或者孩子的话，恐怕这种"发烧级"音效能够使用的机会就更加有限了——毕竟并不是所有人都觉得游戏中打打杀杀的音效都是一种享受。

如果属于以上那种情况，恐怕就是"众乐乐不如独乐乐了"，就像您所想象的那样——耳机可以很好的缓解上面的问题，首先，耳机的价位比音响要便宜 N 多倍，同样等级的耳机，它的价位一般是同等级别印象的 1/10 左右，所以在价位上更有优势，另外，耳机不会影响到别人，无论是在万籁俱寂的深夜，还是在 Baby 正在酣睡的午后，你都可以通过它独自沈醉在那个美妙的世界。但是耳机也并非完美，有两点在这里需要提醒喜欢使用耳机进行游戏的玩家格外注意。

首先，对于听力的影响，虽然我手上暂时没有确切的报告可以定量的证明耳机对人听力的损害，但是长时间使用耳机，使耳朵长时间的处于一种不正常的受音状态，这绝对会对听力造成影响。就像早先年间电话局的接线员，由于一个耳朵长时间的使用耳机，很多接线员的听力都受到了不同程度的损害；所以如果非要使用耳机的话，请不要长时间佩戴，并且听力一旦受损，非常难以恢复，所以使用耳机一定时间之后要注意让耳朵休息一下，这一点是医生建议的欧！

其次——"耽误事"，现在的耳机很多采用"嵌入式"的入耳方法，再不就是将耳朵整个包裹在密不透风的耳包当中，这样做的目的当时是希望能够最大程度的过滤掉杂音，享受最纯净的音乐。但是您真的确认所有过滤掉的声音都是"杂音"么？因为耳包里面的声音太大，又听不到周围的声响，听不到女友的电话或者是短信，被骂一顿也就算了，但是如果错过了关键的信息甚至于是某些危险的报警信号，这就非常危险了。另外笔者还看见很多学生喜欢带着那种"嵌入式"耳机骑着单车在街上"横晃"，殊不知这都是非常危险的！话题似乎有些扯远了，但无非是希望大家能都在健康安全的环境下享受游戏。下面笔者就自己使用过的几款"游戏专用耳机"进行简单评测，希望能够对对大家有所帮助。

创意时尚——Philips- HG8050

这是 Philips 推出的一款专门定位于游戏的专用耳机，其实我对于 Philips 的感觉更多来源于 Philips 出品的剃刀——因为每天都要用到，所以非常有爱，总结一下它的特点，大约应该可以浓缩成"精巧"和"舒适"两个关键词吧。至于 Philips 的耳机之前还了解不多，但是使用过之后，你就会发现这两个词汇对于这款耳机同样适用。

折叠状态下的 HG8050

这款耳机的宣传标语是"Feel The Force"至于耳机的"Force"究竟是什么含义，只有在你亲身体验过才会知道。这款耳机采用普通的 3.5mm 接口，也就是说一般的电脑、PSP、NDS 以及随声听等等统统适用。而最为独到的是，这款耳机的两边各有一个电机，可以根据输入的音源强弱产生出不同层析的震动感觉！就像游戏机的震动手柄那样！经过笔者的体验，这款耳机的震动包在震动时所表现出来的层次虽然没有游戏手柄那样丰富，但是节奏和强弱却把握的非常到位！并且耳朵和手不一样，作为人体中枢的听觉单位，耳朵本身对于"震动"这种触觉层面的表现反应相当敏感，所以每个人第一次使用这款耳机的时候，无一例外的都会用"新鲜"这个词来形容当时的感受。但是这样的设计到底是颠覆传统的突破还是毫无意义的噱头，我觉得还有待商榷。就像上面我所说的那样，耳朵毕竟是一个采集声音的器官，对于震动这个元素，起先会有相当敏感的反应，但是随着时间的延长（20 分钟左右），当耳朵对这种震动逐渐适应之后，它将不会再带给玩家太多新鲜的含义，毕竟"震动"这种触觉层面的表现还是通过"手"这个触觉单位来感受才最为真切。好在即便抛却这一新鲜的"震动"元素，在音效的表现力上 HG8050 同样可圈可点，笔者曾经用 XBOX 版本的"黑煞"专门测试过这款耳机，经过测试，在同样价位的耳机当中，HG8050 的表现堪属上乘。

振动调节按钮

至于这款耳机的硬件变现可以说完全继承了 Philips 产品一贯以来的精巧特征，HG8050 需要使用一节 7 号电池，可想而知，大多数的电力都消耗在两个震动包当中了；但遗憾的是，如果不安装电池，HG8050 并不能作为一款普通的耳机使用，换句话说，必须有电，这款耳机才能正常工作。不过大家可以放心，在一般状态下 HG8050 的耗电量还是比较低的，而且在电量不足的情况下，HG8050 会优先减弱直至关闭震动包，借以确保音效正常输出；当然，如果你想尽可能的延

长使用时间，还可以手动关闭耳机的震动功能。耳机的音量调节以及震动调节（HG8050 有关闭、1 级震动、2 级震动三个档位）都在耳机的耳包上面，调节起来非常方便。

另外，这款耳机的佩戴还是非常舒适的，为了能够有效的表现出"震动"效果，耳包的材质似乎稍嫌坚硬，但是绝对不会有不适的感觉；值得一提的是，这款耳机还有折叠功能，折叠之后非常精巧，可以很方便的放在 CD 包当中，因此我始终觉得，这是一款非常适合于掌机使用的耳机，不仅是因为它容易折叠的特性，HG8050 这样的音质表现对于只有普通模拟信号输出的掌机来说，可谓般配。HG8050 的售价一般在 350 元左右，相比后面的两款耳机已经非常优惠了，所以喜欢掌机的玩家不妨考虑一下，笔者经常躺在床上带着 HG8050 玩 PSP 上面的音乐游戏，真的感觉非常棒！

音质卓越——创新 HQ-2300D

这款耳机我很早就入手，作为一款 5.1 耳机来说，创新 HQ-2300D 可以算得上是相当经典的一款机型，相比同期其他品牌的 5.1 耳机来说，我个人认为创新 HQ-2300D 无论从品质上还是质量上都要略胜一筹。

"创新"这个品牌在我的概念中可以用"优质"、"耐用"这两个关键词来解释，笔者现在使用的 MP4 和电脑配用的耳麦都是创新的，而在这之前，这类产品不知道已经被我用坏掉多少--|，所以对于这个品牌的质量我还是比较认可的。

这款耳机的特点之一就是外带的解码器，虽然这已经成为所有 5.1 耳机的"标配"但是因为解码器的良莠不齐，5.1 耳机的表现力会相差很多。没有上面 Philips- HG8050 标榜的"震动"这种噱头，HQ-2300D 可谓中规中矩，但是恰恰是因为在几乎所有项目上的表现均为"优秀"，使得这款耳机一度成为我的"游戏标准配件"之一。

首先，在佩戴上，这种耳包形的耳机恐怕在视觉上会给人一种非常炎热的感觉，但是 HQ-2300D 的耳包部分采用了透气非常好的绒质部分，所以相比大学时代听力教室里那"密不透风"的皮质耳包不知道要舒服多少倍，耳机的顶梁部分也同样采用了这种材质，所以佩戴的时候剖绝对不会有生硬的感觉。外形上来看，HQ-2300D 似乎略显中庸，但是耳机毕竟不是太阳镜，这项指标就让我们华丽的无视吧！

然后就是 HQ-2300D 的核心部分了，"解码器"，别小看这个小小的解码器，在当时能够解码 Dolby Pro LogicII 的解码器并不多见，而这种解码方式恰恰是绝大多数 PS2 游戏采用的解码手段，所以 HQ-2300D 对于游戏来说，可谓绝对般配。这个解码器支持两种输入方式，当然如果想要实现 5.1 效果的话，光纤是必不可少的，解码器上同样有量和 3.5mm 的输出端口，可以同时连接两个耳机正常工作；另外解码器上还有"音乐"和"电影"等不同模式，选择对应的模式进行游戏或者观赏电影，绝对会得到更加令人满意的效果。

这款耳机的效果是我非常推崇的，其实相比后面我要介绍的索尼新贵——MDR-DS7000，这两款耳机在音效方面的表现可谓难分伯仲！至少我这种程度的耳朵很难区分。如果非要仔细辨析的话，MDR-DS7000 在游戏方面的表现可能会略胜一筹，而在电影播放上，HQ-2300D 的重音表现似乎更为令人满意。借助于耳机本身强大的表现力，HQ-2300D 将音场的层次感表现的相当出色，以至于在我家里所有第一次适用这款耳机的朋友，都会第一时间问我一个问题："现在我听到的声音真是从耳机中传来的吗？"。HQ-2300D 可以将声音表现的非常悠远，让人感觉这些声音真的是有远方缓缓传来，而不是像一般的劣质耳塞那样，恨不得将所有声音一股脑的喷射出来，折磨你的耳膜。

HQ-2300D 和它的解码器

虽然在音质上我非常推崇 HQ-2300D，但是它的缺点也是非常明显的。首先——费电！这是我对 HQ-2300D 最不满意的地方，HQ-2300D 的解码器需要两节 5 号电池供电才能使用，虽然官方的说法是两节 5 号电池可以支持 HQ-2300D 连续使用 20 小时以上，但是实际的应用结果貌似要远远小于这个"理论值"，并且 HQ-2300D 没有任何外接电源的设置，如果你一直使用干电池供电的话，不久你就会发现自己已经被 N 多的废旧电池包围了，这里说一句题外话，我个人是不推荐过分使用电池的，原因很简单——不环保！并且 HQ-2300D 没有任何电量低下的预警信息，一旦电量耗尽，HQ-2300D 瞬间变得无声无息，而在此之前前一秒耳机仍然状态完好～于是在夜深人静的时候无奈的按下 DVD 的暂停键，跑下床去四处寻觅电池的糗事经常发生......另外，HQ-2300D 并不是无线耳机，尽管耳机本身的线缆相对其他产品来说已经算是很长了，但是要想很慵懒的躺在沙发上佩戴，对于一些宽敞的房厅来说，还是显得捉襟见肘。再有，HQ-2300D 的所有控制按钮全部集中在那个解码器上面，就连音量控制也不例外，想要调整一下的话还得"不远万里"的跑到音源旁边，在这些细小的人性化设计方面，HQ-2300D 的表现只能算作勉强及格，但是好在音效卓越，一俊遮百丑吧。

综上，如果你追求游戏的极致音效，在只能选择耳机的前提下，HQ-2300D 是一个不错的选择，当然这里我还是推荐您选择充电电池，并且至少要配置两对以上。这款耳机现在的售价应该在 1000 元左右，相比之下性价比还是非常不错的。

至尊新贵 MDR-DS7000

这款耳机是去年索尼在 07 年底发售的，据说索尼官方曾经表示，这款耳机是专门为 PS3 打造的，拿到之后果然让人有这样的感觉。我不是所谓的"X 奴"或者"X 饭"，如果我让来评价对于索尼的印象，我觉得索尼作为一家电器生产的巨头，它涉猎的领域非常广泛，但是在每一个领域中，无论是性能还是质量，都或多或少的有人对索尼有所微词，但是唯独在产品的"造型创意"和"人性化设计"这一方面，索尼却得到了大多数人的普遍认同，而索尼这一品牌，也逐渐成为时尚、流行的代名词。



MDR-DS7000 的外观

这款耳机的包装可真是"敦实"，放到台秤上称一下，足有三斤多～好在主要都是变压器的重量，耳机本身还是很轻巧的。MDR-DS7000 和 HQ-2300D 一样，同样也是由耳机本体和一个综合解码器组成的，但 MDR-DS7000 简直就是专门针对 HQ-2300D 所研发的 2 代机——之前 HQ-2300D 的所有瑕疵在这里都得到了很好的改善。

首先，"电"这个问题，MDR-DS7000 的解码器采用外置电源供电，而耳机本身采用内置锂电，充电半小时可以使用 3 小时，充电 3 小时可以使用 10 小时，并且在充电的过程中耳机同样可以使用，这就免除了"满地找电池"的麻烦，另外 MDR-DS7000 已经进化到"无线"，在一般的房间范围内都可以进行无限信号传输，借助 2.4GHz 的强大实力，即便在较远的房间里，耳机的音质依然非常有保证，而且经过笔者测试，即便隔着承重墙，信号依然不错——终于可以一边洗碗一边听音乐了......T_T

在操控上，MDR-DS7000 也尽显索尼不凡的设计能力，耳机的音效控制、声量控制，甚至是解码器的声道选择和电源开关都设计在耳机的两侧，随时随地无线遥控；由于耳机的横梁很软，所以并不需要增加额外的梁架延展装置就可以满足各种型号的用户，无论您是不是所谓的"巨头"都会感觉非常舒适，另外值得一提的是，MDR-DS7000 本身并没有开关，在横梁下端还有一个软梁，只要耳机带上，软的梁两端就会被抽出，而此时耳机则自动开启，摘下之后，耳机自动关闭，这就免去了因为忘记关闭电源而导致电力流失的可能，并且 MDR-DS7000 的佩戴也非常舒适，即便长时间使用也不会产生不适的感觉。



耳机的控件分布在耳包两侧

再有，MDR-DS7000 支持多机匹配，换句话说，如果你有很多 MDR-DS7000 的耳机，同时只需要配置一个解码器就可以共享音源，我的朋友 Moon 就另外购买了一副 MDR-DS7000 耳机（整套 MDR-DS7000 大约要卖 2150 左右，耳机单配 1450……），号称可以和老婆一起看盘用，而不至于影响身边襁褓中的 Baby，呵呵，不知道会不会因为声音开得太大，连 baby 的哭声也听不到了～



对应光纤和 AV 输入

MDR-DS7000 有三组音源输入接口，其中一组 AV 接口，两组光纤输入和对应的光纤输出。其实要是使用 AV 输入的话，这款耳机的价值恐怕就发挥不出来了，和之前的 HQ-2300D 不同，MDR-DS7000 号称支持 7.1 输出，这在之前的所有耳机中应该是绝无仅有的，但是现在支持 5.1 输出的音源还不多，但这毕竟是未来发展的趋势，这一点上 MDR-DS7000 已经走在了前面。

7.1 效果示意图

最后，在音效方面，MDR-DS7000 的表现也同样出色，尤其是和 PS3 匹配，确实让人感觉天衣无缝，MDR-DS7000 设置了三档音效开关，普通状态下和一般耳机没有太大区别，而在"影院模式"和"游戏模式"下，MDR-DS7000 的强大机能就会充分的发挥出来，"影院模式"下耳机似乎着重强调了重音的表现，而在"游戏模式"下，MDR-DS7000 似乎更强调对于音效细节的表现。笔者用"彩虹六号维加斯 2"和"使命召唤 4"进行了测试，效果都相当叫人满意。

随机附赠的耳机托架

综上，MDR-DS7000 确实是现在来看较为完美的一款高端游戏耳机，即便物有所值，但是 2000 多元的售价确实还是高了一些，向那些所谓的"KS"们诚意推荐！哈哈。

针对游戏的音效表现，能够谈的简直太多太多，这里笔者只是轻描淡写的评说一下几款耳机的自身使用感受，希望能够对想要选择游戏耳机的朋友有所帮助，由于笔者水平着实有限，不当之处，还请大家指正。

再次感谢！

命 2008.4.16 于北京

好人 坏人

luoxiqofy

说在前面的:

1. 文章原创,欢迎随意转载.要著名出处 A9VG.
2. 祝贺开区..祝贺开区..祝贺开区..=0=
3. 第一次尝试写这类型..稚嫩之处多见谅吧- -..
4. 部分观点受周黎明先生影响,写作起因也是出于对其的崇拜..- -扯远了..
5. 杂评系列第 2 篇构思中..看这东西的反应再考虑写不写了..- -

前面的说完了....- -

好人还是坏人

“某某某是好人还是坏人？”

这是个偶尔在论坛上仍能遇到的问题。其实这个问题更常见到，应该是在如下场景中：圣诞临近，火炉边，孩子在乖乖地听妈妈讲《三国演义》的故事。然后孩子轻声地问了句：“曹操是好人还是坏人？”——现在在论坛遇到这样的问题，自然就要分析一下出现原因了。如果打个比方来说，孩子是我们，妈妈是游戏厂商，那《三国演义》就是形形色色的游戏。为什么要把我们比做孩子呢？在孩子中间，能完全了解《三国演义》的内在涵义的寥寥无几，就是能大致明白其内容的也不会很多。把这个观点复制到游戏上来，在中国，语言是个很大的问题，对于更多采用其他语言来表达的游戏，能读懂并了解游戏剧情的人已经算很少了，更不用提掌握其内涵。当然这个比喻也不是说我们比外国人要低一个等级，拿我们的游戏让他们看也是相同的情况。问题不光出在文字上，还涉及到不同国家的文化差异。要想更客观得去理解这个事情，除了考虑该国文化背景外，还要对游戏本身有足够的积淀。

在提出这个问题的这类人眼里，身背国仇家恨的主角一定是好人，挡在主角面前充当炮灰的一定是坏人。而最终 BOSS 无疑是万恶之源（至少是直接意义上的）。

标准

当然这些“好坏”的标准，都是基于社会道德的评判上的。不过在考验人综合素质的社会多层面上都能称为“好”的，实在不如游戏中那么多。（也可能是我太悲观了吧- -。）文艺作品（不光是游戏，还包括小说，戏剧，电影等等）在塑造正面人物形象时，总是喜欢把优点都堆彻到同一个角色身上，说教意味之外，还会让人觉得很不真实。而这类人物的性格，总结起来就是“没由来的好”，对正义理念没由来的追求，的确会让人吃不消，甚至有脱离社会的感觉。比较典型的例子自然就是文革时期的文艺作品，甚至到了举手投足都有固定程式的地步。而反面人物形象，也几乎全是集各种缺点于一身……。性格，举止，甚至外表也成为了判断正面和反面角色的标签。这点在现在也经常被拿来调侃。

没由来的好

早期的游戏制作因为资源有限，更多着墨于其他的表现形式，关于人物和故事背景等大多是一笔代过，现在看来尚且有想象的留白和童话般的诗意（马大叔救呀么救公主）。但时至今日如若一款不完全忽视剧情（哪些游戏可以完全忽视剧情？就是我们在玩游戏的过程中不会主动去想到评价这个游戏的剧情如何如何……典型的例子是音乐和益智类游戏。RPG 明显不属于此类）的游戏仍把主角塑造为“高大全”的形象，那在对这个主角的评价里肯定少不了“弱”“没存在感”这样的词汇。

然则现在的情况大有改观。虽然定位于好人或者坏人仍会被堆彻相当数量的此类人的人格特征，但越来越多的游戏会给“好人”主角们加上这样那样的小缺陷，给“坏人”们制造种种合理的作案理由。“好人”这一块儿。似乎是受 EVA 影响，一般主角心理上都会有一定的障碍。最典型的例子就是 FF7 里的某人。而诸如贪吃贪睡，嗜烟好色这些屡见不鲜的小毛病就海了去了。游戏里随便抓个就符合其中的一条或几条。这样的结果之一，是让人能在一定程度上感觉到这些“好人”比以往那些”高大全“的”好人“更帖近真实的生活。

一般的，游戏里的正面人物也不是不食人间烟火的，但也绝对不能出现原则性错误。这点和现实生活还是有点差距的。比如如果出一款以某国前总统为主角的游戏，在游戏里突出他政绩的同时，可以涉及和女同事的小打大闹，但是绝计不会出现过于激烈的相关内容。在现实世界中，虽然泰森屡次犯罪，但不妨碍他成为一些人心目中的正面英雄。在游戏里做不到。

坏得苦大愁深

接下来说下“坏人”。上面说到“坏人”们会有种种合理的作案理由。诚然现在的游戏中充斥着大量性格鲜明的反角，但分析这些角色就会发现其实那层出不穷的“作案动机”往往给人似曾相识的“亲切感”。远的不谈，今年暑假的几个大作，《格兰蒂亚 III》里反角儿时难堪重负，反噬社会；《影之心 新世界》里 LADY 为了救自己的弟弟，走火入魔；《刺青之声》里刺青女命运多舛，怨念被无限放大。这样的桥段已然烂熟于胸，几乎所有的反角都有着悲惨的过去和催人泪下的说辞……然而带给我们的感动却越来越少。落入俗套也好，审美疲劳也好，每次游戏中看到或嚣张或冷静的反角，我都会不由自主地想起这个可怜娃娃的阿拉法特化身身份，更会条件反射地等待或出自本人之口，或出自他人之口的慷慨陈词。或许游戏的本意是给“坏人”增加道德厚度，但从实际效果来看，挖掘“坏人”的内在逻辑实属不易。效果还往往适得其反。弄的角色就象一个个的提线木偶，干瘪没有活力。

这些好坏设定，从更深一层面考虑就上升到人们进行游戏时的心理里。当现实中的邪恶搬到游戏等文艺作品形式中后，它就成为了一面镜子。镜子里照出的是人们潜在意识中对犯罪渴望的冲动，而镜子另外一边的人们，只要能辨别自己的行动，没有失去理智，就不会真的按照游戏里去做，而游戏里的坏人则充当了自己的替身，人们心里最阴暗角落里的暴力和欲望从这里得到满足，同时也没有做出违法行为。意识得到了安全的升华。的确，想想不能算犯罪吧。（YY 无罪 XD）而同时有因为是自己的替身，所以也不会是十恶不赦的……谁都不是大逆不道的，也没人会觉得自己是完完全全大恶人。这样的“坏人”，在心理上会比较接近真实的自己。所以人们会在游戏中为自己的替身找来这样那样的理由，从而名正言顺地去做坏事，也不用会感觉到良心的谴责。

——这个理解明显是很黑暗的，但同样可以用来解释好这一方面。但是这方面的情况却更复

杂。这和社会的局势也是有关系的。社会初于纯真期，人们懂得用纯粹的善良来抵御邪恶。但到社会发展到一定阶段，黑色幽默就会占据主流。这也是精神生活丰富的体现，具体内容在这里就不谈了。还是返回上面的论调，“好人”也是一面镜子，镜子里照出的是人们潜在意识中对美好事物的向往，而镜子另外一边的人们，本身并不能按游戏中那么去做，而游戏里的好人则再次充当了自己的替身……。而好人们身上的种种缺点，也可以算是人们对自己的影射吧，这样就相对好理解点了。

末了

另外还可以引申到为什么游戏在外人眼力是洪水猛兽……。比如“好人”，虽然是人们对美好事物向往的替身，但因为所向往的事情并不容易做到；大多数人面对这样的状况也只会无奈的放弃。而“坏人”就不同了，因为犯罪这样的事情极其有可能会发生在失去理智或者自甘堕落的人身上……。用水流来形容，向上逆流肯定比顺水下流费事。

同样都有对好人和坏人的描写，但是为什么其他的文艺形式没有受到游戏这样的悲惨待遇呢（很少听到游戏相关的正面报道……）？我个人觉得，一定程度上也和游戏的题材有关系。游戏的幻想风格注定了它不会有很多描述身边小事情的机会，而电影，小说等文艺作品在这些题材上游刃有余。比起“坏人”，游戏里“好人”的行为太难做到了……于是更多的情况是负面的。而且游戏的主流消费年龄对犯罪的兴趣明显比做好事要大……。

说这些的目的是让大家能从更多角度了解游戏里的角色塑造。抓住内在逻辑，这个角色跃然纸上；如若内涵被凭空抽离，那这个角色就和戏剧里死跑龙套的差不了多少了。

抢沙发~

Zelda 回帖评论:

周黎明同志的东西我也有接触 ^^

美式游戏就不讨论了，粗线条的人物轮廓只有西方人会接受。。。

记得看过一篇文章，里面从另外一个角度分析了为什么日本的作品"坏人不坏"：日本二战失败后，心灵上并不服输（现在也是这样的），无法接受大日本帝国会战败的结果。于是各种人士都在为自己找理由，各种类型的作品中都出现了一种美化坏人的趋势。"之所以要发动战争，是为了人类的进步，为了世界的再生"等等理由可以说是数不胜数。这里面有多少腻味的种族主义思想呢？

扯的远了点，无非是想提供另一种思维方式：**任何作品都是作者某种性格，思想的反映。**制作者设计一个角色好色，可能会让你想起那个自己会对异性想入非非的时光；设计一个角色有悲惨的过去导致个性偏激，如果玩家有过类似的人生经历，可能就会感同身受；设计一个女性为典型的 LOLI，可能会让那些真有妹妹的玩家喜欢，也可能会让喜欢天真小女孩的玩家宠爱。总之，**作品从制作者到玩家之间的联系，是和两者本身的经历，思想息息相关的。**

回头来看，为什么现在的游戏有很多角色设计的都不如其他类型艺术呢？（本人认为游戏离艺术还有很长一段距离） 其实这和游戏产业本身的运作机制有关，和电影相比，他的制作需要多大的投入？策划，图象，声音，系统，引擎，人物，剧情，宣传，销售...........如此千头万绪需要的是资金和人力等的多重投入，于是大制作成了游戏公司的唯一选择。但投入越多，意味着风险越大，于是不得不加入众多的商业性噱头来招揽消费者，到了人物这块，自然是角色越符合大众口味越好，不要好到"高大全"，那会让人觉得很假。坏人要美形，要有坏的理由，这样才会有魅力。角色的塑造当然越来越平面化，越类型化，无内涵，经不起咀嚼。

其实电影的商业运作有很多值得游戏产业学习的地方，长度所限，就不多说了。。。。

大神一郎 回帖评论:

恭喜开区~~
对应帖子主题随便 Y 两句～
游戏中人物的好坏可以从很多角度去看～
像"风云幕末传"这款游戏,分别可以扮演倒幕派和佐幕派,因为玩过前作所以我一开始选"新撰组"(佐幕派)势力.从开始的除恶扬善到与倒幕派的针锋相对,以至新撰组最后无奈的结局.......二周目自然是选倒幕派.与前作最终 BOSS 坂本龙马站在同一战线,从与"新撰组"一次次的交锋,到最后为坂本龙马报仇.忠"和"义"的感念始终贯穿着两边的剧情~~真的很难说出哪一边是正义,哪一边是邪恶~~
但同时也体现了一个规律:在混沌的时代,人们对好坏的概念往往是混沌的是互相对立的~~但从事后去看,便很容易辨别出好与坏对与错,因为经过混沌的洗礼,好与坏已经形成了一个新的标准.人们也就很自然的按照这个标准去看问题.
既然好与坏的标准都能改变,那么人的好坏也没有理由不随之而改变~龙背上的骑兵 2 里一代主角凯姆的变化,正是由于人们对其看法的改变,使凯姆最后把剑挥向了人类,可见大环境的变化对游戏中人物信念的形象是多么的大.
游戏中的坏人最后浪子回头的例子很多,大多数也是就因为受到"正义"势力的影响与感化,使其最终抛弃了邪恶,回归正途~~
先说这些~~祝专区尽快步入正轨~~

論電視遊戲中的日本文化價值觀

akari

前言
這是一個幻想的世界：現實中不可能發生的，可以在這裏發生；現實中不可能實現的，可以在這裏實現；現實中不可能重來的，可以在這裏一而再的重演，甚至連結局也可以改寫；然則一旦關掉電源，一切也會歸於虛無 — 這就是電視遊戲的世界。
遊戲世界之所以誘人，不僅是因為它能滿足人的想象，也是因為它能滿足人的心理需要。在這裏，玩家就是主宰，世界存亡全繫於他一念之間，而且不論他做的是好事或壞事也好，他都一樣可以名成利就，流芳百世。
日本的電視遊戲亦大致如是，不過是日本文化氣息濃厚了一點。以下且讓筆者用四個日本電視遊戲的常見詞彙 — 「仲間」(同伴)、「夢」(夢想)、「勇気」和「愛」來探討當中的日本文化價值觀。

四大元素的循環
古希臘人以地、風、火、水為創世四大元素，日本遊戲商則以「仲間」、「夢」、「勇気」和「愛」為遊戲世界的根本。一個典型的日本電視遊戲世界其實是「夢」、「仲間」、「勇気」和「愛」的一個循環，以「夢」為起點，把身世背景迥異的角色聚集在一起，以「仲間」的身分一起經歷大大小小的冒險，慢慢培養出「勇気」，獲得實踐「夢」的動力，並肯定或改正自己的「夢」，而這時遊戲世界通常會面臨一次滅亡或崩潰的危機，主角便會帶領「仲間」一起挺身而出，集合他們的力量，以「愛」解決終極危機，使世界恢復和平，然後眾人便可以實現自己的「夢」，生活由燦爛歸於平淡。
在這個循環中，「夢」是最終的目標，「仲間」是「勇気」和「愛」的來源，而「勇気」和「愛」則是實現「夢」所必需的力量，若說「夢」是經，那麼「仲間」便是把一切連貫起來的緯。接下來筆者會依「仲間」、「夢」、「勇気」和「愛」的順序闡析每一個元素背後的日本文化價值觀，並輔以遊戲例子說明。

「仲間」：集體英雄主義
　有別於歐美遊戲，日本遊戲中的英雄鮮會獨個兒打天下，他們背後必有「仲間」支持，

沒有「仲間」，就不可能有英雄。換句話講，英雄由團體製造出來，眾人傾盡所有來提携他，他為回報大家支持，功勞不可以盡攬，倒要向大家道謝，說句「都是全靠大家啊。」(皆のおかげですよ。)之類的客套話，而且在使出最後一擊打倒大魔頭前，他也該聲明「這是大家的力量」(皆の力で！)，不然很難向眾人交代。此即為集體英雄主義，是日本文化中團體意識的一個表現。
　團體意識是日本文化中的重要一環。社會上每個人都有自己所屬的群體，他應當以團體的利益為依歸，服從團體的決定，與之共同進退，以求團體間的和諧。日語「協調的」(きょうちょうてき)與「個人的」(こじんてき)是一組相對的形容詞，前者是褒，後者是貶。一個人如果太愛出風頭，事事邀功，那麼便會被其他人視為不合群，成為破壞團體和諧的罪魁禍首，也就是「個人的」；相反如果一個人如果為人低調，願意與團體妥協，那麼別人便會稱讚他是「協調的」，意謂他容易相處，不會對團體構成威脅。
　日本人很難想象自己沒有同伴的光景。日本人需要同伴，一如魚兒需要水，是理所當然的事。沒有同伴，人也就沒有活著的價值和目標，情況比世界末日還要糟糕。即便是隱蔽青年(引きこもり)，他們也有自己的同伴，那就是虛擬世界的人物。他們在現實中找不到同伴，亦很難得到異性青睞，只好把精神寄託在動漫畫、遊戲、電視或電腦的虛擬世界中，尋求心靈上的慰藉，部分更和這些人物談起戀愛來，是為「萌え」。近年日本校園的欺凌問題日趨嚴重，受害人飽受各種身體和精神上的虐待，卻依然鼓不起勇氣擺脫困境，害怕加害者報復固然是原因之一，但更重要的原因是他不想就此失去自己的朋友。
　同伴是如此的重要，遊戲中的虛擬角色也不能沒有它。在遊戲《Digital Devil Saga ~ Avatar Tuner》(中譯《數碼惡魔傳說》，簡稱《DDS》，ALTUS 2004 & 2005) 中，主角是一群活在電子世界的人工智能生命體 (AI) ，終日只知爭鬥，直至女主角塞拉(セラ)降臨這個世界，主角薩夫(サーフ) 及其手下一路保護她，慢慢與她建立感情，也就意識到彼此是生死與共的同伴。在他們把塞拉從敵人的手中救出來後，有以下這樣一段對話：

塞拉：對不起，大家為了救我......我給大家添麻煩了......我果然沒處可去......

席特(ヒート)：有的，因為我們......

安吉拉(アルジラ)：是同伴啊。(仲間ですよ。)
席特：對，同伴。(そう、仲間)
塞拉：同伴？ (仲間？)
蓋爾(ゲイル)：不能理解。(理解不能だ。)
安吉拉：你！不許說話！(面向薩夫) 首領，說句話吧。
(這時玩家有兩個選項，一是：「對，是同伴」(そう、仲間・・・ですよ。)，二是無言以對。)

這到底是程式之一，還是真正的情感流露比較難說，但唯一可以肯定的是，不管是活人、動物甚或機器人也好，都是需要「仲間」的。

「夢」：為人，也為自己
遊戲世界的「夢」(夢想) 有兩種：一是個人的理想，二是眾人的訴求。它可以是正面的，也可以是負面的。早期的遊戲世界為善惡二元論所主導，角色忠奸分明，他們的「夢」也是相互對立的，不是毀滅世界，便是拯救世界。那時西方個人主義之於日本社會的影響尚未明顯，個人的理想往往與眾人的訴求劃上等號，因此也就沒有太大衝突。至近代個人主義抬頭，正邪界限日漸模糊，眾人的訴求變成一種社會責任，個人的理想才是角色首要追求的。說明白一點，就是「建前」(たてまえ)與「本音」(ほんね)的問題。日本人身處群體中，往往會把第三者的利益置在首位，自己的想法反而會被壓抑下去，以致說出許多言不由衷的客套話來，這時他的「夢」也只能是「世界和平，造福人群」一類以別人為先的「建前」；不過到了三五知己共叙，又或一人獨對的時候，他心裡的真正想法便會慢慢浮現，「夢」的內容也會變得比較具體，是為「本音」。
「夢」是自我認同的來源。它的內容改變，人的自我認同方式也跟著改變。近代日本電視遊戲的一大特色是角色們一開始只志在實現個人理想，眾人的利益是後來才加上去的責任。在遊戲《Grandia III》(中譯《格蘭蒂亞 III》，Square Enix，2005) 中，主角勇氣 (ユウ

キ，一譯尤紀) 的夢想僅為駕駛飛機翱翔天際，直至遇上女主角阿爾菲娜(アルフィナ)之後，
才被捲入邪惡神獸的復活計劃，為救阿爾菲娜脫離險境，這才負起拯救世界的責任，並強調「這是為了大家」(みんなのため世界を救う)，最後危機解決，兩人結婚，並育有一子。眾人的訴求是一刻的，個人的理想才是長久的。

「勇気」：永不說「不」的武士道精神
「勇気」不是與生俱來，但是它可以追求。知恥近乎勇，敢於承認過錯，負上責任，改過自新是「勇気」；認清自己的理想，不畏困難，堅持到底也是「勇気」；無懼邪惡勢力，與之對抗到底，維護正義亦是「勇気」。日本人性格認真人所共知，「拚命三郎」的外號也由此起。歸根究柢，都是因為武士道精神的影響。「忠」表現在忠於自己的本份，忠於對人的信諾，而「勇」則是背後的動力。
在遊戲世界中，「勇気」是每一個角色都會具備的性格特質。它通常是主角們相遇後才會發展出來的。一個巴掌拍不響，個人的力量有限，或者不能一展所長，於是流於怯懦 (臆病)；然而在團體中，眾人互相扶持，彼此配搭，就算遇到天大的困難也不怕。從「勇気」衍生出的便是一句叫「你一定行的」(あなたならきっとできるよ。/あなたなら大丈夫よ。)的口頭禪。每當有角色意志消沉，對自己失去信心的時候，必有一句這樣的對白，鼓勵他拿出勇氣重新振作，而他之後的成就也必定比之前所想象的為高。相關例子可見《幻想水滸傳》系列 (KONAMI，1999 - 2005)、《Dragon Quest》系列 (中譯《勇者鬥惡龍》，Square Enix，1986 - 2005)等。

「愛」：它能改變世界
「愛」是至高無上的存在，是人類的終極追求。它能感動敵人改邪歸正，也能給大魔頭一記迎頭痛擊。日本人一方面含蓄內斂，一方面大膽直接，他們「愛」的表現也帶有此一特質。他們會以至死不渝的忠心、默默的付出和自我犧牲來表明自己的愛。當中最激烈的行為要算是切腹。這是為了面子，也是為了名譽，但這都是出於對所屬團體的愛。從歷史上來說，

明治維新以後，最崇高的愛應該是對天皇的愛；然而到了如今，流行文化鼓吹「戀愛大過天」，男女之間的愛蓋過了一切，遊戲世界中最強的力量也是這樣引發出來。《櫻大戰 V 再見了，我所愛的人》(《サクラ大戦Ｖ～さらば愛しき人よ》，KONAMI，2005) 是一款角色扮演戀愛遊戲，玩家要一邊對付敵人，一邊追求其中一個女主角，並在最後一戰選定一個為「仲間」，以兩人之間的愛給予魔王織田信長致命一擊。其他較次要的親情、友情、君臣情、手足之情雖不足以拯救世界，但至少可感動一名敵方角色改邪歸正，並為保護主角捨命。例子可見《Wild Arms 4 ~ the 4th Detonator》(SONY，2005) 中女主角由莉(ユーリー)的哥哥，起初他處處與主角一行人作對，最後卻被妹妹感

動，為救主角而壯烈犧牲，臨終前還叮囑主角要好好照顧他的妹妹。另一例子是《Grandia III》中阿爾菲娜的哥哥艾里梅斯 (エルメス)，他於邪獸甦醒後終於醒覺，並奮戰而死。

小結

遊戲是想象的投射，也是現實的反映。隨著時代改變，它內裏的文化意涵也隨之而改變，不過綜觀日本電視遊戲半世紀來的發展，代表這些文化價值觀的詞彙仍然是筆者提出的「仲間」、「夢」、「勇気」和「愛」，這或許也是日本人換湯不換藥的個性的表現。 (3, 597 字)

參考資料：

[1] 文獻

米山俊直、＜日本人の仲間意識＞、東京：講談社、１９７６

渡部真、＜ユースカルチャーの現在：日本の青少年を考えるための 28 章＞、東京：医学書院、２００２

江口裕之, ダニエル・ドゥーマス、＜英語で語る日本事情＞、東京：ジャパンタイムズ, 2001.

森永卓郎、＜萌え経済学＞、東京：講談社、２００５年

朱耀偉、陳潔詩：《虛擬後樂園：透視電腦遊戲文化》，香港：天窗出版，2005

謝鵬雄，《透視日本》，臺北：健行文化出版事業有限公司, 1993

電玩太郎 (Chan York Heng) 主編, Game Weekly 遊戲週刊，香港：吳興記書報社

John C. Beck, Mitchell Wade 2004, Got Game: how the gamer generation is reshaping business forever, Boston, Mass: Harvard Business School Press

Chris Kohler 2005, Power Up: How Japanese Video Games Gave the Wolrd an Extra Life, Indianapolis, Ind: BradyGames

[2] 互聯網資料：

A9VG 遊戲社區，http://bbs.a9vg.com

巴哈姆特電玩資訊站，http://www.gamer.com.tw/

フリー百科事典『ウィキペディア（Wikipedia）』http://ja.wikipedia.org/wiki/

成也风云败也风云，次世代主机大战之我见

依克西昂

从 1983 年 7 月 15 日 FC 发售到如今索尼，微软，任天堂三分天下，变的是在竞争中由于种种原因被市场无情淘汰的家用机制造商，不变的是一代比一代精采激烈的主机大战。从 FC 时代起 SEGA 和任天堂就为了抢占家用机市场的份额争的不可开胶，后来是 SEGA 和 SONY，而现在随着世嘉淡出家用机市场的争夺，次世代主机大战非但没有因此而失去光彩，反而因为微软的加入变的火药味十足。次世代主机大战每隔五六年就会如期到来，就像一条不成文的规定。今年 Wii 和 PS3 就要发售了，新一轮主机大战已悄然而至，亲爱的玩家们你们准备好了吗？

我想对于次世代主机大战每个玩家都有自己的看法，但由于每个人对三部主机有不同的倾向性讨论起来就难免有些偏激，我想做为一个玩家我们应该冷静的看待未来的形式而不是过早的对某部主机进行抨激，下面是我对即将开始的主机大战中三大硬件厂商未来形式的分析。（本文仅仅代表我的个人观点）

从 MD 时代走到今天的我亲身经历了那一次次残酷的主机大战，各大主机运营商每到此时的明争暗斗对我来说早已不是什么新鲜事了，但今年的次世代之争却令我眼前一亮，因为这次三大厂商实力接近，谁也没有绝对的优势，正是因为这样本次次世代大战的成败足已决定三大家用机巨头未来的命运。微软从 XBOX 的失败中学到了很多东西，如今的微软率先发售了他们的次时代主机 XBOX360 并且取得了娇人的成绩，可已说微软已经步入了自己在游戏业的成熟期并逐步垫定了自己在游戏界不可动摇的地位。任天堂从一个玩具制造商发展成为一个以家用机和掌机为主要业务的厂商，在家用机界摸爬滚打了二十余载，当年和她一争天下的厂商早已消失在历史的长河中，而见证了所有历史的任天堂在 N64，NGC 等家用机纷纷失败的惨痛教训后发表了自己的新一代主机 wii，wii 给广大玩家带来的不仅是一种新的游戏方式更是一场游戏界的革命，所有的玩家都感受到当年那个称霸业界的任天堂又回来了。SONY 自从 1994 年进入业界以来凭借其优秀的商业头脑和出色的经营理念给游戏界带来了翻天覆地的变化，不仅如此 SONY 更是凭借着 Playstation 系主机的巨大成功一跃成为近十年来游戏业的霸主。过去的 10 年是 SONY 主导了游戏业，她的霸主地位在无数超级大作的支持下坚不可摧，如今 SONY 带着自己所有的梦想推出了关系其整个公司命运的 PS3，PS3 拥有无可挑剔的机能和众多大作的保架护航，她将像她的前辈们一样在新一轮主机大战中所向披靡无坚不摧。

微软



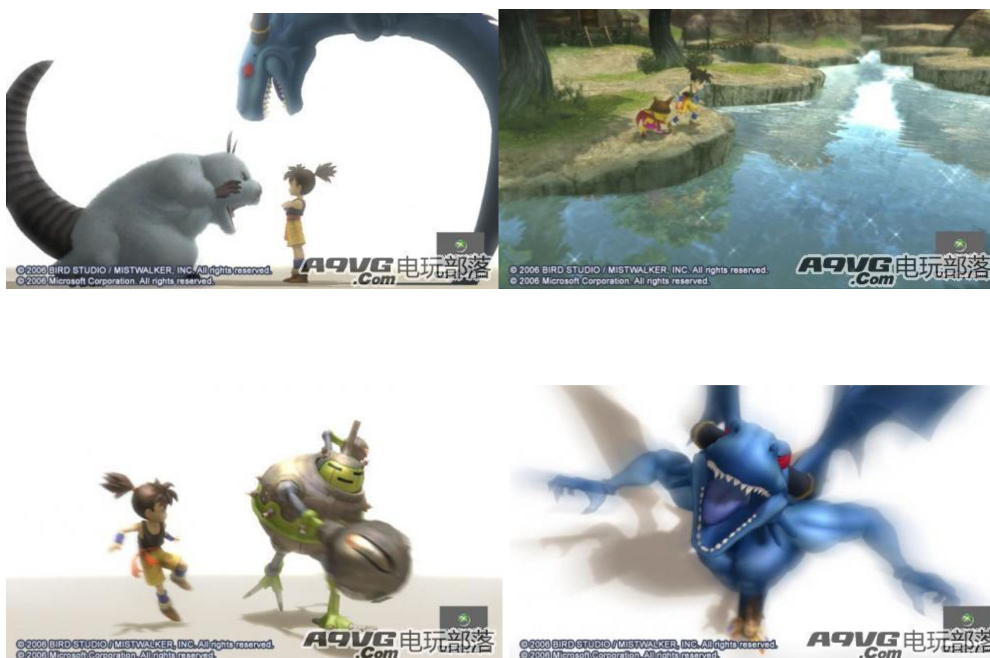
1994 年 PS 发售后电视游戏被越来越多的人所接受，全球游戏市场也慢慢的发展壮大起来，拥有敏锐商业嗅觉的比尔盖茨意识到如果垄断了电视游戏界，那么她所蕴藏的巨大潜力一定会使微软帝国变得更加强大。2001 年 11 月 15 日拥有强大机能的 XBOX 发售了，在当时的电视游戏界 XBOX 的机能无疑是最强大的，那梦幻般的配置高出了 PS2 何止一个档次，而 299 美元的售价和 XBOX 的性能比起来是那么的便宜，显而易见大门使出了他的拿手好戏主机倾销，这招必杀技是大门的惯用伎俩，在多年的市场竞争中大门正是用这一招拖垮了一大批竞争对手。在电视游戏界这一招也是那么的好用，XBOX 在欧美取得了娇人的成绩，凭借着一大票美式游戏微软的 XBOX 的全球出货量达到了 2200W 台，顺利坐上了家用机机界的第 2 把交椅，虽然倾销导至 XBOX 每年近 10 亿美元的亏损，但这又有什么呢，盖哥有的是钱，微软陪的起。

2005 年 E3 大展上，微软带着他们最新的次世代主机 XBOX 卷土重来，这次的 XBOX360 充分吸取了上代主机的教训，真对上代的缺点作了最大限度的改进。首先当年的 XBOX 给人的第一感觉就是又大又笨，这也是很多玩家不喜欢 XBOX 的一大主要原因，而如今的 XBOX360 为了从外型上吸引更多的玩家可谓用心良苦，E3 上 360 一亮相就令人耳目一新，纯白的机身搭配上萤光绿色的指视灯给人一种未来的感觉，而横竖两种放置形式也是狠狠学习了 PS2 一把。当然机身比 XBOX 小了整整一圈本身就是一个巨大的成功，要知到把最尖端的 IBM PowerPC 特制的 CPU 和众多零部件组合在一起，同时还要兼顾 CPU 的散热问题，导致主机大小很难控制，而能够把 360 做到这样的大小而且如此美观，我们不得不向 360 的设计师们致敬。360 的手柄设计也是相当成功的，众所周知手柄是玩家在游戏时和游戏机唯一接触的地方，因此手柄的重要性甚至超过了主机本身的美观与大小，要把手柄做的舒适美观而且重量适中绝非易事。我在日版 360 发售没多久就购入了这台梦幻主机，对于她的手柄我自然有很多话要说，360 的手柄大小合适，装上电池以后重量也正好，既不会出现长时间游戏累手的问提，打起动作游戏来也不会给人发飘的感觉，再加上手柄的外型美观，按键的位置合理，360 的手柄设计可以说比她的外型设计更加完美。

XBOX360 的网络是目前所有主机中最成熟的，从 2001 年末 XBOX 发售之日起微软 XBOXLIVE 就正式起动了，在这期间有数以万计的 XBOX 用户在网上对战，充分享受 XBOXLIVE 给他们带来的乐趣，而如今 360 的网络变得更加成熟了，我想问一下目前国内购入 360 的玩家有哪个没有上过 XBOXLIVE 呢？我想没有，一个都没有。运行了近五年的 XBOXLIVE 是成功的，她的日趋成熟和方便快捷是其他主机所不能比拟的，希望微软能好好利用这一优势，让更多的玩家体验 XBOXLIVE 的快乐。

拥有大量优秀游戏是主机大战取得成功的关键，从另一个角度说游戏就是主机的一切。XBOX 当年就是因为太偏重欧美玩家的口味，推出的体育竞技类和 ACT，FPS 游戏带有浓重的美式风格，而在日本占有重要地位的 RPG 类游戏更是在 XBOX 上消声觅迹，直到 XBOX 退出硬件竞争我们都没有看到一款像样的日式 RPG 作品。以上的不足是 XBOX 为什么会在日本惨败的主要原因，今天的微软很好的认识到了这一点，所以在 360 公布之初微软就展示了几个足以吸引我们去购买 360 的日式 RPG。

蓝龙



《蓝龙》是由原最终幻想系列的制做人坂口博信统筹，参与勇者斗恶龙 8 制作的鸟山鸣担任原画设计和剧情制作的。本作的剧情是围绕布满了已经灭绝的古代遗迹的一个星球展开的，这是一部完全由日本方面制作的日式 RPG，人无设计完全是 DQ8 的风格，面对这样一款 RPG 我们还有什么拒绝的理由吗？

《失落的奥德塞》与《蓝龙》一样是一款日式 RPG，但她的制作阵容更加强大。本作由坂口博信统筹，为最终幻想系列作曲的著名音乐家植松伸夫作曲，以著名漫画浪客剑心和灌篮高手闻名的超人气漫画家井上雄彦担任人物设计。游戏中玩家可以让主人公——活了 1000 年的男人凯姆阿拉戈纳通过接触回忆中的事物回到过去，并以这样的方式展开冒险。本作的制作阵容豪华，拥有最终幻想一样庞大的世界观，是所有 RPG 爱好者必玩的一作，也许她能改变 360 在日本的命运也说不定。

信赖铃音 肖邦之梦





《信赖铃音 肖邦之梦》是 Bandai Namco Games 为 XBOX360 量身打造的日式 RPG，担任萧邦之梦游戏制做人的是以传说系列闻名的野口伸二，而担任游戏作曲的是曾经为《星海传说》《北欧女神》作曲的著名音乐家樱庭统，为本作弹奏肖邦名曲的是肖邦钢琴大赛一等奖的获得者 Stanislav Bunin。可以说本作的阵容之强大比起《失落的奥德塞》与《蓝龙》来一点也不逊色，而战斗方式酷似传说系列，从游戏的图片来看我想本作的战斗系统在很大程度上借荐了星海传说 3，不管怎样《信赖铃音 肖邦之梦》肯定是一款高素质的 RPG，让我们期待她的到来。

XBOX360 为了日本市场花了太多的心思，从上面三款 RPG 就可以看出微软对日本市场的重视程度，让我们期待 360 上能出现更多的日式作品，必竟占领游戏业发达的日本才能真正取得次世代大战的胜利。

由于 XBOX360 是美系主机，所以她的日式游戏在全部作品中占的份额还是太小了，想要令 360 日系和美系游戏齐头并进，我想微软还要好好向他的前辈 SONY 和任天堂学习一番才行。作为美系主机，最令 360 娇傲的当然还是一批地地道道的令美国玩家为之疯狂的 ACT，FPS 等美式游戏。

光环 3





《光环》是在 XBOX 上诞生的史上最成功的 FPS 游戏，其一二两代的出货量已达到了 1000W 套，这是多么惊人的一个数字啊，就连日本的国民级 RPG《DQ》和《FF》系列和这款怪物级软件比起来都要自叹不如。是啊，不知是谁付与了光环如此的魔力，让她在欧美的影响力超越了以往任何一款作品。2006 年 E3 大展上，微软通过一段影像向我们展示了次世代光环的威力，这段只有几十秒的即时演算把 360 的强大粒子效果淋漓尽致的表现了出来，对与我这样一个对 FPS 毫无兴趣的人来说我不会赞美任何一款射击游戏，但我不能不称赞这一段即时演算，她在视觉上给人的强烈冲击不压于《合金装备 4 爱国者之枪》给我带来的震撼。《光环 3》的出世让老美着实高兴了一把，在宣传片的最后是一条醒目的标语“2007 结束战斗”这不仅意味着光环有可能在 2007 年发售，更说明了微软有信心在 2007 年终结 PS3，这句话会变成现实吗？让我们一起拭目以待。

对于光环的发售日业界的推测很多，虽然比尔盖茨一再表示《光环 3》的发售将不会以 PS3 的发售日为目标，但我认为这只是大门放出的烟雾弹，《光环 3》将肯定会在 PS3 发售的同时推出，虽然在日本这可能起不了什么作用，但在欧美这将会很好的减弱 PS3 发售的热度，从而得到压制 SONY 的效果。



《GTA4》又是今年 E3 上微软为 360 准备的一款杀手级软件，在我们中国玩家心中 GTA 也许不是什么好游戏，但在欧美她是一款能和《光环》叫板的怪物级软件，当年就是因为 GTA，PS2 在北美获得了巨大的成功，而 XBOX 在北美的销售差于 PS2 也和 GTA 有很大的关系，这款作品对欧美玩家来说实在是太有吸引力了。现在 GTA 不再是 PS 系主机的独占作品，她将在 XBOX360 和 PS3 上同时发售，这无疑为 360 在欧美的普及铺平了道路。

当然 XBOX360 给我们带来作品不止这些，像 Copcom 为 360 打造的由稻船敬二制做的动作游戏《失落的星球》，Epic 出品的《战争机器》，Bandai Namco 的高达新作都是非常值得我们期待的

在不知不觉中 XBOX360 发售半年多了，在这半年中我们享受到了次世代给我们带来的乐趣，而 XBOXLIVE 的方便快捷也让我们感受到了 360 网络的成熟。虽然 360 有很多优点，但这并不能说明 360 的前途一片大好，在今后的日子里 XBOX360 要做的事情还有很多。360 在北美的首发很成功，首发的 18 款美式游戏调足了欧美玩家的味口，但这只是在北美，在日本 360 虽然实施了一系列优惠政策但最终还是没能挽救 360 在日本面临的尴尬局面。2005 年 12 月 10 日 XBOX360 在日本发卖，令人惊讶的是其两天的出货量仅仅是 62135 台，出货数量都可以精确到个位数字，这是一个多么小的数字啊，要知到当年 XBOX 首发都有 12W 台的出货量,360 的出货量仅仅是 XBOX 的一半，店家们为了尽快清空积压的 360 采取了一系列降价措施，各大商店也都打出了促销的折扣标语，360 在日本的首发彻底失败了。后来我在查阅 360 首发资料的时候发现了一组有趣的数字，360 在日本游戏与主机的销售比率是 0.91:1，而卖的最好的软件是《山脊赛车 6》，共卖出了 3W 套，这组数据很好的说明了 360 在日本存在的问题。

首先在 360 的首发作品当中，基本上是清一色的美式游戏，而符和日本玩家口味的游戏基本没有，《山脊赛车 6》是仅有的一款日本玩家熟知的赛车游戏，而这款作品也像《GT 赛车》一样比较偏向日本玩家，所以 RR6 是在日本卖的最好的 360 软件。游戏与主机的销售比率是 0.91:1 也充分说明了 360 目前的游戏对日本玩家而言没有什么吸引力，这是 360 在日本市场存在的最主要的问题。其次日本是一个民族保护主义严重的国家，在美国人们很乐意接受 PS2 这样由日本生产的主机，因为他们不管机器是哪里生产的，只要有他们喜欢的游戏就足够了。而在日本，人们不会轻易购买一台外国生产的主机，就算这台主机上有很多自己喜欢的游戏他们也不会去买，而是选择本国生产的主机。360 上没有符合日本玩家口味的游戏在加上民族保护使 360 在日本没有市场，而几乎所有日本软件公司面对的主要是日本市场，欧美只是他们的第二战场，因为在日本成功的作品在欧美也会受到欢迎，而 360 在日本的销量导致日本厂商不愿意给 360 开发游戏，那么 360 不紧会失去重多日式游戏，要知到这些日式游戏都会发售美版的，所以 360 在这一恶性循环中丢掉的不仅是日本市场，无形当中一块欧美市场也会被拥有一大批日系游戏主机所占领。说到这里有些人可能会问 360 不是有像《失落的奥德塞》《蓝龙》这样的日式 RPG 和《高达》《失落的星球》这样偏重日本玩家的日式游戏吗？话是这样没错，但像这样的日式游戏能有几个呢，难

到这屈指可数的几个游戏能改变 360 在日本玩家心中早已根深蒂固的形像？难到这仅有的几个精品游戏能改变 360 在日本的命运？这显然是不可能的。当年的 XBOX 因为众多优秀的美式游戏和出色的网络在欧美取得了娇人的成绩，XBOX 这一主机品牌在欧美玩家心中树立了良好的形像，而 360 在上一代主机的基础上优化了网络功能，推出了更多高品质游戏，再加上《光环 3》和《GTA4》的保架护行，360 在北美的前途非常令人乐观，也许这代的 XBOX 真能在欧美市场击败强大的 PS3。而在日本 360 的形式相当严竣，不管在第三方厂商的支持度上还是在推出的作品上 360 都无法和 SONY 和任天堂抗衡，我想微软现在应该做好长远的打算，通过搞好与日本第三方厂商的关系以及不断基累经验后慢慢增加日式游戏的数量和质量以改变在日本玩家心中的形像并逐步占领日本市场，通过这样的努力也许 360 在日本可以取得不错的成绩。



纵观全局 360 将会在即将到来的次世代大战中取得娇人的成绩，特别是在欧美有可能超越 PS3 和 Wii 座上头把交椅，而在以日本为主的亚洲地区 360 很可能卖不过 PS3 和 Wii，但这不要紧，只要不断推出日式游戏占领市场，360 在日本的形式一定会有很大的改观。

任天堂



任天堂是一个拥有二十多年经营历史的老牌游戏厂商，她有着深厚的游戏底蕴，在业界摸爬滚打数十年的她送走了一个又一个竞争对手依然能够称雄游戏界，可以说任天堂是所有游戏公司中最懂得如何在残酷的主机竞争中生存下来的。1996 年 6 月 23 日任天堂的 N64 在日本发售，但她没有延续 FC 的辉煌，由于任天堂执意采用卡代做媒体，游戏的制做成本变的很高，再加上主机本身设计上的缺陷，使软件商们开发游戏困难重重，很快任天堂被大多数游戏厂商抛弃，N64 也不得不以失败而告终。N64 的失败是任天堂长期垄断市场养成的独断专行作风造成的恶果，通过这件事任天堂认识到只有获得大量第三方场商的支持才能赢得主机大战的胜利，所以后来的任天堂为开发商提供了良好的开发环境。2001 年 9 月 14 日 NGC 在日本上市，由于在 N64 时代任天堂就失去了大量第三方厂商的支持导致 NGC 上的作品少的可怜，最终 GC 也不得不以失败而告终。

今年任天堂的次世代主机 Wii 就要与我们大家见面了，Wii 在发布之初以其独特的创意吸引了几乎所有的玩家，更有人说任天堂设计的这一颠覆传统游戏概念的主机是其为游戏业做出的伟大供献。我不得不承认任天堂的创意深深吸引了我，但其实这样的创意是要冒很大风险的，当年 VB 的彻底失败就是一个很好的例子。在这里我们要做的是静下心来考虑一下任天堂为什么要冒这个风险，是为了开拓市场让更多的人加入到 TVGAME 的行列中来？还是为了让游戏变的更加简单更加容易被人接受？更或者是一些杂志上所说的是为了拓展游戏业疆土做的公益事业？其实都不是，任天堂做的一切都是为了自己的生存，要知道游戏厂商的经营这都是商人，而商人最终目标是获取最大利润。自从 PS 系主机发售以来，因为任天堂商业和硬件上的双重失败导致了很多著名的第三方场商转投 SONY 门下（比如最终幻想 7 在 PS 上的发售），后来 2001 年 XBOX 的发售又夺走了任天堂在欧美的一大块市场份额，我们可以想像一下在家有机上遭到彻底失败的任天堂如果再开发一台传统意义上的家用主机还有人会看好她吗？那些早就被 PS 和 XBOX 挖走的第三方厂商还会回过头来支持任天堂吗？这是根本不可能的。如果任天堂真的这么做了我可以断言最后肯定还是以失败而告终，可能败的会比 NGC 还惨。当然任天堂比我们先发现了这一点，在 NGC 的失败后他们认识到了如果再不想出好的解决办法的话任天堂这个经历几十年风雨的老场面临的将是一个死局，所以任天堂才会想到用简单的游戏方式和出色的创意来引起第三方厂商的注意和玩家的兴趣，再以极为容易的开发环境吸引第三方厂商，这样她们才会获得更多人的支持，才可能推出更多的游秀优戏。另一方面任天堂这样做也避开了和 PS3，360 的直接竞争，因为 Wii 的首要目标是扩大游戏市场，她面向的这一群体和 PS3，360 面向的群体没有太大的冲突，再加上 Wii 吸引来的新玩家群也有可能在日后购买其他主机，所以微软和 SONY 对 Wii 的态度就不是那么强硬，基本上不会给 Wii 的发售制造阻力。Wii 面向的第二大群体是在 PS2 时代就在玩游戏的人，这显然和 PS3，360 发生了较大冲突，但 Wii 的售价会相当便宜再加上独特的创意这些核心玩家不会因为购买了 Wii 而放弃其他主机，所以也不会让微软和 SONY 对 Wii 太在意。最后是小朋友们，微软和 SONY 对这一块市场显然没有太大兴趣。分析到这里我们看到了任天堂真正的实力，可以说任天堂的这一决策是成功的，她们吸引了很多 SquareEnix,Capcom,Konami,UbiSoft 这样的游戏厂商，在社会上的影响也是轰动性的，所以 Wii 未来的路还是很美好的。

Wii 还没有发售，那些真正的大制作游戏并没有公布细节，但我们已得到消息《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》《塞尔达传说 含光公主》《银河战士 Prime3》《雷曼疯兔危机》《超级猴球 香焦闪电战》（好名，有创意）将随 Wii 首发，无疑这样的首发阵容完全超越了以往任何一台主机，相信 Wii 的首发将是游戏史上最成功的。

塞尔达传说 含光公主



《塞尔达传说 含光公主》起初是决定在 NGC 上推出的，但为了配合 Wii 的首发她将在 Wii 首发当天发售 NGC 和 Wii 两个版本，本作中的林克将首次以正常比例的成年形像登场，这次发售的 Wii 版本射箭，钓鱼，剑术都会用 Wii 的新手柄进行操作。这款作品对玩家的冲击力就不必说了，让我们共同等待游戏的发售。

2006 年 E3 大展之后 Wii 受到了社会各界的一致赞誉，的确任天堂的 Wii 是成功的，她给我们带来了新的游戏方式和身临其境的游戏体验，在几乎所有的民众调查中 Wii 的支持率都是最高的，甚至在日本 Wii 的势头都大大超越了 PS3，也许现在有很大一部分玩家觉的任天堂必胜了吧？其实并不一定，在这里我想和大家冷静的探讨一下 Wii 的前途问题。

首先我在上文已经提到了 Wii 的市场定位和 360，PS3 不同，她们之间并没有严重的直接冲突，SONY 和微软有可能不会在 Wii 刚上市的阶段去过多的去压制她，但 Wii 的最终目标和 SONY，微软一样是垄断市场，任天堂会在 Wii 得到光泛支持以后不断推出大量传统游戏也就是门槛相对较高的游戏和 PS3，360 争夺玩家群并最终取得次时代大战的胜利。对于这一点 SONY 和微软早就意识到了，她们肯定会在 Wii 站稳脚跟和她们一争高下以前就推出大量高品质的游戏来压制 Wii，Wii 的创新游戏也许能和其他两大主机一争高下，但传统游戏呢？那贫弱的机能能和强大的同样有众多软件商支持的 360 和 PS3 抗衡吗？我看很难。其次 Wii 的独特创意的确可以吸引一些没有接触过游戏的人群，但这类人的数量有多少呢？在这个充满竞争的社会，不管是学生还是上班族都有很重的压力，他们的休息时间本来就少，上网，约会，酒吧，电影，逛街充斥了这些人的生活，难到 Wii 就有这么大的魅力让他们挤出时间来去游戏？我承认会有一部分人因为新奇去买 Wii，但这样的人不会太多。再次 Wii 的主要卖点是革命性的游戏方式，对于我们这些早已接触电视游戏的玩家而言基本不会特意用 Wii 玩什么传统游戏，而只会玩一些 Wii 上的专属游戏。我想问一下玩惯了传统游戏的大家，你们会用不同姿式手舞足蹈的玩一下午游戏吗？我想不会，我们习惯了安静的座在电视旁投入的进行游戏，说实话活动全身去玩一个游戏只能是短时间的，不可

能长时间的那样去做（当然 Wii 是一部优秀的主机，上面也有很多像《塞尔达传说 含光公主》《银河战士 Prime3》一样只需活动双手不需要太大空间就能体验全新游戏方式的游戏，上面说的活动全身是针对一部分游戏来说）。



从 E3 上我们了解到 Wii 需要一个相对宽阔的空间进行游戏，这一点可能会限制到 Wii 的普及，因为在国外对于很大一部分相对较贫穷的人而言，屋子的空间比较狭小，他们很难找到一个合适的地方来进行游戏。对于相对生活富裕的我们来说，平常游戏的地方也不大，而且还放满了桌椅板凳电脑音响等很多东西，我们想体验 Wii 恐怕也是比较困难的（你说在客厅玩？难到没次玩的时候还要搬桌子不成？）Wii 的手柄是一个创新，但她那简单的按键和操作注定了她不可能完成精细的微操作，目前最流行的游戏像赛车和足球都必需要求精准操作方能领略游戏的乐趣，我们可以想一下 Wii 的手柄能胜任这一系列操作吗？根本不可能，Wii 只能用之前公布的传统手柄进行这些游戏，如果是这样的话 Wii 将毫无优势可言。Wii 的制造理念和吸引人们的方式就是各种各样有趣的小游戏（E3 上大部分游戏都是小品级的），这一点显然借见了 NDS，要知道 NDS 是掌机，核心玩家可以在工作无聊或等人时拿出 NDS 来休闲一下，但你让他们在家玩这种游戏完全不可能。我们都知到 Wii 的开发机很便宜，开发商可以很容易的开发出一款 Wii 的游戏，所以 Wii 上市后会有成片的小成本游戏充斥着市场，小成本游戏通常比较简单而且没有目地性，这样的游戏对于掌机还可以接受，而家用机的核心玩家们是不会在家花太多时间玩这种游戏，这给我们选择游戏时造成了较大的困扰，所以 Wii 的热度减退后不会受到核心玩家的欢迎。最后就是机能问题，Wii 的机能并不是次世代级的，由于机能过弱有很多优秀作品都选择在 PS3 和 360 上开发而放弃了 Wii，Wii 所表现出的画面能满足未来五年里的我们吗？这很难说，虽然 PS2 的胜利证明机能强大并不一定会取得次世代大战的胜利，但机能也是次世代大战中所必需的，所以 Wii 的机能问题会是制约其前进的一大障碍。现在 HDTV 还没有普及，但五年以后 HDTV 肯定是主流，Wii 不对应高清将来的前途也是很让人担忧的。

以上是我对任天堂和 Wii 的一些疑问，我只是想冷静的分析一下 Wii 的前途和形式，如果得罪了对任天堂有好感的玩友我先在这里说声对不起。Wii 因为避开了与 PS3 和 360 的大规模竞争，加上全新的游戏方式和豪华的游戏阵容，将会在次世代大战前期取得巨大成功，其硬件和软件销量可能都会超过 PS3 和 360，而 Wii 也必将会吸引一批没有接触过游戏的人群投入到 TVGAME 的行列中来从而大大扩展游戏业在全球范围内的市场。我们知到 Wii 的美式风格和日式风格游戏都很多，再加上大部分游戏符合日美两地玩家的口味，所以 Wii 在日本和欧美将会齐头并进，而不会出现像 360 那样美式游戏众多而日式游戏贫乏造成的在日本地区的尴尬局面。到了主机竞争的中后期随着人们对 Wii 的新鲜感逐渐减退，Wii 在上文中谈到的缺陷就会暴露出来，这样的话在和 360，PS3 的竞争中 Wii 虽然也会获得部分老玩家的支持，但由于游戏的特殊性支持的人不会太多，大部分核心玩家会选择 PS3 和 360。



纵观全局任天堂会在未来的硬件竞争中凭借有趣的游戏方式吸引一大批从未接触过 TVGAME 的人群和非核心玩家成为其支持者从而确立和 PS3，360 不同的新的玩家群，在次世代大战中开辟出自己的一片天地。虽然 Wii 可能不会在次世代大战中取得胜利，但她已经确立了自己的地位拥有了固定的用户群并很好的压制了其他两大主机，获得了自己的市场，这和任天堂的上一代主机 NGC 相比本身就是一个巨大的成功。

索尼



1994 年 12 月 3 日 PS 在日本发售，SONY 从此步入了游戏界，也许当时所有人都不会想到很多年后的今天 PS 系主机将成为关系到 SONY 全社命运的关键。当时 PS 的机能在整个业界属于顶尖水平，很多厂商因为看到 PS 机能引起的轰动效应而加入 PS 阵营，在最初加入的游戏公司中最著名的就是 Namaco，正是 Namaco 的加盟我们才能看到今天在 PS 系主机上大红大紫的《山脊赛车》系列，后来因为 SONY 的品牌号召力 PS 吸引了一大批第三方厂商加盟，其中 Square 和 Enix 的加盟无疑为 PS 垫定了胜局。随着《最终幻想 VII》和《DQVII》的发售 SEGA 和任天堂失败了，PS 在日本和欧美均取得了全面胜利，其累计销量更是达到了 1 亿台，SONY 成为整个游戏界真正的霸主。2000 年 3 月 4 日 PS2 在日本发售，由于上一代主机压倒性的胜利使 PS2 在发售之初就得到了几乎全部知名第三方厂商的支持，可以说 PS2 的压倒性优势使主机大战没有了任何悬念，直到现在 PS2 还活跃在游戏市场上，并不断的为玩家们送去欢乐。

2005 年 E3 大展上万众期待的 PS3 终于和广大玩家见面了，在本次展会上 SONY 播放了一大堆号称是 PS3 即时演算的游戏影像，这些影像的素质有的甚至超过了平常 CG 所能达到的效果。不管这些 DEOM 是不是真的能由 PS3 通过即时演算完成，总之 PS3 在这次展会上出尽了风头，会后 PS3 的性能被很多人大加追捧，更有玩家看到 PS3 的演示 DEOM 后激动的久久不能入睡。05 年的 E3 展上 SONY 向我们展示的 PS3 是完美的，不管是全面的功能还是超强的画面表现力都使 PS3 看上去像是一款未来产品，说实话那个时候我觉得 PS3 有点儿强大的过了头。05 年

末微软次世代主机 XBOX360 发售后在北美引起了一股抢购 360 的风潮，此时的 SONY 认识到自己所面临的危机：05 年 E3 上 PS3 可以只用 DEOM 去吸引玩家，但在 360 已经发售的 06 年再不拿出一些真正的试玩游戏来可能真的会损失掉一大批曾经支持自己的用户。06 年 E3 上 SONY 向我们展示了 PS3 的最终形态，而这最终形态在各个方面比去年我们所见到的 PS3 都有不同程度的缩水，首先是 PS3 本体，去年 E3 上 PS3 只有一种规格，这种规格上标配有两个 HDMI 端口和一个 60GB 硬盘，而今年 SONY 宣布 PS3 将会推出两个版本——60GB 版和 20GB 版，60GB 版的 HDMI 端口被缩减为一个，而 20GB 版将取消 HDMI 端口（还有一些 60GB 版的功能将被取消）。这对我们玩家是一个很无奈的消息，因为 PS3 如果取消 HDMI 端口的话可能无法输出 1080P 的画面，那么 20GB 版就成了一个鸡肋，玩家想享受高清的话只能选择 60GB 版。PS3 的手柄因为种种原因改回到了 PS2 时的形态，要知到 PS 系主机的手柄造型从 94 年开始除了细节和技术上的改进之外就没有其他任何变化了，而 PS3 如今还在吃老本沿用传统的手柄造型难免有些让人失望。本次展会上 PS3 的游戏画面基本都有不同幅度的缩水，比较明显的就是《铁拳 6》，去年铁拳 6 的演示 DEOM 可以说是技惊四座全面超越了当前所有的 CG，那么今年呢？今年的铁拳 6 大有向 PS2 画面看齐之势（缩也没你这个缩法的，看到这段 DEOM 我还以为是什么 PS2 上的铁拳新作，没想到是去年本人大肆追捧的《铁拳 6》，无语了）。当然本次展会上 PS3 还是有一大批吸引人的作品值得我们去回味的，首先是 SEGA 为 PS3 打造的《VR 战士 5》这款游戏比起街机版来没有任何的缩水，可以说是 100%的移植（不愧是我最爱的 SEGA 啊有前途），《山脊赛车 7》从公布的画面来说也相当不错，算是全面超过了 360 的 6 代，本来以为转投微软门下的 RR 系列能再次回来为 PS3 助阵很是让人欣慰啊。还有一个款我很感兴趣的游戏就是《审判之眼》，她是对应次世代 EyeToy 的卡片游戏，在这款游戏中玩家只要把自己手上持有的卡片放到 3X3 样式的正方形纸盘上，经过系统辨别出卡片的种类跟方向后电视上就会出现与卡片相对应的怪兽，这简直像极了游戏王中的卡片对决，我们不禁要感叹现代科技进步的速度。最后我想说的是 PS3 的售价，在美国 PS3 60GB 版的售价将会是 599 美元，而在日本可能达到 75000 日元，对于这样一个售价恐怕大多数玩家都很难接受，更不利于 PS3 上市后的迅速普及。



PS3 手柄将不附带振动功能，对于这一点我是比较失望的，要知道振动功能会大大提高游戏的带入感和真实感，而玩 ACT 时那爽快的打击感有一大部分都是靠振动功能来实现的，如今 PS3 取消了振动功能，我们玩游戏时的投入程度自然要下降许多。官方解释说震动功能的取消完全是因为避免影响感应精度，其实不然，大家都知到不久前索尼振动技术被告侵权，该振动技术的持有者是 Immersion 公司（该公司的一大股东是微软），如果 SONY 想要继续使用该振动技术就必需向 Immersion 交纳高额的权利金，我想这也许就是 PS3 取消振动功能的原因。

最近一段时间 SONY 的负面消息不断,这导致了 PS3 在日美两地的支持率大幅度下滑，很多曾经支持 PS3 的玩家纷纷转投 360 和 Wii 的门下，再加上 05 年 E3 上 SONY 用非 PS3 即时演算的 DEOM 为其新主机进行宣传，今年 E3 上 PS3 画面的巨大落差让 SONY 面临着严峻的信誉危机，可以说现在的 SONY 正处在一个非常困难的时期。

虽然 PS3 的表现不能令玩家们满意，但 PS3 必竟是三大主机中性能最强的，从很多已经公布的 PS3 实际画面中我们的确能够感受到 PS3 的强大之处。PS2 时代的辉煌使 SONY 得到了几乎所有知名第三方厂商的支持，而在 PS3 时代他们将会继续支持 SONY，延续 PS 王朝不败的神话。

VR 战士 5



《VR 战士》是全球首款 3D 格斗游戏，当时在 Model 基板上一经推出就引起了所有格斗爱好者的广范关注，移植 SS 后更为其迅速占领市场立下了汗马功劳。十几年来 SEGA 的开发人员一直秉承追求格斗游戏最高峰的理念对待 VR 战士，不管在街机界还是家用机领域 VR 战士都成为了格斗游戏的代表作，而其画面的精细程度和对平衡性的把握上也一直处于业界最前沿。这次由世嘉王牌制做人铃木欲出马打造的最强街机游戏《VR 战士 5》将被完美移植到 PS3 上，其 CG 般的画面足已证明 PS3 性能的强大（陈佩最高！SEGA 必胜！）。

SquareEnix 是 SONY 最重要的合作伙伴，当年《最终幻想 VII》的发售使 PS 彻底击败了 SEGA 成为业界的霸主。多年来 SquareEnix 一直是 SONY 最亲密的合作伙伴，最终幻想系列为 PS 系主机的普及立下了汗马功劳，从 PS2 上那感动了万千玩家的 FF10 到如今刚发售不久的 FF12，最终幻想系列凭借其庞大的世界观和委婉凄美的剧情缚获了无数玩家的心。最终幻想的号召力是非常巨大的，在游戏市场慢慢疲软的日本 FF12 首发高达 200W 的出货量就是一个很好的证明，而在欧美 FF 同样是最具影响力的 RPG 作品，只要有 FF 在 PS3 的销量就会有很好的保障。06 年 5 月 8 日，Square Enix 举行了盛大的 E3 展前发布会，会上公布了两款对应 PS3 的最终幻想作品，两部作品都将是最终幻想的正统续作，而切会使用一个神话为背景，但主角和游戏玩法会有很大不同。

最终幻想 XIII









《最终幻想 XIII》是 FF 的正统续作，目前 SquareEnix 只放出了女主人公的有关图片和影像，本作主题曲由植松伸夫负责，制做人是制做过 FF7 和 FF10 的北范佳濑，而导演是鸟山求（注意不是鸟山鸣），通过公布的影像可以看到本作画面十分华丽，场景的制作也非常精细，可以说已经基本达到了 CG 水平。为了使大魄力的场景得到完美展现本作还会在必要的地方插入 CG 动画，而且将级具震撼力。

最终幻想 Versus XIII





《最终幻想 Versus XIII》和上面提到的 FF13 共用一部神话，同样也是最终幻想的正统续作。本作是一部带有动作成分的 RPG，虽然没有公布太多的细节但我们从现有的图片中可以看出这次的男主角将会相当强大，而游戏画面本身也是无可挑剔的。从历史的轨迹中我们可以看到凡是由最终幻想保驾护航的主机都会取的成功，那么《最终幻想 XIII》是否同样具有这样的魔力呢？让我们拭目以待吧！

八天



《八天》的画面相当真实，给人的震撼并不亚于去年那些 CG。

《合金装备 4 爱国者之枪》对玩家的杀伤力在这里我就不废话了，大家去看看论坛的合金装备专区就知道这款游戏在玩家们心中是个什么份量了，这必定是一款让 Fans 们甘愿掏钱去买 PS3 的作品。不同于前几作，这次的故事应该是发生在一个大的战争背景之下（中东地区？）,玩家面对的有可能是成片的敌人，而 Metal Gear 的仿生技术比 2 代先进了不少，应该会给玩家造成较大的麻繁。在 E3 的影像里老年的 snake 给玩家留下了太多的疑问，这些疑文随着 4 的发售将全部揭开，希望合金装备 4 的上市能帮助 PS3 走出困境。



由于振动技术侵权和 PS2 在欧洲的漏税问题使 SONY 的资金周转变的十分困难，就在前不久 SONY 为了获得资金卖掉了很多无关紧要的产业，并通过东京银行代款 800 亿日元。现在 SONY 的主要业务集中在游戏，数字电影，高清领域和电子娱乐上，而这四项业务都离不开高清技术的支持。要知道随着社会的发展人们对生活品质的要求越来越高，高清晰的视觉享受也就成了人们消费的主流，如果 SONY 能够把握住这个机会让蓝光成为标准的光碟媒体，那么就会在液精电视，等离子电视，光碟播放器等所有与高清技术有关的领域取得压倒性的优势，SONY 的产品自然也就成了市场的主流，而其他公司想要生产蓝光播放器等相关产品也要向 SONY 及其合作伙伴缴纳高额的权利金，如此看来 SONY 不惜一切代价让 PS3 搭载蓝光的原因就在于此。当年 PS2 因为搭载了 DVD 功能使 DVD 得到了迅速的普及，从今天的眼光来看 SONY 当年的做法是成功的，这样做不但刺激了全球的 DVD 市场使 DVD 播放器与碟片的销售量大幅上升，而且 PS2 搭载 DVD 功能本身就比其他主机更具竞争力。不过我们要看到 PS2 发售时 DVD 已经问世 5 年之久，

早就有了较大的市场规模和占有率，而今天的蓝光呢？蓝光的最终规格刚在前不久最终确定，她是一种全新的光碟媒体并且还要受到 HD 这个强大对手的冲击，SONY 让 PS3 搭载蓝光就是想利用 PS3 在全球范围内的影响力和号召力促进 BD 的迅速普及以此赢得新一代光碟媒体之争的胜利。这种做法无疑是非常冒险的，如果 SONY 真的通过 PS3 的影响力让 BD 成为新一代光碟媒体的主流，那么 SONY 将在所有和蓝光有关的领域获得巨额的回报；如果 PS3 失败了蓝光也就败了，那样的话 SONY 就会在几乎所有涉及的领域失去领导力，到时候 SONY 的命运将会如何我无法想像。PS3 背负着整个 SONY 的未来，PS3 胜则 SONY 赢，PS3 败则 SONY 输。

PS3（60GB 版）被定为 599 美元也是无奈之举，现在是 SONY 的困难时期，当初开发蓝光和 CELL 让 SONY 消耗了巨额资金，再加上其它业务的失败和漏税问题，现在的 SONY 已经不是那个资金充裕的 SONY 了，SONY 也想把 PS3 的售价压的更低，可资金不允许啊，599 美元已经低成本很多了，要是降的更低恐怕 PS3 和蓝光还没获胜 SONY 就早被赤字拖垮了。

承载了 SONY 全社命运的 PS3 虽然面临两大强劲的对手，但众多第三方厂商的顶力支持还是让我们看到了 PS3 获胜的希望。在日本 SquareEnix 完全支持 PS3（从今年 E3 上 SquareEnix 没有推出一款 360 游戏就可以看出来），Bandai Namco 明显倾向于 PS3，Konami 为 PS3 准备了旗下最具影响力的游戏《合金装备 4 爱国者之枪》，SEGA 将最强格斗游戏《VR 战士 5》留给了 PS3，Copcom 则为其准备了《生化危机 5》，EA 在 E3 发布会上表示了对 SONY 的支持，有了这么多知名第三方厂商的顶力支持 PS3 的前途会是光明的。进入游戏界十几年来 SONY 和第三方厂商们一起为广大玩家奉献了无数高品质游戏，正因为如此 PS 系主机拥有了大量的铁杆用户群，他们将是 PS3 最忠实的支持者和主机销量的保证。只要 PS3 在全球发售后顺利挺过蓝光造价较高的困难时期，随着蓝光的成本不断下降相信 PS3 的价格能在不久的将来（07 年 E3 降价？我看有戏）降到一个比较合理的价位，到那时 PS3 的性价比就会很好的突显出来，再加上大量独占游戏的支持，我们有理由相信 PS3 和 SONY 的未来将更加美好!

浅谈次世代:个人的次世代主机大战解析

路飞斗索罗

随着去年 12 月份任天堂的主机 WII 在全世界范围内发售，次世代主机大战真正的打响了。而伴随这轰鸣的一炮，三大主机厂商都摩拳擦掌，争取在次世代主机大战中取得最后的胜利。但事实往往不可能如人所愿，尽管厂商们对于次世代的大战都异常重视，而目前的发展状态却各有不同。有的一路飘红像个无法预知的潜力股一样节节攀升，有的却是由于种种原因在这次大战中显得力不从心。各归原由，都是由于各个厂商对前景的无法预知造成的。而如何能在次世代大战中站稳，并且一举取得最后的胜利，这是个艰辛而有漫长的过程。从多方角度想，需要考虑和筹备的太多太多。而本人对这次主机大战有着自己的观点，尽管才疏浅薄，但我认为能从根本上找出事情的原由来，站在一个玩家的角度对此次大战进行分析，对于广大看客们来说也可以作为一个茶余饭后的谈资。

我们都知道，上世代的主机大战的胜利者毫无疑问是 SONY，准确的说是 SCE，它靠着一部在 94 年创造出的游戏机 PS 一直在家用游戏市场上霸占了整整 10 多年的时间。如果说当年的 PS 是靠着后积博发，后来居上的话，那么 PS2 的胜利要轻松的许多了。尽管软件业巨头微软也进来想吃一杯羹，但作为刚刚入行的新手来说，显然它还不具备挑战 PS2 的霸主资格，因此短短的时间内微软自主研发的游戏主机 XBOX 很快便败下阵来。

再来说说 PS2 的另一个对手任天堂，作为日本本土的老资格的家用主机厂商，任天堂创造出过许多的辉煌，在 FC，SFC 时代可谓所向披靡，任何厂商都无法阻挡住这个业界巨头的脚步，因此，譬如当时的雅达利，世嘉，松下，NEC，都通通的败在了老任的手里。可是到了上一世代，也就是 PS，SS，N64 时代，任天堂落后的管理模式再加上陈腐的权利金使它自己走上了一条自我毁灭的道路，本来任天堂有机会继续成为业界的霸主，可惜由于这些种种的原因，使它在上世代大战中进退两难，而由于权利金和卡带造价过高的缘故，使原本对老任十分忠心的游戏厂商都纷纷倒戈，例如像《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这样的重量级游戏都纷纷的从原本预定发售的 N64 上倒戈到了 PS 上，让当时发展势头很猛的 PS 如虎添翼。这些事情使得 N64 从此便一撅不振，因此到了后续机种 NGC 上也没有任何的改观。在全球范围 NGC 由于左右围攻，只能取得全球第三的市场份额，不可谓不失败。

PS2 上由于它众多的大作和 PS 的良好表现使得不费吹灰之力就又延续了 PS 的辉煌，继续成为着新世代家用游戏的霸主。但到了次世代，一切都在发生着改变，而如今 SONY 的如意算盘已不如当时的那样响亮，因为它看到，两只猛虎正虎视眈眈的盯着 SCE 曾经一直占领着的市场................................

三方面都在发生着巨大的改变，当然就要从各自的情况来着手分析下他们各自所存在的优劣，才能有针对性的预断出次世代的发展趋势。

首先来看看上世代的霸主 SCE。

由于 PS2 给 SCE 创造了巨大的利润，使得 SCE 在 SONY 集团里的地位与日剧增。因此次世代主机的研发势在必行。可事实往往出乎人们的意料，当时还信誓旦旦的 SCE 社长久多良木健先生，想要把 PS3 作为家庭多媒体娱乐终端让全世界的玩家都能够接受，结果却由于 PS3 造价成本太高，蓝光播放器的生产能力不足，等等的原因使得原计划 06 年 6 年份上市的主机直到这年的年末才姗姗来迟。这不得不说是出乎了所有人包括 SCE 自己的预料。他们没有想到 PS3 会给他们增加这么多的负担，错误的估计了自己的生产能力和运算成本。如果大概的归结下 PS3 出师不利的原因，则一定要谈到 PSP。由于 PSP 在日本乃至世界大部分地区都被 NDS 所压制，但 SCE 却坚持自己的销售策略，继续花大把的钱砸在 PSP 上，但 PSP 的销售却始终不见气色，反而因此拖累了 PS3 的销售。不得不说，PS3 初期的销售不利绝对是和 PSP 有着莫大的关系。

但还有一个最重要的一点，就是 PS3 初期的游戏软件实在是太少了。我们都知道，上时代 PS 和 PS2 之所以会取得最后的主机大战的胜利，最主要的原因就是他们上面有着足以令竞争对手汗颜的软件群。"所有游戏在此集结！"这是当初 PS 发售时 SCE 定下的宣传口号，而他们也确实没有食言，大量的游戏作品纷纷投桃报李般的投入 PS 阵营，甚至包括了原预计会发售到其它主机上的镇山大作都转移到了 PS 平台，所以这时候 PS 上的游戏大作群任谁也不可能视而不见，以前那些属于任天堂的玩家，属于世嘉的玩家也纷纷投到 PS 的阵营当中，最难能可贵的是 PS 依靠它独有的特性吸引了很多以前从没接触过游戏的人群，这对当时的游戏市场来说是个不小的刺激。而之后 PS 的"后代"PS2 则完美的继承了 PS 的光荣传统，并由于刚发卖时以 DVD 播放为卖点吸引了大批的顾客前来购买，这些人中有很多是不玩游戏的，他们买 PS2 的目的只是因为具备 DVD 播放功能的 PS2 要比当时世面上大部分的 DVD 机要便宜许多，而且还能玩许多高素质的游戏，何乐而不为呢？当时的 PS2 热卖也直接带动了 DVD 市场，让当时一度低迷的市场又焕发了光彩，这不得不说是 PS2 所带来的功劳。论游戏方面，PS2 一点也不比它的老大哥 PS 逊色，而且还要更出色。在 PS2 上面，我们玩到了太多经典的游戏，好玩的游戏，所以 PS2 能取得最后的胜利也是实质明归的。
我们再回过头来看看 PS3。同样是以拨放器为卖点，同样宣称会有不次于 PS2 和 PS 的游戏阵容，可事实上呢？听我来慢慢谈。

首先来说说蓝光播放器。当初 SCE 重点宣传的东西之一。以超大的容量和能播放高素质的画面为卖点，当初确实是吸引了很多人的目光。而且作为 SONY 集团整个播放格式的战略中心，蓝光的胜败对于 SONY 来说的重要性不言而欲。但是由于 SONY 错误的估计了形势，使蓝光的造价倍增，因此水涨船高的主机的造价也成倍的增加。当时定下来的 60G 版本 599 美圆的价格着实让全世界都为之震惊。就是现在，SONY 的成本还是没有得到很好的控制，因此也因为 PS3 而背负了大量的债务。不过对于 SONY 来说的好消息是，次世代媒体格式的竞争中蓝光暂时压制着 HD-DVD，处于领先优势，不管怎么说，SONY 在这步棋上走的还是不错的。



再来说说游戏。在日本首发的两款游戏让人们很是失望。无论从游戏系统还是画面完全体现不出PS3 次世代主机的优势。而接下来零零散散发售的几个游戏也完全无法满足玩家的意愿。人们期待的是像《FF》，《MGS》，〈GOW〉这样级别的游戏，可发售表上却迟迟没有这些作品的消息，只是用几张开发图来钓玩家的胃口。还有一个对 PS3 来说不利的，就是日本国民级游戏〈DQ〉的正统续作"叛逃"到 NDS 上，要知道，很多的日本玩家都期待着次世代上的〈DQ〉会进化到什么程度呢，这一下让他们失去了希望。
总之，PS3 基本不可能再延续像它的"前辈"们那样成功，种种的迹象表明，PS3 称霸业界的日子已经越走越远，但我们完全有理由相信 PS3 所具备的实力，因此我们还能在 PS3 上玩到很多在其它主机上玩不到的大作，从这点上来说，PS3 是完全值得我们去期待的，期待它上面会出现越来越多出色的游戏。



再来谈谈软件业巨子微软。

尽管 XBOX 没有让微软取得理想的成绩，但这为它在家用游戏业上积累了足够的经验，这对于微软来说就是个好的开始。因此在 XBOX360 推出之时，微软满怀信心，相信一定能取得最后的胜利。比其它次世代早一年发售让微软占得了先机。由于这时候没有其它主机登场，因此想要提前享受次世代的魅力 XO 是唯一的选择。但这决不是 XO 能够取得好的市场成绩的主要原因。比较XBOX 而言，微软这回聪明的利用了商人特有的智慧，总结了 XBOX 失利的经验，急进能事的拉拢日本大牌厂商，收得了一定的效果。首先，一些宣布独立的原公司的大牌制作人纷纷加盟微软的XO，给 XO 开发游戏。其次，一些原先持观望态度的厂商也答应为 XO 开发游戏。最后，一些一

线大作也开始纷纷转投到 XO 上面，例如 C 社的生化危机 5，鬼泣 4 等，还有一些 PS3 版没有的独占大作，这些都是 XO 体现出优势的地方。但我个人认为最最主要的，还是微软的游戏网络服务方面。大家都知道，XBOX 时代微软就为其架构了网络服务 XBOX LIVE，不过当时由于各种限制，XBOX LIVE 的优势没有很好的体现出来。而到了 XO 时代，XBOX LIVE 网络服务日益完善，线上交流不断增加，而且微软还独创了玩家成就点数的设置，让玩家有更多的成就感，并更好的融入游戏当中。这点不得不佩服微软，靠着自己拿手的网络资源打出一片新的天地。

XO 上至今已发售了很多的游戏，但在这些游戏中不得不提的就是〈战争机器〉。当初软件商为了这款游戏宣传造势到了一个铺天盖地的程度，并且在游戏中采用了业界最尖端的图象引擎技术-------虚幻引擎 3，使画面有着美伦美焕的表现程度。可以说，战争机器发售后在画面表现上无人可以匹敌，逼真的画面让所有玩过的人都赞不绝口，而且迎合欧美人的喜好本作采用了越肩视角的射击方式，让整个游戏玩起来相当有爽快感。而这款游戏最出色的地方，则在于它的网络对战方面。之前 XBOX LIVE 上网络对战第一的游戏是微软自家开发的〈HALO〉，而到了 XO 上则很快移主变成了战争机器。这款游戏的网络对战相当刺激，能让很多玩家组成小队进行游戏，充分体现了微软所追求的线上游戏模式。这款游戏不仅为软件商带来了丰厚的利润，而且还让 XO 的销量激增，甚至 PS3 和 WII 发售后也依然占领着大部分的市场份额，不得不说战争机器带来的功劳。



靠着一些优秀游戏的带动，XO 的销量始终保持在一个很高的位置，即使是后面的 PS3 和 WII 的热销也没有阻止住 XO 前进的脚步。究其原因，很明显是靠着软件的带动和 XBOX LIVE 优秀的网络服务。至今，XO 上几乎所有的游戏都支持线上模式，这样能满足很多从 PC 游戏过渡来的玩家，因为对于他们来说，单机版的游戏并不具备吸引力，而网上对战才是他们所追求的。不过，XO 也存在着自身的缺点。

首先说说他的软件。尽管 XO 上已经发售了大批的优秀的游戏，但是很明显这些游戏类型的局限性比较大。往往以美式 ACT，RPG 或者 FPS 居多，日式游戏偏少，这也是它在日本的销售依然不见气色的最主要的原因之一。能否尽快的赢得日本大厂的支持，获得更多优秀的日式大作，是 XO 在日本发展的最重要的一步，如果还像 XBOX 一样拿不下日本这块市场，那么 XO 尽管最后可能会胜出，但绝对不能说它是完全成功的。微软现在需要做的，就是抓紧一切手段来获得日本厂商的信任，打破 XBOX 给日本玩家留下的不好印象，在它上面制作更多的优秀日式游戏，是胜利的关键。

再来谈谈网络服务方面。尽管 XBOX LIVE 的发展环境已经很成熟，但是对于很多玩家来说还是不

会放在首位的尴尬地位。尤其是这次的玩散装光盘的玩家上 LIVE 被封事件，更打击了我们中国玩家的积极性，这点也许对于微软的打击散装光盘力度是好的，但对于拓展用户来说却不是一个好的措施。当年的主机卖的如此之好也和它成熟的散装光盘有着密切的关系。而如今很多玩家将享受不到 LIVE 的服务，这点对于他们的游戏积极性是个不小的损失。因此，微软应该更好的发展 LIVE 网络服务，让它能被更多的人所接受，这也是至关重要的一条。
要想取得最后的胜利，XO 要走的路不比它的竞争对手要少，如何能够克服上面所谈到的一些问题，这些需要微软去好好的深思，并采取行之有效的措施，让 XO 渡过平稳的过渡期，在领先的情况下更迈进一步。

最后来说说日本本土的老牌企业任天堂。

说之前我不得不佩服下老任的营销策略。NDS 和如今的 WII 之所以能够在全世界范围内大卖并总是卖到断货，这和老任精明的行销手段是分不开的。这里我不想再赘述 NDS 取得成功的因素，我只来谈谈如今的 WII 和其今后的发展。

说实话，当初 WII 公布之初在普遍人们的眼里在三个次世代主机中是最不被看好的。究其原因，有两个方面。第一，受其机能所限。我们都知道，次世代的主机在图象引擎方面的发展已经到了可以以假乱真的地步，往往游戏未出，一些比较哪个游戏的画面更逼真，更漂亮而被广大的玩家争的面红耳赤。而作为任天堂最新的主机 WII 来说，它不具备和其它两个次世代主机叫板的资本。任天堂曾经就说过，"我们的次世代主机不会去刻意追求画面的表现力，而要在游戏方式上做到别人做不到的创新。"可想当初这已经是老任所定下来的基本方针，所以在画面表现上，它远远落后于其它两个主机。第二，第三方支持力度不够。这点上来说和 XO 有相似之处，不过 XO 在欧美的支持力度还是很足的，毕竟欧美厂商不会像日式厂商那样去刻意的要求游戏独占，跨平台发展才是他们最主要的行销方式。但反观任天堂，在这方面由于其机能的限制而无法获得更多跨平台的游戏。NGC 的失礼就缘于第三方的支持力度严重不足造成的，尽管老任自身的软件开发能力能强大（参照 NDS 上热卖的游戏就能得知），并且在日本本土都能卖的很好，但是缺乏第三方的支持始终会让一台很有潜力的主机没有启动，最后面临的始终是失败。界于这两个原因，让 WII 的前途充满了不明朗，也让第三方们更加的举棋不定。



但是，聪明的老任会巧妙的解决了这个问题。首先，它刻意的回避了机能的问题，取而代之的是用创新的操作方式来替代机能上的不足。WII 的控制方式不同与以往的游戏主机，用体感的操作方式

来代替传统手柄，让更多不玩游戏的人能够进入到游戏这个美妙的世界中。首发的两个游戏《WII SPORTS》和《第一次的 WII》就充分利用了"双截棍"手柄的特性，把游戏变成了很好的娱乐活动，让平时从不玩游戏的大叔大妈们也能充分体会到游戏的乐趣。因为这两个游戏太受欢迎，在加上任天堂的出货不足，导致了 WII 在全球范围内的缺货，并在发售后半年的时间里还是没有明显的改善。WII 出奇不意的热卖让当初所有质疑它的人都瞠目结舌，没想到这个小小的东西居然也能够大卖。归结 WII 的大卖有以下几个方面原因。

第一，　　令人感到新鲜的操作方式。WII 不同于其它两个主机的操作方式能吸引更多人的目光，尤其是从没接触过游戏的人群。类似电视遥控器的游戏手柄能让所有人都轻松上手，只要对着电视跟着游戏中角色的动作而动即可。

第二，　　优质实惠的价格策略。PS3 的 599 美圆让人砸舌，XO 的 399 美圆也让人感到不便宜，而 WII 的 249 美圆让人感到这个游戏机真是太便宜了。由于 WII 的机能不高，因此成本能得到很好的控制，所以每销售出一台 WII 就能够获利，这样的结果就是既能让消费者得到实惠，又能让厂商直接获利，何乐而不为呢？

第三，　　优秀的软件供给。尽管有人抨击 WII 上的游戏不像是真正的游戏，而更像是休闲类的游戏，但我要说，休闲游戏怎么就不叫游戏？难道没有看到《WII SPORTS》等休闲游戏拓展了多少新的游戏人群吗？而且老任并没有遗忘传统玩家，首发的《ZELDA》，之后发售的《火焰纹章----晓之女神》，还有之后将要发售的《超级马里奥 银河》，哪一个不是为了传统玩家而量身打造的？第三方的态度也在 WII 的热卖后发生了质的改变，一些大厂商的优秀游戏纷纷宣布登陆 WII，这让在 NGC 时代饱受折磨的任天堂终于看到了一丝曙光。

第四，　　精明的广告宣传攻势。我可以这样说，在广告宣传力度上，没有一个厂商能够和任天堂比拟的。NDS 上的《脑白金》系列游戏的大卖很大一部分原因就是广告宣传所带来的直接结果。而这点被 WII 上的游戏很好的延续下去。在全世界范围，任天堂的广告铺天盖地的席卷着，几乎在所有的场所都能看到任天堂游戏的影子，这对于一向根据广告来消费的国家来说是个致命武器。任天堂在广告宣传上是不惜血本的，和多时候广告宣传的费用要远远大于游戏制作费，这不得不说是老任的精明之处，能把不是白金的东西卖成白金的价值，这就是广告的魔力。

通过以上说的四点原因，揭示了 WII 热卖的根本原因，也是老任这些年所秉持的原则。但这样就可以说 WII 会取得最后的胜利吗？我想现在就下结论还未时过早。首先不得不担忧的就是 WII 的新鲜体验能维持多久。会不会让玩家感到过了新鲜劲就没有意思了，这是摆在任天堂面前一个重要的问题。还有就是游戏会不会如预期的那样供给充足。如果市场一旦不再接受 WII，那么第三方厂商就有可能会收回之前的承诺，而把游戏放到其它的机种上去，继续重复 NGC 所走的路，这也是任天堂所需要关心的问题。能不能让第三方对 WII 始终保持着注意力，是任天堂之后要走的路，而且可能会走很长很长。尽管 WII 也许不能获得最后的胜利，但是它新奇的玩法和拓展了游戏群体这点来说，它为游戏业作出的贡献是不言而欲的，期待 WII 能创造另一个奇迹，在自己的市场中打出属于自己的一片天地。



总结了次世代三大主机的优劣势，但这些对于主机成败来说是远远不够表达的，商场上的战争有时比真正的战场还要残酷很多。因为前方充满着变数和不可得知，所以我们需要做的，就是静观其变，欣赏这场家用游戏史上最残酷的斗争，而往往最后的胜利者，却是出乎我们所有人意料之外的，因为这就是竞争……………………………….

傻瓜级别语言解释任天堂蓝海战略

马甲雷

在网上久了，不时会看到许多可笑的论调，尤其是那些 SF 对 N 天堂的蓝海战略所存在的肤浅天真的解读，每每读到都不禁让人连同大门牙一起喷饭。（当然不排除一些人故意歪曲解读，如著名的 S 青张老师）所以我也早觉得有些必要为这些人单独开一课详细讲一讲什么是任天堂的蓝海战略。

经常看到有些人自顾自的解释所谓蓝海和红海的格格不入，所谓 N 开发蓝海是放弃了昔日红海的阵地的幼稚观点，仿佛是 PS3 和 XO 把任天堂赶出了原来的市场。PS3 它们才是红海的胜利者似的。这种人的心态非常好理解，一半阿 Q 式的妄自尊大，一半有意地诋毁对方抬高自己，混淆视听，掩盖其内心的虚弱和慌张。其实，他们并不理解什么才是蓝海战略，攻占蓝海的意义所在，他们的心中，世界只有二进制，除了黑就是白，没有中间路线，所得出的结论可想而知何等的荒诞可笑。

蓝海战略是什么？在不同的商业领域，也没有一定的专属范例，如果从一般意义上说："蓝海战略其实就是企业超越传统产业竞争、开创全新的市场的企业战略。"这句话里包含着两层意思：一种是超越传统产业的竞争，开创全新市场；而另一种就是，它是一种战略，是一种竞争的手段而不是目的。它的存在简单的说来就是让企业能够在一个更有力的环境下进行竞争而不是退出竞争或转行，最终这个企业仍然不能回避与其他企业的竞争，所不同的只是竞争的环境。如果我们把这种概念引申到游戏业中，可以发现往日的三大家竞争实际上并没有因为 N 开拓蓝海而有所减弱，相反却更加激烈，更加难以预料结局。

游戏业的红海是什么，它包括了什么，想来这个问题一直困扰着某些人，实际上，即便是现在，我们也很难做出一个明确的解答。但是可以肯定，这片红海所包含的，远远不止我们一般意义上理解的以游戏为主要购买动力的"玩家"。无论是在 FC、SFC 时代，还是在 PS、PS2 时代，为游戏而动的玩家实际上永远不可能是游戏商品消费群体的最大组成，他们可以形成相对集中的核心购买力，但厂商却往往不能仅仅依靠他们的购买而生存，真正形成最大购买力的，还是属于跟随在玩家之后，以流行趋势为追捧目标的一般性用户，是那些未必可形成强悍的凝聚力，但却真正能够以庞大的基数取胜的所谓 LU 们，我们可以暂时称他们为"流行饭"。无论某些人是否承认，但他们作为游戏市场真正的消费主力的事实是不可动摇的。所谓的红海市场，恰恰也是由他们作为大部分组成要素而形成的。

广泛概念上的红海，和狭隘概念中的红海，意义是决不可能相同的。某些人所处心积虑的想通过 N 停止在狭隘红海中的争夺，把 N 排斥在广义红海之外，其用心不可不谓良苦。但其实我们只要稍微追问几句，这些人立即就画皮尽落，歇斯底里了。他们之中未必没人知道这种偷梁换柱的把戏高明不到哪里去，但被人揭穿总会让人难堪。

上面这张图，我大概标明了目前的竞争态势，可以分辨出，核心玩家部分是阵营最明确的，也是最少的一部分，在目前这次战争来说，先行一年的 XO 无疑占据着最多的核心玩家。而 PS3 的则最少，N 的核心群体非常固定，不多也不少。但是如果我们以以往的眼光判断，无论占据着最多核心玩家的是 SONY 还是 MS，其两家的经营方向和思想都非常一致，其推行的游戏理念也如出一辙，而 N 天堂的核心玩家虽然不是数量最少的，但是却无论如何也不可能以一家之力对抗两大企业所竭力推行的游戏理念，两家的理念一致，会集起来所构成的核心市场就对 N 推行理念下的市场形成了绝对优势。这一点是 N 不能也不可能有能力进行正面对抗的。而紫色的部分，则代表了昔日市场下的流行饭，他们并不在乎谁的主机好，谁的机能高，他们所追寻的无非是"流行"这个概念，谁成为流行，他们就会追随谁。那么什么是他们判断流行的标志呢？当然只可能是销量，是销售数

目。他们会毫不犹豫地投入到占据着最大核心市场的厂商的怀抱中去。索尼在 PS 和 PS2 两场战争中都深入地抓住了"流行"二字的关键，也就构成了对推行不同理念的 N 所在市场的绝对性绞杀，第三方厂商面对红紫两大市场的诱惑，无疑会对竞争的胜利者趋之若鹜。当年的 NGC 之所以迅速败北，原因就在于此。NGC 的开发，错误的把技术作为对抗 PS2 的唯一手段，与 SONY 拼技术，就等于直接认同了 SONY 关于"技术引领流行"的理念，而实际上无论 N 怎样努力也不可能有 SONY 那样对技术绝对灵敏的嗅觉，在此领域争夺"流行"势必有心无力。被技术引领的流行风也决不可能抛弃以技术著称的 SONY 来兼顾 N 的存在。以己之短击对方所长，能够不死已经是奇迹了。

正因如此，N 在新的次世代来临时才采用了另类的竞争手段，它不再与 SONY 比较谁的技术应用的高，而是从另外的角度重新诠释市场对于"流行"这一概念的定位，它通过新奇的操作方式，相差无几的旧时代技术，向人们宣告了一个全新的理念："技术是流行是错误的观点，创意才是流行的趋势"，它所要扭转的，是市场用户中所普遍存在的"技术代表流行"的思想，重新建立一个创意才是流行的时代。那么它如何才能推行它的这一观点呢？继续在红色的核心中正面对抗 SONY 和 MS 是不可能的，那么也就只有通过开拓更广泛的蓝海市场，在尚没有对"什么是流行"产生概念的大爷大妈等等蓝海用户中推行其理念，并迅速打开局面，制造出一个全新的，更有利于自身的环境。从而重新定义业界对流行所形成的观念。

方才也提到，流行饭对于主机到底是不是更高机能，更好效果并不关心，他们也同样缺少对某个厂商的忠诚，他们评价流行的唯一标准只在于他们看得见的销量和普及速度，只有这两个能够让他们判断什么才是当下的流行热潮，任天堂在本次战役不再试图劳而无功地去和 MS SONY 争抢那区区红圆中的份额，它只要确保自己的份额无损，而后全力地去争夺蓝海的市场，让自己的主机通过更广泛的蓝海获得普及，造成一种壮大的声势，而出于中间的流行饭，就会为这种更大的声势所左右，从仅仅以核心市场判断流行转为以核心和蓝海这两个市场的总量表现来判断流行在哪一边，并且投入到看上去多的一方。这也就是任天堂所一直推行的蓝海战略中最关键的一环，"以当下蓝海的普及造成流行趋势，便于获得昔日红海的份额，达成最终的胜利结局"。简单的说就是依蓝而制红，将流行饭从昔日围绕在以技术为流行趋势的核心市场周围撕裂开来，并让这些份额围绕在自己开创的市场周围。而剩下的那些纯核心的市场，则是任天堂不会去抢也根本不想抢的。

从以上的蓝海战略，我们不难发现任天堂的心思是很深的，它的目的不仅仅是要吃掉蓝海和红海外围的市场，而且更主要的是要扭转人们对于游戏的认识，让业界的风变得更加有利于自己，或者干脆自己制定风的方向。从而取得决定性的胜利。究竟业界会不会成为它这一战略的成果呢？一切就让时局自己说了算吧。

分析游戏机厂商的蓝海策略

彩虹泪羽

这算是《蓝海策略》这本书的读后感吧。因为以一个普通玩家的身份我不可能知道这些公司从决策到实行的过程中出现过那些波折，而只能看到最后一个综合的结果，所以下面的分析集中在书的第一部分和第二部分前半段。原书中给了很多产业的例子，从马戏团到酿酒到电子到汽车到军工都有，可惜没有游戏机的，最近的也就是 ipod 成功的例子。读书的过程中觉得许许多多的描写都能和这次主机大战，尤其是任天堂的许多宣传论调以及策略完美的复合。于是决定把这些感受写下来。

价值创新：任天堂的蓝海策略之基石。

按照通俗的理解，红海策略的竞争，是在限定的范围内和对手拼个头破血流，看看到底谁能做到最好；与之相对的蓝海策略，则是利用新奇的创意走出去，在新的天地里获得成功。创新是蓝海策略的重要起点，但并非所有的创新都可以带来成功的蓝海策略。真正能够成为蓝海策略之基石的，是价值创新。

在书中，作者这样解释价值创新这个名词：
......把注意力从击败竞争对手身上转移开来，通过给消费者和公司带来的价值飞跃来让竞争和自己无关化，从而打开一个新的，无竞争的市场空间。

下面作者继续解释这个名词的意义。无创新的价值增加可以带来小的成功但无法取得突破，而无价值的纯创新虽然很超前但却会无人问津。从而价值创新和技术创新或者市场先锋的概念有着本质的区别，只有当企业把创新和使用，价格，成本等等结合起来考虑的时候，价值创新才会达成，如果做不到这一点，那些技术创新或者市场先锋常常会落得为他人做嫁衣的下场。

以上是书中的理论描述，下面我们来看看游戏机业的三家巨头在本世代游戏主机上的创新。

索尼从来都是技术的追求者，他们总是希望通过高出竞争对手的绝对技术优势来击败对手，同时也给消费者留下一个高档产品的印象。不仅仅是在游戏机，索尼涉足的产业基本都是这样。他们也确实由此积累了大量的技术基础，用上面的"技术创新或者市场先锋"这样的词汇来描述索尼很是恰当。在 PS3 上，索尼用了最激进的多核构架 Cell 处理器，用了尚未成定论的蓝光驱动器，甚至为此不惜一再将主机发售延期。

相比之下微软在技术上的追求要小一些，如果你看看 XBOX360 的 CPU，GPU，网络架构，以及 DVD 驱动器，只是改成了无线的手柄，整个 XBOX360 的设计思路基本上是落在了上面书中所描述的"无创新的价值增加"上。据说在介绍 XBOX360 背后的故事的书中，提到了微软早期的一些超级 XBOX2 构想，但最后都没能实现，而是老老实实的落在了现在的 XBOX360 中。由此微软确实获得了创新的好处，XBOX360 的画面极其绚丽，开发又比有着几乎相同潜力的 PS3 容易，网络更加完美，在下一代高清媒介格式战上可尽可退。但微软也付出了这种达不到创新的层次的价值增加的代价：手柄没有动作感应，可能面对存储容量的尴尬（光盘和硬盘），HDMI，多声道无损音轨的处理能力等等。

然后是任天堂，这个公司是最近和创新这个词联系的最为紧密的公司了，他的动作和获得的成果也是我看这本书写这篇帖子的直接原因。任天堂和索尼微软不同，他从骨子里不爱好追求机能技术上的创新，让大家天天挂在嘴边的，其实是他在 NDS 和 Wii 上分别引入的触摸屏和空间定位/动作感应手柄。

许多人曾经嘲笑，质疑过这两个创意，他们的质疑不是没有道理，因为任天堂既没有发明触摸屏和空间定位/动作感应手柄，甚至也不是把触摸屏和空间定位/动作感应手柄应用在游戏上的第一家公司。质疑者往往会拿出的例子，就是微软许多年前便推出的类似功能的手柄。

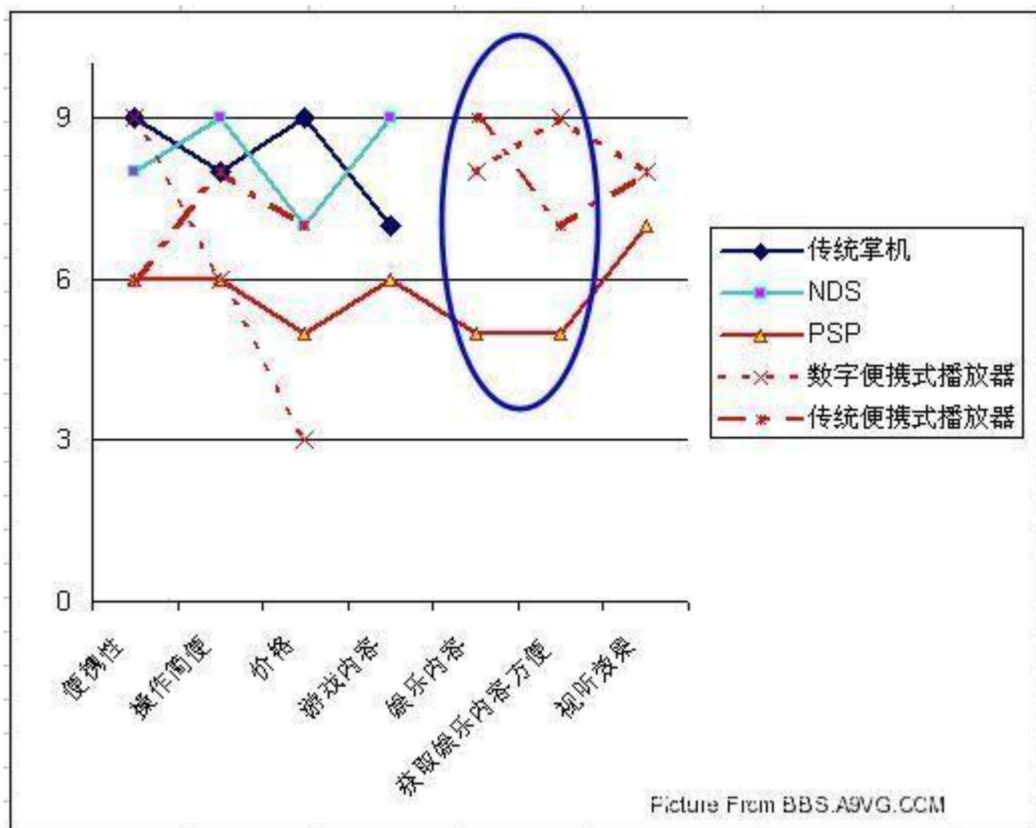
于是前面提到的价值创新的概念便可以用来解释任天堂的这个行为了。是的，任天堂从来没有发明过这些技术，这就如同他们并不是摇杆这个东西本身的发明人一样。但在任天堂之前，这两样技术要么代价高昂，要么并不成熟，没有被主流游戏群体接受的客观条件，也没有大量的游戏来对应这些功能发挥它们的优势，部分是因为提供这些技术的厂商不具备同时提供利用这些技术的游戏样本的能力，而恰恰任天堂有这个能力。这两样技术的成本也正好降到了可以被游戏机--这个说到底还是个玩具级别的小家电的东西--的成本所能容纳的范围以内。综合这些因素，任天堂赌对了。

任天堂的忠实教徒们曾经有把这个价值创新推向类似索尼的"技术创新或者市场先锋"位置的机会，如果你还记得那个关于 Wii 头罩的视频的话。那是当时大家对于 Wii 所谓的革命究竟是要干什么的很多猜测中最为抢眼的一个。如果任天堂真的是那么想的，这样的技术门槛和成本代价任天堂真的原意承受下来的话，恐怕 Wii 会比现在的 Wii 要更为让人叹为观止，但也会更多的停留在远观而不亵玩的程度上。VB 便是本质上相同的前车之鉴。

索尼和微软并非没有做出过价值创新，在我看来，PS 的引入光盘存储媒体和 XBOX 的引入网络便是成功的价值创新。就以网络为例，微软显然并不是游戏机上使用网络功能的第一人，任天堂，世嘉，索尼，都做过。但网络普及的速度和网络本身质量的进步速度限制了之前各个游戏机厂商的种种尝试，微软在合适的时机切入，找准了这个可以作为价值创新的要点，加上自身 PC 巨头天然的网络技术和资源优势，终于把网络功能在游戏机上标准化了。而跟随而来的，我们看到了任天堂和索尼在 Wii 和 PS3 上的跟进。

这一段我们用书中给出的两个筹划和实现蓝海策略的方法：策略布局图以及四步行动框架来分析一下三个主机厂商分别面对的问题和采取的措施。

不过让我们先从掌机开始，也顺带说明一下这个图的使用方法。在这种策略布局图上，横向的，我们列出对于要比较产品或者企业很重要的因素，在纵坐标上我们给这些因素一一打分，分数越高说明在这一点上它做的越好。然后把这些点联系起来，在得到的曲线上，可以看出某个产品或者企业在哪一些方面占据优势，哪一些处于劣势，哪一块市场竞争激烈，哪一块市场空间比较自由。

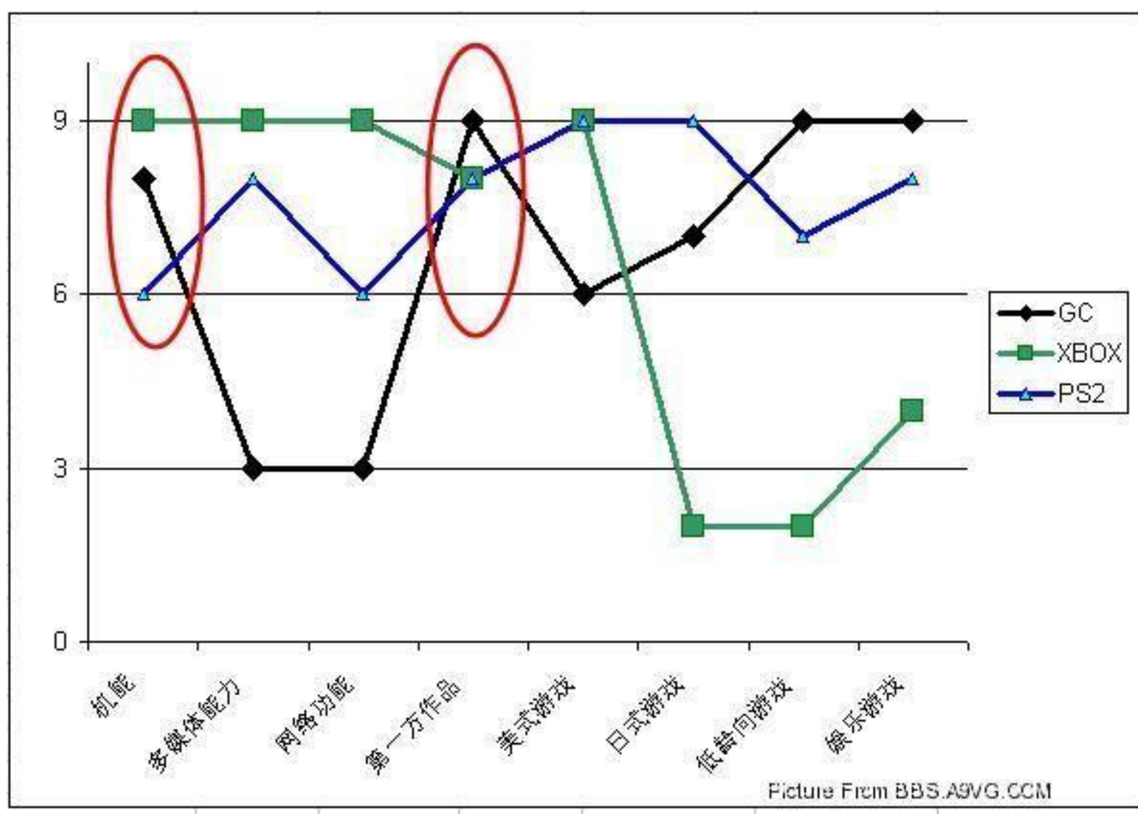


在上面这幅图中，我们先把注意力集中在三条实线上，比较传统掌机，NDS，以及 PSP。以游戏机和游戏本身而言，NDS 和传统掌机，按我个人观点可以说是各有胜负，不过 NDS 在拓展游戏类型上做得很好，而传统掌机支持的游戏库虽然庞大但的确已经逐渐衰老了。PSP 无论在便携性，操作还是价格上，都相对的处于劣势。而 PSP 的游戏库虽然不可以说不好，但和家用机有着巨大的重叠，并没有针对掌机的身份设计大量的合适的游戏。因而从这些方面看上去，PSP 的曲线完全的落在传统掌机和 NDS 的下面。

不过索尼之所以这样做，不是为了故意失败，而是为了 PSP 其他方面的优势而不得不采取的折衷。现在我们把眼光转移到三条红色曲线上，来比较 PSP 和以 CD 机为代表的传统便携式播放器以及以 ipod 为代表的数字便携式播放器。无论是 NDS 还是传统掌机都不在这个领域有显然的竞争力，乍一看 PSP 通过延伸它的策略布局曲线打开了新的市场，但慢着，这里有 CD 机和 ipod 等着它。

PSP 在视听效果上比专业播放器稍微要弱一点，但我觉得这不是出问题的主要原因。最大的落差，体现在 PSP 的娱乐内容丰富程度和获取这些娱乐内容的便捷性上。新兴的数字便携式播放器在这两个问题上都作的很好，尤其是方便程度，无论你是考察合理的数字发售途径还是考察不合理的私自拷贝，它也正是靠着这一点打败了总是需要购买一整个碟片的 CD 机，MD 机，或者便携式 DVD 机。而传统的碟片发行方式经过了这么多年的积累，在内容的丰富程度上则是无可比拟的。PSP 使用 UMD，这决定了它一半的传统播放器的性质，遗憾的是，它不能使用已经存在的 CD 或者 DVD，而是需要等待新发行的 UMD 内容，价格还不便宜，这等于放弃了传统便携式播放器最大的优势。而在方便性上，PSP 没有内置存贮设备，需要单独购买记忆棒，而支持的文件格式还相当有限，将其它的多媒体文件转化成 PSP 可以处理的格式还需要独立的软件（对于核心玩家这不是问题，PSP 可以在他们手里做任何事情，但对于大众消费者而言，每一个独立软件使用每一次额外的附件购买都是产品流行的障碍）。这样的新旧杂合结构让 PSP 很难在便携式媒体播放器这个市场上找到明确的定位，竞争力也就上不去了。

现在我们回到家用机市场，比较一下上个世代的 GC,XBOX 和 PS2。



个人以为 PS2 是唯一一个几乎面面俱到的上世代主机，即使是比较网络用户的量，PS2 的也要超过了 XBoxlive 的总数。而 XBOX 和 GC 则都有各自显然的弱点。我们把重点放在 GC 的黑色曲线上，这个曲线有三个部分。

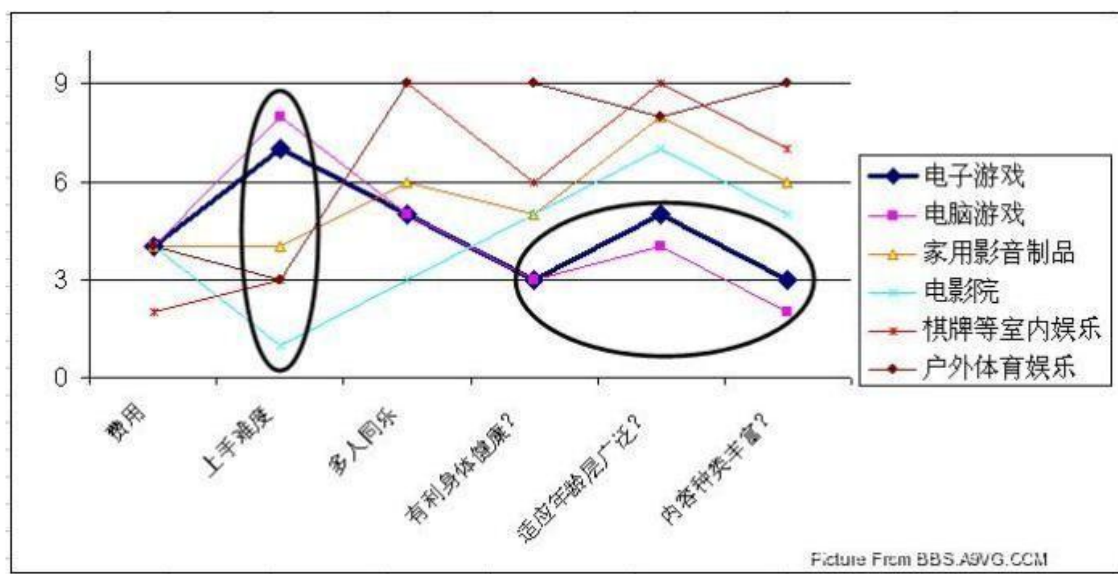
第一，以低龄向游戏和娱乐类游戏为代表的 GC 优势项目，这也和 GC 在消费者心目中的形象相符合。
第二，以多媒体和网络功能为代表的 GC 劣势项目，这是任天堂对产业走向的判断决定的。
第三，以机能和第一方大作为代表的三家主机纠缠不清的项目，GC 缺乏第三方支持的情况夸大了任天堂第一方的地位，实际上在我看来三家自己的看家大作水平（无论质量还是销量）都很高。

GC 的表现不尽人意，于是任天堂开始寻求改变，我们不妨来看看针对这三个方面，如果你是决策者，会怎么办。
第一，优势项目，当然应该继续放大，而且 PS2 在这方面做的并不差。下一代主机应该寻求更多的娱乐类游戏。
第二，劣势项目是否一定需要追赶上去？一般来说你会期望通过主机换代的机会赶上去。
第三，这两个我用红色圆圈圈出来的地方，就是主机大战最为"红海"的领域。竞争最为惨烈，而对手索尼和微软都是相当的强大。如果任天堂决定血拼到底，那么，他就应该在 Wii 上强化多媒体能力和网络功能，比拼硬件指标，至少也要维持上个世代相对的机能优势地位。同时把那些看家大作继续大制作化。

可实际上我们并没有看到这样的 Wii，Wii 的机能和多媒体能力落在最后，Wii 的网络依然没有和游戏本身结合起来，而是注重在了提供其它信息和数字发售。走在 Wii 软件销量前排的也不是 Zelda 或者不知道什么时候才能出来的 Mario，而是更加"非游戏"化的 Wii Sports 和 Wii Play。

看来，Wii 除了在第一项的优势项目上确实按照一般人所预期的继续强化之外，并没有热情的投身于第二项和第三项的"红海"竞争当中去。其实和 PSP 把自己策略布局曲线从单纯的游戏机延伸开去一样，Wii 也要把自己的策略布局从传统家用机领域延伸出去，寻找新的发展空间。不过有 PSP 的例子在前，延伸自己产品的特性列表，不能和其他领域的成熟产品重合，否则就是走出了一个沼泽又踏入了下一个泥潭。

任天堂开始比较游戏娱乐和其他日常娱乐方式。在几次 Wii 相关的游戏会展演讲中他们都提到了这样的比较，下图中，我来试图总结一下这些类型的特点。



游戏机并不存在明显的娱乐费用上的劣势，事实上，户外运动或者在家搭建一个家庭影院都可以花上很多很多钱。游戏机也可以多人同乐，尤其是任天堂的主机一直相当注意这一点，而且是同一个屋子里的多人同乐，这个效果和网络多人游戏还是不一样的。

然而游戏的曲线在两个地方和其他娱乐方式显著分离了，一个是过高的上手难度，一个则是在受众面和提供的内容上的不足，以及游戏这个娱乐方式本身不可避免地导致的对身体健康无益。电脑游戏在我看来比电子游戏更加难以上手，而且更加的范围狭窄。

没有人会在电影院里面对如何观看电影一筹莫展，如果他试图在家里放碟片的话，也许会有点小小的困难，怎么接那些线从来都是客户服务的热门问题。做游戏玩纸牌需要一点教学，但这些都比不过学会操作游戏机手柄的十几个按钮，而且，这样的操作在游戏的整个过程里都需要，好歹影碟机一旦你接好了以后就可以一直只按遥控器固定的几个按钮了。也正是部分的因为这个，游戏机玩家群体，尤其是 PC 玩家群体，绝对的集中在 20，30 岁上下年轻人里，老年人看电视很正常，也可以学会开车，但却不可能学会玩游戏。于是在任天堂的构想中，下一代主机，也就是 Wii，理想的策略布局曲线应该是：放弃红海的部分，保持特色游戏的优势，同时降低上手难度拓展游戏群体，从而更加靠拢其它的娱乐方式，改变主流消费群体对于游戏的负面认识。

书中把这样的调整称为"消除-降低-提高-创立"四步行动框架。

消除：机能争夺，多媒体功能争夺
降低：上手难度，游戏的不健康形象
提高：娱乐类游戏的优势

创立：新的"非游戏"娱乐方式

反观索尼的次世代策略，他们在竞争最为激烈的机能和第一方作品上决定战斗到底，一定要把对手，当然现在就只是微软了，给彻底比下去。从目前的情况来看，他们是这样想的，也努力这样做了，可惜微软这个对手并不是好惹的，更要命的是，微软在这两个问题上也钻了牛角尖。不要以为所有的竞争都会给消费者带来好处，红海领域过度的竞争直接导致企业成本大幅上升，这个上升会很快转移到消费者身上。PS3 和 XBOX360 居高不下的价格就是例子。微软和索尼的曲线还有个处在高峰的重合点，那就是美式游戏（尤其第三方）。在这个问题上双方依然是寸土必争，大量的第三方游戏跨平台和小公司被收购由此产生。你抢了我的一个独占游戏，我也必须要反抢回来一个，你买了一个公司，我也要买一个跟进。即使是对于索尼和微软这样的大集团，这么针锋相对的竞争也是极为费力的。从现在看来，谁也没有能在机能和传统大作独占上拿下压倒性优势，两个主机都不能实现全球范围的热销，这也给大量观望着的游戏软件商带来了麻烦。

也就是说，微软和索尼事实上都没有把重点放在游戏机这个市场的边界重构上，而是继续钻研着如何把现有的市场拿下，保住。形象一点说，就是 PS3 在等待 GT5 和 FF13，XBOX360 在等待 Halo3，而 Wii，却开始准备属于它的新的"脑白金"的惊喜。

为了重构市场的边界，书中给出了这样的几个方式：

- 参照其他产业策略
- 参照业内的其他策略
- 考察消费链
- 感情因素
- 潮流趋势

前两条已经在策略图部分说过了，这里我们再用 Wii 的例子来看看如何考察消费链以及注重产品的感情因素。而通过 PS3 和 XBOX 的存储媒体之争，来看看如何把握潮流趋势。

一个产品，事实上会影响到三类人：购买者，使用者，旁观者。这是一个消费者的链条，就游戏机这个特殊的东西而言，父母可能成为通常的购买者，家里的孩子可以成为使用者，而整个家庭的成员以及孩子的朋友会成为旁观者。或者可以写成朋友-你-你的另一群朋友，也是一样的。一般而言，红海策略的厂商无论在宣传还是产品设计上，都会把眼光集中在使用者上，换句话说，也就是索尼把眼光集中在全球 1 亿台 PS2 的用户上。如果任天堂也这么做，那么他们的用户范围就要少很多，GC 销量 2000 台万不到。但是，在这 2000 万台的边上，可能有着 4000 万曾经购买过 GC 而没有去体验的人，更可能有 2 亿观看过 GC 游戏但由于种种原因没有拿起手柄的人。这些人，成为了任天堂 Wii 的蓝海策略的着眼点。

这个区别显著的体现在了 Wii 和 PS3 的宣传上。Wii 的宣传动画几乎全部是一家人或者一个派对的场面，在那些视频中，镜头总是对准动作夸张表情丰富的男女老幼，而不是游戏画面。反观 PS3 的宣传，一个 Cell 7 SPE 就很好的说明了问题，请问如果不是常常关注 PS3 消息的人，怎么可能知道这些字符后面意味着什么？索尼到底想通过这样的术语说明什么？

那些旁观者又可以分成三种：

第一：完全抵触所有游戏机
第二：抵触某一家的游戏机，但同时是其它游戏机的消费者
第三：生活和游戏机完全无关

任天堂的宣传策略对于第一类旁观者和第三类旁观者而言，有一个非常好的效果，就是注重了产品的感情因素。既然你不喜欢游戏机，或者对游戏机一无所知，那么我们就不要一上来就谈论游戏，而是先让你看看玩这个与众不同的游戏机，可以获得什么样的乐趣，而且无论是你，还是你的孩子，或者你的同伴，你的父母都可以从中获得乐趣。这是在解除对于游戏机这种娱乐方式不健康的看法

的心理防线。可以说任天堂的宣传策略对于第二类旁观者效果不会很好，但他们可能会发而以购买者和旁观者的身份把身边的朋友和家人带入使用者的范围。

索尼（或者微软）的策略更加集中的把火力对准了第二类旁观者：也就是论坛上俗称的主机饭。满足他们的兴趣是拉拢这一类旁观者的最佳方式。拼命拉拢第三方厂商跨平台甚至是跳槽，以及第一方开发针对对手强项的游戏就是为了打成这个目的。但这样的策略现在有这两个明显的缺点（这是红海竞争的必然结果）：第一，造成资源转移和分散。无论大作转移到哪个平台，都还是那个大作的续集，我们不可能从中期到到新的游戏作品，对于整个游戏业而言没有根本的进步，只是内部派系的彼此起伏，而移植作品常常等价与弱化。第二，恶性的诋毁对手削弱对手实力。包括对成熟制作组工作室的强行收购，拆散等等。这部分玩家确实是游戏玩家中的核心群体，他们的消费力和影响力都比一般玩家来的大（XBOX360 的超高软件主机销量比就是例子，生动了反映了微软这种红海竞争策略达成的效果。），但统计数据却说明，占了商业领域 86%的红海竞争企业，只带来了 62%的营业额，以及 39%的利润。而那些 14%的采用了蓝海策略的企业，却可以得到 38%的销售份额，以及高达 61%的利润。数据来自书中图表 1-1。利润才是商家追求的目标，而不是去迎合少数的核心消费者。看看三家企业现在的市场份额和利润，蓝海策略完胜。

我们然后看看 PS3 和 XBOX 的存储媒体之争。把握未来趋势把眼光放远也是成功的设计蓝海策略的一个要点。采用了蓝光的 PS3 和必须购买外置 HDDVD 的 XBOX360，哪一个更好？哪一个眼光更长远？
我以为是 XBOX360。
索尼犯下了 MD 时代一样的错误，数字发行才是未来的趋势，而不是越来越大的光存储介质。大的硬盘和完善的网络服务才是未来，就如同 ipod 击败了传统 CD 机一样。索尼依然把眼光放在光存储介质上，把自己又放入了和 HDDVD 的红海竞争中。而 PSN 上可以下载的多媒体内容却寥寥无几。他们也许并不希望想 XBL 那样提供完整的电影下载，而是更希望大家看看片断，然后还是去电影院或者去买他们的蓝光碟。我觉得索尼自身的强大的娱乐内容提供能力在这里反而成为了包袱，他放不下传统的发行手段在现阶段还能带来的巨大利润，而微软则可以放手走在全数字发行和 IPTV 这类东西的前沿。当然现在的 PS3 的蓝光和 XBOX360 的网络多媒体内容都不完美，我只是从眼光是否长远的角度来做一下比较，即使 PS3 成功了，他也只是取得了一个过渡性标准的成功，如果微软成功了，他们拿下的就是未来。

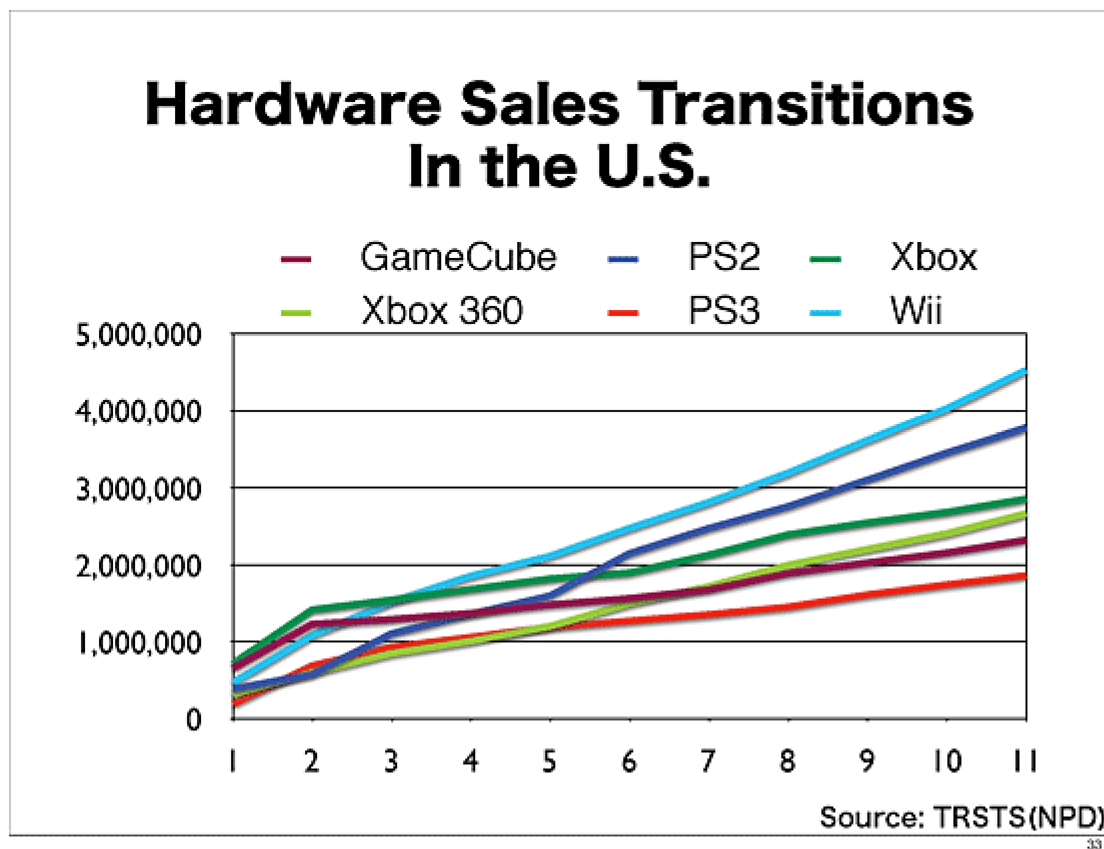
写到这里我自己都会问自己，**索尼为什么不能采取类似任天堂的蓝海策略？或者他们为什么不简单去追随任天堂？**我引用书中表 9-1 的蓝海策略的模仿障碍，来试图解释一下索尼之所以让 PS3 走到今天这个地步的一些苦衷：

·索尼的企业风格一贯的追求技术领导者地位，价值创新并不是他所擅长的。
·索尼的企业形象不允许他作出剑走偏锋的事情，所谓船大难掉头。
·NDS 迅速的建立了非游戏市场的任天堂垄断地位和声望，现在跟随进入未必能获得认可。
·专利障碍，主要针对索尼的手柄。Wii 手柄最重要的是外形和指向功能，六轴无法模拟这两条。
·索尼的家电部门和影音部门需要游戏部门的配合，SCE 无法像任天堂那样独善其身。
·这一条针对微软的 XBL：网络有着群体聚集的倾向，大家都愿意加入已经成熟的网络社群。

不堪重负的索尼第一方游戏软件

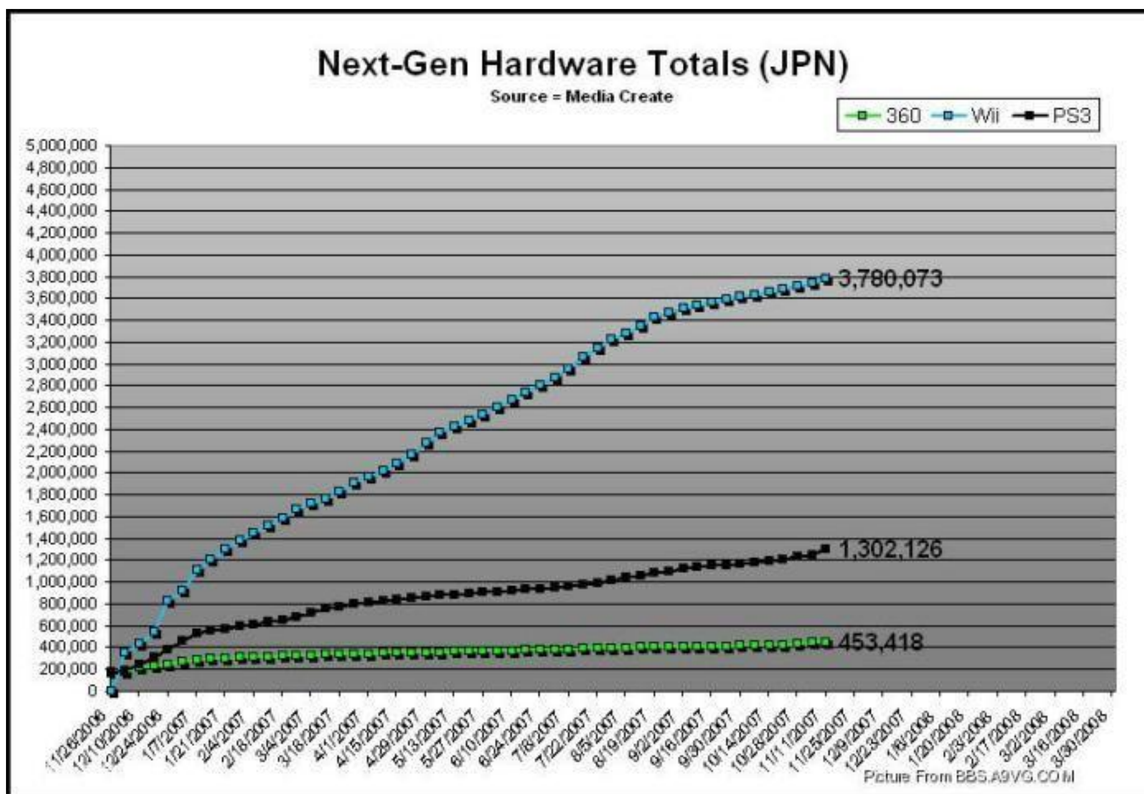
彩虹泪珠

难以相信，PS3 粉墨登场的第一年就这样过去了。PS3 的销售速度相当的缓慢，下面这张图可以形象的说明问题：



美国主机销量对比，引自 Gamasutra。

在这张按照首发日期对齐的曲线图中，在首发 11 个月之后，PS3 的累积销量已经成了包括本世代和上世代一共六台主机中销售最慢的主机。不仅比不可思议的 Wii 慢，比上世代的霸主 PS2 慢，比起目前最重要的竞争对手 XBox360 也要慢，甚至，比上个世代中被 PS2 压制的抬不起头来成为主机大战失败的标志的 GC 和 XBox 都要慢。



日本次世代主机硬件累计销量，引自 neogaf。

日本的情况也好不到哪里去，首发过后，PS3 一直难以找到合适的大作来刺激主机销量。曲线上 07 年 3 月，7 月，11 月的三次销量突然上升分别对应发售《高达无双》，《大众高尔夫 5》和《真·三国无双 5》。这三个游戏刚好是 PS3 发售一年来日本 PS3 软件销售前 3 名。而在没有大作刺激的时候，PS3 的销量一度几乎和 XBox360 看齐。

一年之后的今天，走进任何一家游戏店，面对 PS3 货架，玩家还是很难在上面发现具有 PS3 标志性的意义的游戏大作。一年以来，PS3 在日本总共发行的游戏不到 60 款，在美国发售游戏不到 100 款。而这其中很大一部分还是从 XBox360 跨平台过来游戏。如果要比较网络下载游戏，PS3 的 PSN 和 Wii 的 VC 以及 XBox360 的 XBLA 差距更大。

PS3 销售不佳，原因很多，比如居高不下的售价。和所有意识到这个问题的消费者一样，索尼不可能不知道 PS3 的定价是定高了的。这个高不是绝对的高，而是相对于游戏机这个产品类型来说，太高了。这就好像每个人可能身上都能拿得出来 100 块钱，但你不会愿意花 100 块钱去买一杯冰水。索尼在定价问题上没有什么回旋的余地，已经面临巨额赤字的游戏部门只能耐心的等着 PS3 的结构一点点的简化，PS3 部件成本一点点的下降，直到 PS3 的成本可以被压缩到一定的范围内，降价才能成为现实。事实上，索尼在这个问题上的行动已经相当的激进：直接取消了对 PS2 的向下兼容。

价格是个问题，但却不是可以迅速解决的。PS3 面临的另一个重大缺陷看上去却似乎有只要努力便可以很快得到缓解的曙光：软件问题。即使 PS3 价格在起初的一两年里都要超过其竞争对手，但如果 PS3 的确有独一无二的丰富而高质量的软件支撑，击败对手，或者至少保持不被拉开差距还是很有希望的。那么，谁来为了 PS3 的前景而努力呢？

在 PS2 时代，第三方“勇敢”地承担起了这个责任，并且神奇的完成了帮助 PS2 证明实力的任务。

然而时过境迁，在 PS3 发售的第一年里。几乎没有任何的第三方对 PS3 投入了如同当年扶持 PS2 那般的热情。Wii 带来了巨大的新兴市场，而为 Wii 开发游戏成本极其低廉。XBox360 的先发优势也开始显现，消费力旺盛的核心玩家群体确保了第三方游戏的销量，成熟的开发环境让开发商可以轻松上手。而就 PS3 而言，开发游戏却是相当的困难，不但小公司望而却步，连许多大公司都栽倒在如何充分利用 PS3 机能的问题上。第三方 PS3 游戏的延期和取消的新闻不停的传来，更让本来已经在观望徘徊的消费者的信心备受打击。

面对这样的情况，索尼清楚，自己必须做点什么。既然第三方都在抱怨开发困难，而消费者都在饥渴的等待游戏，那么，出路也就只剩下一条：通过自己旗下的开发小组来努力，填补这个缺憾。

你可以想象这样的一场面：索尼电子娱乐全球工作室的总裁光头哈里森在某次会议上激动地向全体员工说道：PS3 是强大的，PS3 是创新的，遗憾的是，没有任何第三方软件公司愿意并且能够向业界和玩家证实这一点。现在，我要求你们尽快的开发出一些新游戏，这些新游戏必须充分体现出 PS3 的强大机能和创新之处。

开个玩笑，莫要叫真。但是，从索尼这一年以来所发售的第一方游戏阵容和，第一方游戏的宣传，以及这些游戏本身的侧重点上看，类似上面这段话的指导思想，却又是明显存在的。索尼的游戏策划们和程序员们的确努力了，我们看到了好几款非常有潜力的第一方创意新作，可惜，它们并没有起到索尼预想的作用，无论是从评分还是销量看，它们都难以挑起为 PS3 正名这样的重任。它们都成功地在某一方面给大家留下了深刻的印象，但却没有能够从整体上成为一款好的"游戏"。下面，我试着从软件群的总体布局和具体游戏的开发方式两个角度，分析这一年来索尼第一方软件开发上所犯下的错误。

==

软件群的总体布局

这是目前在三家主机上最重要的一些第一方作品。我们首先来给这些游戏分个类。第一方要推出这些软件，尤其是在一个新主机生命周期的起始阶段推出这些软件，是有原因的。一款新主机出现在市场上，没有人比这个主机的制造商更了解它了。无论是消费者还是第三方，都在等待主机厂商的提示：这款新机器有什么特点？面对什么市场？开发难度如何？能实现什么样的效果？等等等等。而与其费尽口舌把自己吹得天花乱坠，不如自己踏踏实实开发出一些游戏，来最直观的说明问题。

我们先看 Wii。

Wii
Wii Sports
Wii Play
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Mario Party 8
Super Paper Mario
Wario Ware: Smooth Moves
Metroid Prime 3: Corruption
Mario Strikers Charged
Pokemon Battle Revolution
Big Brain Academy: Wii Degree

放眼看过去很多马里奥。加上塞尔达，口袋妖怪，银河战士这些：任天堂在新主机上依然在延续那些成熟的品牌。成熟的品牌可以稳定业界和消费者的情绪，大家很快就明白，Wii 这款主机依然是相当"任天堂"的，自己以前喜欢的那些游戏，那些游戏人物，还都会出现在这个新的主机上。同时，任天堂也适度的在这些游戏里加入了一些新的操作元素----但相当有限。任天堂并没有冒很大的风险去改造这些传统的成功品牌，而是把这个任务交给了两个小品级的技术演示游戏。

Wii Sports 和 Wii Play 是两款纯粹的新技术演示，并非严格意义上完整的游戏。但这个演示做得很成功，所有人都可以轻松上手，在短时间内体会到 Wii 的新操作，领会 Wii 的新概念。只要你因为对它们好奇而买了 Wii，这两款小品游戏的目的就达到了。至于之后你是一直玩下去并且日夜思念等待 Wii Sports 2，还是新鲜劲过去从此不再理会 Wii，或者顺便迷上了其他 Wii 的游戏，就没什么关系了。任天堂在发售这两款游戏的方式和定价上做得很准确，一个技术演示就是技术演示，只值技术演示的钱，这样也就不会让人有上当受骗的嫌疑。

总体上，任天堂第一方游戏的布局是：以稍微添加新要素传统大作为主体，同时通过廉价的技术演示游戏向玩家介绍游戏机的新功能。

我们再来看微软的 XBox360。

XBox360

Halo 3
Gears Of War
Forza Motorsport 2
Crackdown
Perfect Dark Zero
Project Gotham 3
Kameo: Elements of Power
Viva Pinata
Ninety-Nine Nights
Blue Dragon
Project Gotham 4
Scene It? Lights Camera Action
Viva Pinata: Party Animals

微软的第一方阵容中，成熟大作系列也占了最重要的成分。我们看到了万众期盼的 Halo3，Forza Motorsport 2，Perfect Dark Zero，Project Gotham 3/4。这些游戏同样起到了稳定传统 XBox 消费群体的作用。同时，XBox360 并没有什么新的技术创意需要展示，从而这些游戏在开发上得以把主要的精力都放在了圆满游戏内容本身，提升游戏素质这些核心的方面。

但 XBox360 也需要一些新的游戏，微软需要新游戏来拓展消费群体：儿童和家庭娱乐这个市场。于是我们看到了 Scene It? Lights Camera Action 和两个 Viva Pinata，以及专门为了拓展日本市场而开发的 Blue Dragon。无论成败，这些游戏的目标非常明确。微软也并没有在他们身上冒创新的风险：微软并没有试图去发明日式 RPG 或者卡通娱乐类型的游戏，只不过以前 XBox 在这方面相当缺乏，这个类型的游戏制作商不会首先去考虑 XBox，所以微软必须自己来开发同类型的游戏，"抛砖引玉"。

第三类，技术演示。新主机总是离不开这类型游戏的，虽然 XBox360 没有什么可以握在手里创意需要展示，但作为以次世代机能为买点的主机，精美的画面和突进的处理能力还是需要通过一些游戏来展示的。在微软的第一方游戏阵容里，我们看到了三个这样的游戏：Gears Of War，Ninety-Nine Nights 和 Crackdown。三个游戏各司其职，分别用来展示 XBox360 的图像和引

擎，CPU 处理能力（通过同屏人物数量）以及 Live 联网。Crackdown 不过不失，N3 完成了技术演示的任务但在游戏本身比较失败。Gears Of War 可以说是一个意外的奇迹，游戏引擎固然出色，但游戏本身的管卡设计和机制设计也都让人叹为观止，一瞬间从无到有的为次世代射击类游戏打下了一个标杆。可以看出微软在技术演示类游戏上的处理方式和任天堂不同，微软并不去做非常简化的纯技术演示游戏，而是一定要为这个技术套上一个环境，一个世界观，尽量以技术演示为起点，完成一个完整的游戏。这是一个危险的方法，也是下面我们要讨论的索尼的问题所在。之所以这个问题在微软没有那么突出，是因为这类型的游戏在微软第一方整个阵容的所占比例不大，而且，还出了 Gears of War 这么一个奇迹。

最后，还有一款游戏是纯粹的新作，没有什么显著的目的，那就是 Kameo: Elements of Power。当然这个游戏已经拖了太久太久，出就出吧。

那么我们来总结一下任天堂和微软在主机生命周期初期阶段第一方主打软件阵容的布局特点：

第一，延续成熟的品牌，稳定自己的传统消费群体。
第二，设计专门的技术演示性质的游戏，用它们来向业界和玩家介绍主机的新特性。
第三，有目的性的推出自己主机上欠缺的游戏类型，引导第三方跟进。

现在我们再来看看索尼的第一方在这一年里都忙活了些什么。

PS3
Everybodys Golf 5
My Summer Holidays 3
Resistance: Fall of Man
Motorstorm
Heavenly Sword
MLB 07: The Show
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
NBA 07
Lair
Warhawk
Untold Legends: Dark Kingdom
Formula One: Championship Edition
Genji 2: Days of the Blade
Folklore
Eye of Judgment
NBA 08

成熟品牌的延续：在日本我看到了 Everybodys Golf 5 和 My Summer Holidays 3，在美国我们只看到了 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction。Genji 2: Days of the Blade 和 Untold Legends: Dark Kingdom 虽然也是续作，但这两个系列还没有足够的影响力，而且，也不能充分的体现 PS 系列的传统。每个购买 Wii 的玩家都会乐意看到马里奥，每个购买 XBox360 的玩家都会乐意看到士官长，那么，购买了或者准备购买 PS3 的玩家，GT 赛车在哪里？战神在哪里？SOCOM 在哪里？传说中的 Killzone2 在哪里？SingStar 在哪里(刚出……)?Jak 在哪里？The Getaway 在哪里?ICO 小组的新作在哪里？这些游戏是能够为 PS 品牌做定义的游戏系列，然而一年过去了，其中绝大多数还是养在深闺。看看日本的周销量图就很明白，Everybodys Golf 5 这样的游戏对主机还是起到了相当的刺激作用的。可惜在美国，没有一款这样的游戏面世。

当然在成熟品牌的延续的问题上，索尼面临着一个任天堂和微软都没有，或者至少都没有这么严重的问题：很多 PS 系列的标志性游戏是出自第三方的。比如最终幻想，GTA，合金装备，铁拳等等，这些游戏的缺失，索尼无法通过第一方的努力来弥补。

设计专门的技术演示性质的游戏：这一点索尼倒是注意到了，而且做法和微软较为类似：不做简单的技术演示，而是要套用一定的环境和世界观来把技术演示包装成完整的游戏。这一类的作品包括了：Motorstorm，物理和环境描绘能力的演示；Heavenly Sword，蓝光碟容量和游戏电影化制作的演示；Lair，六轴手柄，环境描绘，蓝光碟容量和游戏电影化制作的演示；Warhawk，网络演示，以及 Eye of，新周边演示。这其中有的还算说得过去，比如天剑，Warhawk 和 Eye of，虽然并没有一款达到了 Gears of War 那样的神奇的高度，但也还都可以玩玩。Motorstorm 则是典型的以 Wii Sports 的规模试图卖出 Gears of War 的价钱的例子。这个游戏首发的时候可以说就是一个最最纯粹的技术演示。游戏的核心部分完成了，可以比赛了，赛道的泥巴也看上去很生动了，但游戏的模式几乎完全没有设计，整个游戏单调无比。不过，这倒也成了日后补丁摞补丁的增添游戏内容的好理由。Lair 这个游戏底下我会详细分析。这个游戏想证明，或者是被强迫用来证明太多的东西，以至于最后恐怕游戏开发人员自己都忘了他们是在设计一个完整的游戏，而只是在努力把六轴操作和某些物理效果和好莱坞的音乐塞到一张蓝光碟里去。

有目的性的推出自己主机上欠缺的游戏类型，引导第三方跟进：Resistance: Fall of Man。这是索尼第一方一年来唯一的一个成功的游戏。游戏并没有什么出色的图像效果，没有特意镶嵌很多的六轴操作（但还是努力用重复材质和无压缩环绕音轨塞满了蓝光碟），但却是个实实在在的完整的游戏。游戏的操作，管卡，气氛都很到位。在我看来，这个游戏比 Killzone 系列好得多的说明了 PS3 可以做 FPS，而且有 FPS 的市场。

剩下 NBA 08，NBA 07，MLB 07: The Show 这些游戏并没有明确的为新主机带来什么，每过一年都会有新作问世，作品的质量也总是平平。Formula One 系列受众群体太小，自身质量也不高，Folklore 则是平平淡淡的一款新作。如果它能像天剑那样主动地努力试图证明些什么，也许还会更好一点，反正就现在的游戏质量，也没有什么可以损失的。

总结一下索尼第一方软件群的总体布局的问题：
具有 PS 系标志性意义的大作迟迟难产。GT 可以说是这个问题的典型代表。很久以前曾经说过会有 GTHD 这个游戏发售，即使现在看来如果 GTHD 真地按照最初的设想完成的话，恐怕不会输给 Forza 2 太多。但可惜的是 GTHD 最终变成了一个只有一辆车跑一个赛道的技术演示。当人们几乎要放弃这个游戏开始期待 GT5 的时候，大家又才意识到 GT5 是如此的难以完成，以至于游戏将再次首先发售一个"序章"版。而这个序章版依然不能在年内全球发售，所以，要体验 PS 主机上的 GT，只有去下载这个"序章"版的演示版。山内是个聪明人，他知道 GT 的品牌不能用来开玩笑，索尼也知道，所以不敢催得太厉害。如果 GT5 想发售一个类似摩托风暴那样的技术演示级别的游戏，应该是可以做到的。他们手里有很多现成的车体和赛道资料，从序章的演示版看，游戏的引擎和界面设计也基本完成。但索尼不能拿自己的王牌作这个冒险。摩托风暴毁了，大不了忘了它，然后再来摩托风暴 2（事实上我挺期待这个不知道会不会有的 2 代，游戏的概念和引擎的潜力都还是很大的），GT5 毁了，恐怕 Playstation 的名声，至少一个世代内的名声也就完了。基于大体相同的考虑，加上 PS3 本身确实难以开发，索尼无法在第一年拿出和任天堂或者微软相抗衡传统标志性大作群。

专门的技术演示性质的游戏质量不佳，游戏设计中本末倒置，刻意添加的技术演示内容凌驾于整体游戏内涵之上。而孤立的技术演示是很难成功的，何况索尼并不愿意采用廉价或者捆绑的方式来销售这些技术演示游戏。在这些游戏的演示责任中，关于蓝光碟容量和游戏电影化制作的演示极其消耗制作精力和投资，这更加扩大了游戏"失败"的形象。

为了引导第三方跟进而有目的性的推出的自己主机上欠缺类型的游戏太少。也许你会觉得索尼并不

需要在这点上大张旗鼓，因为 PS 系一直是覆盖了游戏种类范围最多的主机。但情况是在变化的，微软为业界带来了 RTS 和 FPS 的风潮，索尼在这方面非常需要证明自己，但我们只看到了一个 FPS，依然没有 RTS 游戏出现。联网游戏和 MMO 游戏也是业界的一个发展方向，索尼同样需要在 PS3 上证明自己网络方面的实力。遗憾的是，在这方面，我们只看到了一个 Warhawk，似乎还是因为赶时间取消了单机设计部分而带来的意外收获。面对 Wii 和 XBox360 都在积极拓展的家庭娱乐消费市场，PS3 除了姗姗来迟的 PlaystationEye，也没有任何创新来对应。这么说并不是要去刻意夸大 Viva Pinata 或者 Scene It 这样的游戏本身多么优秀，但起码微软的努力大家可以看在眼里，俗话说千金买马骨。即便微软自身的尝试是失败（何况还不是）的，在业界理解了微软的意图的走向之后，他们可以来为微软提供更多真正的"千里马"，而索尼，在这方面，似乎依然有沉迷于当年业界老大，不思变革的味道，起码，没有微软显得那么"求贤若渴"。

==

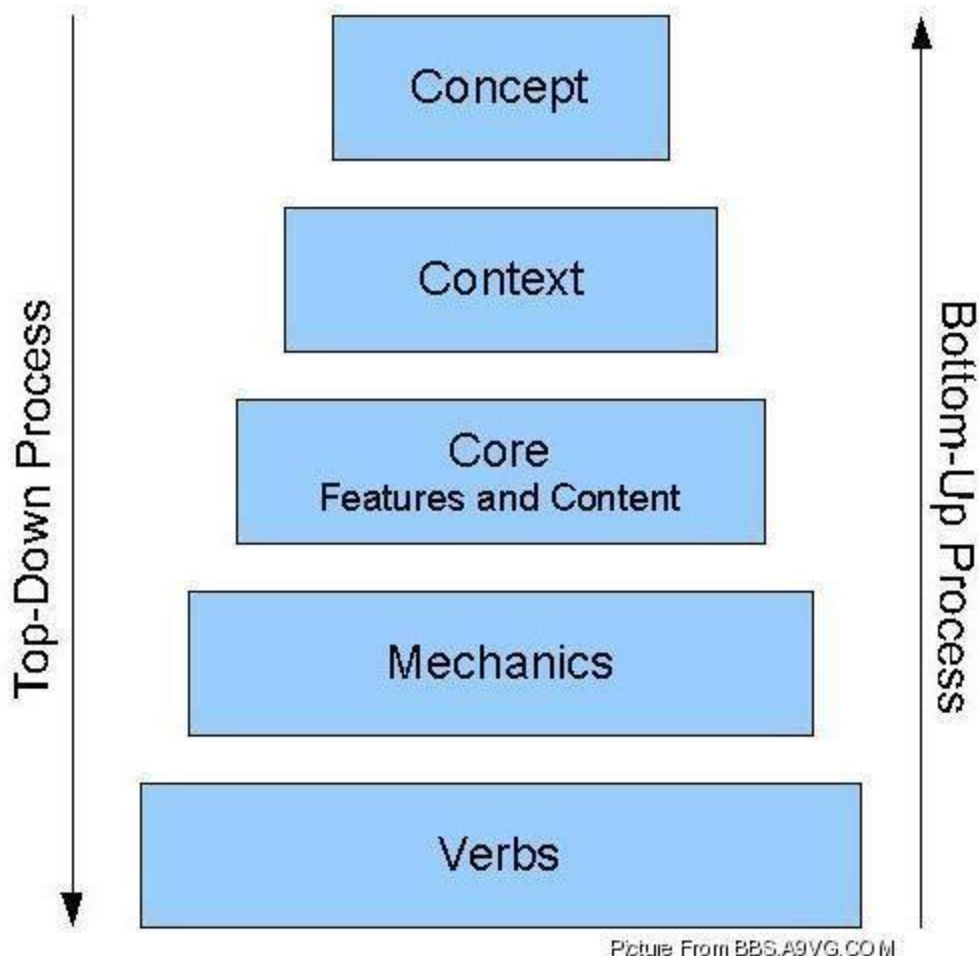
技术演示性游戏的开发方式

然后我们再来讨论一下第二个问题，为什么索尼第一方的技术演示性游戏开发的如此失败。是索尼大意出了问题，还是这类游戏本身就难以开发。

自顶向下还是自底向上的游戏设计？

关于这两种设计观念的说明和举例相见这两篇文章：

http://www.gamasutra.com/view/feature/2129/game_design_cognition_the_.php
http://www.gamasutra.com/features/20041018/adams_01.shtml



我只以这张来自原文中图示为基础对这个概念略加说明。这个理论中，游戏设计被分成五个层次，从上（宏观）到下（微观）依次是：游戏的概念，游戏的背景，游戏的核心特征和内容，游戏的机制，以及游戏动词。概念是关于这个游戏总体想法的抽象描述，它定义了游戏的类型，风格等等。游戏的背景则包括了游戏的故事，环境，游戏动机这些方面的内容，比如，游戏的玩家的"选择"通常都是要以游戏背景为考虑出发点的。游戏的核心特征和内容则是指玩家在游戏进行过程中实际看到的遇到的游戏世界，以及游戏性的概括描述：比如队伍控制，车辆驾驶，游戏中的价格浮动，即时的物理处理，可破坏的环境要素，NPC 的情感表现等等。游戏的机制则如同汽车引擎盖下面的发动机，以驾驶员----玩家所不需要了解，但清晰明确的方式，对玩家的输入做出反应，影响游戏世界。游戏的动词很简单，就是指玩家可以做的动作。这样的解释是粗糙的，但我想我已经尽量说明了这个理论的意思：游戏设计分成若干的层次，从最具体的玩家的每一输入动作开始，到整个游戏气氛类型，这些层次之间相互关联，互为彼此的抽象或者具体化（取决于你从上还是从下开始看）。而游戏的设计，可以从其中的某一个层次入手，如果从比较低的具体的层次入手，在设计中逐步补完上面的层次，就是自底向上的游戏设计，反之，则是自顶向下的游戏设计。

比如我们引用原文的关于战神的例子，来看看如何自顶向下完成这个游戏设计过程：
概念：我们要制作一个史诗般的动作游戏，主角是一个粗野的反英雄人物。
---->
于是设计者开始根据这个概念寻找合适的背景和环境：
古希腊世代众神的冲突作为背景，而我们的主角不幸卷了进去。
---->

下一步，游戏中需要哪些内容和特征来表现这样的背景和环境呢？
需要刺激的战斗场面，个性鲜明的武器，以及充满了古希腊神话色彩的关卡。
---->
最后，我们的主角将用什么样的动作，通过什么机制来在这样的关卡环境中游戏？
具体的动作设计，升级系统设计等等。

+++

同样我们也可以反过来从下往上走，这次我们用 Doom 来做例子：
在屏幕上用枪射击怪物很好玩，很刺激
---->
但射击只是一个"动词"，能达成这个目的的只是一段程序，还不远不是一个游戏。
增加一些游戏机制，比如子弹的消耗和补充，比如体力的消耗和补充，比如怪物的行动，比如武器的多样化。
---->
这段程序有趣多了，但还是不够一个"完整"的游戏级别。
继续增加内容，充实关卡设计，寻找不同关卡结构产生的不同玩发，可以和关卡中其他的人物互动的等等。
---->
现在，游戏部分基本完成了，我们只需要告诉玩家，你为什么要来玩这些内容。
给游戏套上一个故事背景，一个科幻或者奇幻的设定。现在，一个 Doom，或者说 Doom 的克隆就这样诞生了。

在 Gilliard Lopes 的文章中，他认为前一种自顶向下的游戏设计主要用在媒体内容改编游戏或者由成熟游戏系列拓展开的外传性质游戏中。比如，我们从指环王的世界出发，设计一款动作游戏，或者我们从马里奥的蘑菇世界出发，设计一款足球游戏。从他的分析里可以看出，这样的设计方式是相对保险的，因为设计者需要做的最主要的事情，就是发现一些合适的，有乐趣的游戏动词。而在游戏已经发展了几十年的今天，即便你自己想不出什么新的花样，历史上成功的可以借鉴的游戏机制和游戏动词也数不胜数，最差你也可以"借用"。这也是为什么电影和小说改编游戏如此容易量产化但却不容易出精品的原因之一。

Gilliard Lopes 并不认为自底向上的游戏设计是一种问题。他给出的例子是为已存在的游戏设计扩展包，这样的扩展包通常是从已存在的游戏机制出发，设计一个新的背景故事和游戏世界来迎合它们。比如，在对战规则不变的情况下，设计一段新的剧情和故事，作为某个以上市的 MMORPG 的扩展包。Ernest Adams 则指出这种为自底向上的游戏设计存在很大的风险。Gilliard Lopes 在引用这篇文章时给出的解释是：Ernest Adams 提出的是一种设计方式，而他提出的是一种"认知（cognition）"，他所提出的游戏机制和游戏动词都是天然的复合游戏需求的。

我觉得这句话恰恰说明了自底向上的游戏设计所面临的最大的潜在问题。Ernest Adams 基本上对这种设计持完全的否定态度，尤其在模拟类游戏上。事实上，比较这两篇文章就可以发现，当一个游戏采用了自底向上的游戏设计方案的时候，最大的可能的问题就出在：作为底部起点的这些游戏动词和游戏机制是不是有趣的？还是纯粹程序或者数学角度的？这些动词和机制之间是不是有联系的？是否可以被统一在一个游戏里？

按照 Ernest Adams 的说法，模拟类游戏很容易走入纯粹程序或者数学角度的死胡同，等你终于把程序写出来了，才发现这个游戏根本没办法玩，也许，看着程序自己怎么运行会更有趣。

PS3 上面有没有这样的走入死胡同的模拟类游戏？我觉得有，至少一个，就是 Afrika。当然这个游戏还没有发售，不好定论。但也许可以猜测，这个游戏的创意起初来自于基于 PS3 Cell 强大处理能力的对野生动物种群的生态的模拟这样一个技术演示（从游戏机制层次出发）。可惜的是，等程序员终于把一堆堆犀牛长颈鹿和几只狮子猎豹惟妙惟肖的刻画在了屏幕上之后，他们这才意识到，这个演示只能看，不能玩。玩家要怎么走入这个游戏世界呢（游戏动词在哪里）？玩家和这些动物怎么互动（游戏的特性和内容何在）？玩家为什么要和这些动物游戏（游戏的背景是什么）？很显然，索尼的程序员们解决不了这个问题，索尼的游戏策划似乎也还在长考这个问题，所以，这个游戏到今天为止除了两段动物秀之外没有任何已知的进展。当然，我希望这个游戏最终可以发售并用实际质量来证明我的猜测是错误的。

基本上，所有的技术演示性质游戏都是自底向上的游戏设计。Wii Sports 和 Wii Play 是基于感应玩家手部动作这样一个全新的游戏动词。任天堂并没有给这两款游戏增加更多的内容和背景，而是把它们就定位在了纯技术演示的层面，从而避免了设计上可能会遇到的问题。但任天堂避免了不等于所有给 Wii 涉及游戏的厂商都避免了。Wii 在这一年里诞生了很多优秀的创意作品的同时，也诞生了三大主机平台上最多的低分游戏，其中一个重要的原因就是很多厂商误以为只要用了 Wii 新手柄的体感功能，剩下怎么设计游戏机制，内容和背景就都无所谓了。

微软之所在技术演示性质游戏这个门类上显得成功，完全拜 Gears of War 这一款神作所赐。事实上，即使没有如此精美的画面，Gears of War 在游戏背景故事，游戏场景艺术设计，游戏机制这些方面的成就都足以撑起自己饱满的形象了。反观索尼的 Lair 就没有这么幸运了，我们来看看自底向上的游戏设计思维为 Lair 套上了哪些负担，导致这些龙不能离开自己的巢穴腾空翱翔。

六轴手柄：从后来陆陆续续的采访来看，这个决策确实是索尼为了回答任天堂而临时加入的。但既然加入了，就要去用，别人不愿意用，自己也一定要撑着用下去。于是 Lair 选择了几乎是完全的依靠六轴感应的操作方式。我不知道六轴这个游戏动词层面的东西和 Lair 的整体世界观哪个在前哪个在后，但很显然，六轴感应的操作方式并不适合用来完全承担起 Lair 世界中的操作，或者至少可以说 Factor5 没有找到合适的方式来糅合两者。如果遵循自顶向下的原则，游戏动词层面的不合时宜完全可以被抛弃，但是，处于证明自己的心理，索尼和 Factor5 的人一定要从六轴下手，为六轴在游戏中寻找所有可能沾的上边的游戏内容和游戏机制，并把它们强迫联系起来。结果，Lair 在几乎所有的媒体游戏测评中，其控制部分都被严厉批评。作为一个玩家，我觉得只要耐心去尝试学习，这个控制方式还是可以接受的。但作为以展示六轴操作为目的的技术演示类游戏，如果不能让人很快上手并体会到独特的乐趣，那就是失败了。

环境描绘：这是索尼急于证明 PS3 机能的一个突破口，索尼希望能有游戏表现出 XBox360 上无法表现的大尺度环境，同时又能刻画出近距离上的细腻。Lair 再次把自己放在了风头浪尖，Factor5 选择了海面作为表现的对象，他们花了很多的精力（至少从他们的访谈听来是如此），终于制作出了一个可以即时的模拟水的物理的模型，并将这个模型用在了 Lair 的海战当中。从效果来看，这个模型作出来的浪并不像海，而是更类似一个澡盆规模的粘稠流体在遭遇冲击下的变形。当然这不是重点，重点是，这么一个被强行加进来，并且花费了很多精力和机能的效果，根本没有对游戏产生什么实质性的影响。一个新的游戏机制被完全的浪费了。如果索尼愿意统筹考虑去掉这部分计算，海战的桢数也许能稳定到可以接受的范围内？但从 Factor5 的成员们前前后后在各种媒体的表态来看，他们似乎非常乐意在这些游离于游戏整体之外的要素上花时间和精力。在一些采

访片断中，他们反复的表态，自己制作这款游戏的主要目的，就是要证明 PS3 可以做这些和那些，似乎他们一早就都下定了决心，要用 PS3 提供的某些新特性为基础，从，并且只从这些特性出发，挑战自底向上的游戏设计难题。

蓝光碟容量和游戏电影化制作的演示：我认为这些内容可以归结为一个简单的游戏动词：观赏。玩家还是需要从观赏游戏的剧情中得到满足的，尤其是如果剧情很动人，音乐很动听的话。但这是一个很游离于游戏主体之外的游戏动词，看和听不能成为游戏的主体。而音乐和 CG 恰恰是可以用来塞满蓝光碟巨大容量的最简单的方式。虽然要从关卡数据上超过 D9 碟容量不是那么容易，但我还是惊讶于 Factor5 居然没有试图用大量的材质来充填蓝光碟，只是一味的依赖音乐，配音，CG 这些观赏要素。Gamespot 对这个游戏的测评最后说他们不该做游戏，该去做个电影，我相当的认同。事实上，由于蹩脚的操作和有失水准的关卡设计影响观赏的连续性和情绪，这个游戏即便你要当作电影来看，也看不痛快。出于技术演示的需要，把一个只能放在次要地位的游戏动词的重要性不适当的放大，并以此为基础来组织整个游戏，导致了 Lair 的整体游戏结构失衡，大量的投资被无谓的浪费。同样的，如果天剑把那么多花在面部表情捕捉上的精力分一点出来多做一些关卡设计，迷题设计，可收集要素设计的话，这个游戏说不定真的可以成为索尼的女战神。

如果这些还不能说明问题，我们还可以看最后一个小例子。索尼的又一个纯粹技术演示性游戏：超级橡皮鸭。我想没有人会反对这个游戏的技术演示本质。橡皮鸭陪伴 PS 系列长大，在 PS3 的发表会场，它才是第一超级明星。关于 PS3 的物理计算（水的刻画）和六轴手柄都有它出场作证。现在，PS3 急切的需要游戏，于是，橡皮鸭再次临危受命，这次，它带着很多很多的小鸭子，和几只鲨鱼在水迷宫玩找出口的游戏。游戏的设计基础显然只能是六轴手柄的倾斜感应这个游戏动词，然后开发人员想到了这个几乎成为明星的鸭子，利用它创作出了游戏的机制和内容，至于你为什么要玩这个游戏......好吧，让鲨鱼咬碎可怜的小橡皮鸭看上去还是很残忍的......

非常难以想象着款游戏是从上而下的完成设计：有人先想到了保护鸭子这个生态主题，并觉得很多人会喜欢在游戏中体验这个主题，然后他们设计了鲨鱼作为敌人，迷宫作为内容，流水带来的难度作为特性和机制，最后，他们惊喜的发现六轴手柄用来控制水面倾斜是如此完美的可以被套用到游戏中来反映这个主题......这可能么？最后，这款游戏终究无法套上一个类似 Lair 这样宏大的帽子，所以超级橡皮鸭无法成为零售游戏，只能在 PSN 上发售。即便如此，单调而无趣的游戏动词--倾斜感应还是无法支撑起一个成功的小游戏，即便鸭子看上去很可爱。

最后，我想来自己回答一下这一段开头提出的问题：是索尼大意出了问题，还是这类游戏本身就难以开发？两者兼有。**技术演示类游戏从游戏动词或者游戏机制出发，自下而上的开发本质决定了其内在的风险。而且，新主机急待证明的那些游戏动词和机制常常都是全新的，没有使用过的，无法满足** Gilliard Lopes 文章中提出的**"天然的复合游戏内涵需求"这个看似简单但却是致命的要求。**同时，索尼第一方似乎过于注重这些新要素证明的重要性，而忽视了承载这些新要素的载体----游戏本身的质量的追求。

===
=

谨以此文献给 PS3 发售一周年。

游戏厂商的形象博弈

ewhr32dc

游戏机为什么变成了学习机：游戏业的产品形象。

比较年长的一辈可能更熟悉学习机这个名词，它是游戏机早期进入我国市场是采用的一个"别名"。游戏机顾名思义是用来游戏的，而学习机则是一个模棱两可的概念。学习两个字绕过了国内的文化排斥和家长的顾虑，在很多现在已经是父母的人的童年留下了不可磨灭的乐趣。这样的包装或许是游戏业早期调整产品形象的一次尝试，虽然它并没有发生在游戏业的主流地区。

任天堂让游戏变得更加流行，索尼让游戏机披上了家电的外衣，微软让游戏机掺入了网络世代的印记。大大小小的游戏软件商让游戏变得丰富多彩，让不习惯这个新兴媒体的社会主流捉摸不透。

主流社会总在不停的猜测，究竟游戏是小孩子的玩具？还是全年龄的娱乐？游戏究竟是暴力的还是艺术的？游戏机是只能藏在阁楼上的给大男孩的礼物，还是可以放在客厅让客人接受的普通家电？每一个新加入电子游戏行业的竞争者都会让游戏机和形象更加多元，复杂。不同的游戏机形象将直接决定产品潜在的市场，就如同学生不太会考虑顶级奢侈品，而阔少拉不下面子去逛夜市买衣服一样。游戏机生产厂商自身的个性和风格也在他们的产品上刻下了深深的烙印。

游戏机的产品形象：公众对某厂商游戏主机消费群体定位的一致性的默认。

人们普遍认为 GC 针对儿童，PS2 针对全年龄，XBox 针对美式核心游戏爱好者。而 Wii 针对非玩家，PS3 针对发烧友，XBox360 继续针对美式核心游戏爱好者。

在作为重度某某游戏爱好者对上面这一段论述大发雷霆之前，请允许我稍作解释：游戏机的产品形象未必和游戏机厂商对产品形象的期望相符合。任天堂从来没有说过要放弃传统玩家，然而其对休闲游戏的过度宣传让公众普遍忘记了这一点。个人认为 XBox360 是目前最为成熟最为均衡的主机平台，然而迟迟没有消退的"铁血"形象让微软对那些日式游戏、休闲游戏的努力几乎付诸东流。PS3 的游戏早就不那么匮乏了，但"蓝光播放器"的绰号还是被人们广为传播。

你可以看到这种产品形象和预期形象的错位给本世代游戏机的推广带来了多大的障碍。一个最常被人们说起的例子，就是放弃了 PS3、迟迟拒绝 Wii、无论本土销量多么惨淡都依然要坚守 Xbox360 的 JRPG 门类游戏。这个例子也说明了，要人们接受改变的产品形象，是多么困难的一个过程。

本文将从 Wii，PS3，XBox360 的产品形象入手，从一个侧面分析次世代游戏主机大战中的几个令人感兴趣的现象，讨论在这样形象博弈中，三大厂商的策略，以及作为被动参与者的第三方厂商处境。

任天堂：比树立一个成功形象更难的，是亲手抹去

这个形象。

几年前，看着自家主机销量一代不如一代的任天堂不停的大喊我要变革了，事实上他不变也不行了。令人意外的，倒是这变革如此的成功。不但改变了任天堂自家游戏机的形象，而且顺带让整个社会对游戏机这个产品的形象认知一时间公正、乐观了起来。我不停的看到有关某某单位批量购买 Wii 供员工娱乐的新闻，唏嘘之余终于有一天我吃惊得看到自己对门的办公室也贴出了这样的告示，Wii 取代那些老古董成为了今年活动的奖品，甚至比苹果那作为流行指标的白更为时髦，更健康。

任天堂笑了，整个游戏业被他们改变形象的努力整理得焕然一新。有人说 Wii 和 NDS"异质化"了，脱离传统的游戏玩家了。事实上我更觉得是任天堂拯救了处在亚文化状态的游戏圈子，让主流社会第一次全方位的开始接受游戏了。从这个意义上说，任天堂这次的努力让游戏业"成熟化"了，"标准化"了。任天堂的产品形象改造大获全胜。

你以为任天堂从此就可以一路笑到银行金库里去了？错了，就在最近，任天堂的宣传口径突然来了个 180 度大转弯，开始努力的宣传 Wii 是多么的硬派，而核心玩家是多么的青睐 Wii。与此同时，电脑屏幕那一头看着这样的说辞的核心玩家（尤其是衷心于任天堂的核心玩家），正饥渴的像沙漠里的旅行者，连水的海市蜃楼都看不到。

任天堂也许没有料到，比树立一个成功形象更难的，是亲手抹去这个形象。所谓的"异质化"，已经开始成为阻止任天堂在这场主机大战中继续扩大优势的障碍。

虽然 Wii 可以制作出不错的音画表现，但开发者沉迷于"非玩家"的新鲜概念，不愿意在这方面下功夫。而任天堂虽然从来没有说过自己拒绝传统大作的登陆，但开发者普遍"自信"的觉得，PS3 或者 XBox360 才是这些游戏理所当然的继承人。Wii 上并不缺乏传统游戏，至少并不缺乏第一方的传统游戏，但 Wii Sports,Wii Fit,Wii Play,Wii Music 等等的光环，往往耀眼的让你找不到他们边上同样也在闪烁的小星星。如果这样的情况持续下去，任天堂很有可能最终无法赢下这次主机大战，最多只能平分秋色。谁也不会嫌胜利太大的。

这样的产品形象认知错位的威力有多大，大家可以从第三方传统主力作品登陆 Wii 的数量之少和时间之晚上看出来。单纯的从 Wii 的销量和开发 Wii 游戏的成本上考虑，绝大多数游戏都应该已经转移到 Wii 上面去了。这样的转变之所以发生的如此晚，如此慢，Wii"非玩家"的产品形象起到了重大的作用。真正因为纯粹的技术障碍无法在 Wii 上实现的游戏并不多见。

现在任天堂所要做的，就是努力把这个"非玩家"专用机的产品形象抹去，靠拢当年 PS2 那样的全年龄全层次的产品形象。这并不是要回归 GC 或者 GBA 的形象，Wii 的用户范围早已超过了它们达到的成就。Wii 有着超过 PS/PS2 家族成就的基础，但要把这样基础转化成主机大战结束时的现实，任天堂就必须及早的扭转玩家和第三方开发者心中"Wii 纯粹剑走偏逢"的错误概念（当然这也是任天堂自己造成的）。这颇有些雕塑家为了作品的整体形象打碎一个过于完美突兀的手部的那个故事的味道。

当然任天堂还是幸运的，比费了九牛二虎之力依然无法彻底扭转"美式车枪球"形象的微软要幸运很多。个人觉得三红并不是 XBox360 无法取得突破的主要原因，真正的病根还是在于从 XBox 继承下来的过于"边缘化"的产品形象和高昂的售价，就连好多微软的忠实追随者都对 XBox360 上越来越多的日式游戏和休闲游戏嗤之以鼻，他们依然沉迷在 XBox 小众而核心化的过去。然而幸福其实总是从比较中得来的，如果微软回头看看在转变中迷失了自我的索尼，他又应该觉得自己的业绩无比辉煌了。

索尼：变革与保守漩涡中的囚徒

索尼作为上个世代主机大战的胜利者，面临着所有王者都无法逃避的尴尬：是继续主动出击，还是稳守成果保证不败？任天堂的异质化（不管这样的异质是什么层次上的）让次世代博弈的局面简化了不少，部分意义上成了索尼和微软之间的攻防战。而也恰恰是这两家对于第三方的依赖重合比较大。这一段中，我们来看看索尼和微软的次世代主机形象变革上的博弈。

索尼虽然以巨大的优势赢下了上个世代，但他的游戏库并非无懈可击。以 FPS 为代表的美式游戏的缺乏和低质量以及网络支持上的落后便是主要的尴尬。而作为新手的微软弱点则更多，突出的表现是他们几近荒芜的日式游戏和面向轻度玩家的娱乐类游戏。这样的区别也就决定了 PS 系主机和 Xbox 系主机产品形象的差异。一个普通的玩家在给家庭选择游戏的时候会首先考虑索尼（他不需要知道具体的游戏列表，只是一个大概的概念，PS 肯定更合适这样的目的），而一个重度的 PC 玩家第一次接触游戏机时则可能会毫不犹豫的选择 XBox，虽然他也不了解具体的游戏有哪些，然而他头脑里总是觉得 XBox 更加亲切。

为了进一步发展，索尼要改变自身产品的形象，让射击游戏玩家和网络游戏爱好者也熟悉 PS，而微软更加任重道远，他需要让所有人都意识的 XBox 不只是给四个逃学的男生缩在地下室打 Halo 用的（绝无讽刺 Halo 及其玩家之意），而是可以成为家庭电子娱乐的中心。

为了讨论的量化和方便，我们来给索尼和微软的游戏库实力排个座次：

____
1　2　3　4　5
__MS___SN___

微软两分，而索尼四分。于是索尼和微软开始为下一代主机形象作打算。微软只要有所提升就是胜利，而索尼要么朝着完美的五分努力，要么至少守住自己的四分不败。两个公司都有保持既有形象和改变既有形象的选择，而他们势同水火并不会预先得知对方策略。两家都对第三方软件存在依赖，这部分资源将是此消彼长的。即使是跨平台，对于原先获得独占的一方而言也是失败，更不用说彻底的"跳槽"了。

可能出现的策略如下：
微软不变，索尼不变：两家各自稳定自己的市场，索尼延续相对的优势。
微软改变，索尼不变：微软获得赶上甚至超过索尼的优势，索尼被削弱。
微软不变，索尼改变：索尼扩大优势，微软被进一步压缩生存空间。
微软改变，索尼改变：资源竞争，微软小幅提升，索尼获得的新游戏优势将被失去的独占游戏所部分抵消，难以获得和微软同等的实质性好处。

改变对自己和对手带来的影响：

	MS	SN
MS	+2	-1
SN	-1	+1

微软的基础较弱，进一步改变的余地更大，变革给他带来的优势要大于索尼所可以获得好处。

于是我们可以把这样的博弈策略总结成下面的表格：

		索尼	
		不变	改变
微软	不变	2，4	1，5
	改变	4，3	3，4

无论索尼怎么做，微软改变自身形象所带来的收益都将大于保守的收益，对于索尼也是一样。于是，双方都会努力让自己有所改变。在现实的操作中，我们看到索尼铆足了劲专注于 FPS 和虚拟网络社群 Home 的开发，而微软则不惜重金挖角 JRPG——他们的努力是如此的疯狂以至于 XBox360 竟然几乎成了 JRPG 专用机，一个许多玩家至今无法接受的事实。

当然事情并没有这么简单。在双方都知道最优策略——我变你不变——不可能达成的情况下，对于微软而言，主动发起进攻，逼迫对手跟着改变才是次优化的选择。而对于索尼而言，次优化的选择，其实是保持低调，谁也不要动。索尼在这里陷入了一个博弈论中的经典难题：囚徒困境。

虽然这个困境的例子大家可能都听说过，但我还是决定在复述一次，至少可以舒缓一下文章的节奏。

话说有两个男生追求同一个女孩，合写了一封情书寄给她。女孩于是分别面试这两个男生，并且告诉他们：
如果你承认情书是你写的，而对方不敢承认，那么我就嫁给你，另一个人收为家奴。
如果你们俩都不敢承认情书是自己写的，那么看来你们都很天真，我和你们俩都永远做朋友吧。
如果你俩同时都说情书是自己写的，那么对不起，两个自私的骗子，我永远都不理你们俩了。

如同我们同意结婚（3）>朋友（2）>陌路（1）>作奴（0），那么我们可以把这场博弈的回报写成下面的表格：

	承认	沉默
承认	1，1	3，0
沉默	0，3	2，2

两个男生被分别问话，无法交流。无论另一个男生是吹嘘情书是自己一个人的杰作还是装可爱默不吭声，吹牛说情书是自己的功劳总是可以获得相对较好的结局。而当互不知情的两人都无奈的选择了承认之后，两人不但无法为各自谋取最大的幸福（3，0），甚至连继续同时和那个女孩做朋友都实现不了（2，2），他们只能接受女孩离他们而去的悲惨结局（1，1）。

索尼就如同这个可怜的小男生，其实他巴望着哪怕永远都只做朋友也好（索尼微软博弈中的 2，4 策略），但命运的指针却尴尬的停在了永别上（索尼微软博弈中的 3，4 策略，也即微软的成长无法被抑制）。

现实世界里微软和索尼的次世代博弈比这场爱情游戏要复杂一些。如果用博弈论里简单的等式来考察的话，微软是这场对局中的僵局游戏者，而索尼则是该条件下的困境中的囚徒。微软没有其他的路可以选，只有冲上去寻求改变。而索尼则需要权衡，自己究竟应该是改变从而推动竞争最终吃力不讨好（理智的索尼不可能期望微软坐以待毙），还是干脆拖延时间将自己的已有的利益最大化？

索尼究竟有没有这样考虑过，无法参加董事会的我们无从知晓。但拖延次世代开始的时间这个战术索尼确实是用了的。我想这样的分析有助于理解为什么索尼在起初的一年时段里大谈次世代并没有到来。其实索尼是想让第三方和消费者都暂时等待，让微软转变的努力得不到回报（达成 2，4 的状态）。

实际操作中，情况又有了微妙的变化，微软的挖角给索尼带来的冲击比预想的要大，无论从数量上还是独占的比例上，均分第三方资源的预想局面并没有形成。而索尼不但改变不成，没有挖到微软

的独占游戏，自家 FPS 大作难产，网络服务迟迟无法架设，甚至拖累得自己的传统强项也严重滞后，第三方为了自己的利益纷纷避难。我们重新评估一下改变对双方的影响大小：

	MS	SN
MS	+2	-2
SN	0	-1<------这实在是一场悲剧，索尼搬起石头砸了自己的脚。

于是博弈策略的表格也有了细微的变化：

		索尼	
		不变	改变
微软	不变	2，4	2，3
	改变	4，2	4，1

此时对索尼而言，全力维持现状总是好过进行变革。这个选择的好处变得清晰了起来。而微软则和以前的情况一样，从改变中总是能获得甜头。越来越多的人开始能够接受将 XBox360 作为客厅的娱乐中心。

在这样变与不变的漩涡中，索尼终于把自己的步伐搅乱了。

在 08 E3 基调演讲上，索尼不停的在向大家传达一个信息：不要着急，PS3 一定会变成 PS/PS2 的，一切都会和以前一样，甚至连大作难产的尴尬也是 PS/PS2 当年曾经走过的困难，没有什么特别。而熟悉这次主机大战的你我都应该明白，如果索尼当初就没花那么多的钱去"KillHalo"而是把钱花在保持自己传统独占游戏的话（亦即保守的选择稳定业界格局的策略），那么 PS2 的健康全面的主机形象就可以很好的得以继承，PS3 的处境决不至于如此糟糕。

第三方：志愿者困境

还是让我们从一个生活中的小故事开始讨论这个问题。你和一群互不相识的人乘坐飞机旅行，途经一处荒岛飞机出事故迫降了，一切通讯设备都在迫降中损坏，不过好在你们大家人都安然无恙。所有人聚集在一起讨论如何逃生。很快有人发现，这个小岛离附近的大陆其实不远，游泳可以勉强到达大陆，从而找到人求救。唯一的问题是，这附近的海域鲨鱼很多，安全的游过去需要一定的运气。

为了让问题明确，请不要考虑等待路过的轮船发现之类的好运降临或者你竟然不会游泳这类的借口。你们要做出的选择就是，谁来充当这个志愿者，冒着风险游过去解救大家？

在这场博弈中，每个人都企盼出现的对自己最有利的情况，总是由别人站出来游过大海，自己等着被解救。那个游过大海的人则将要面对巨大的风险，甚至是付出自己的生命。然而如果每个人都这么想，则最终不会有任何人站出来去求救，大家都得完蛋。

那么谁来当这个志愿者？

这样的故事还可以编出成千上万个。实际生活中也许最终大家可以暴力解决问题，或者抽签，或者真的有道德高尚的人站出来主动承担责任。然而在下面我们要讨论这个问题中，这些方案都是不现

实的。我们要讨论的问题是：

第三方是否应该主动帮助 Wii 确立其次世代主力平台地位？

以 Wii 目前的总销量而言，这个问题似乎是根本不该存在的。但 Wii 产品形象的定位使得游戏开发商和消费者都觉得 Wii 虽然卖得好，但未必合适自己做/喜欢的传统游戏。甚至有评论认为 Wii 卖得好根本不是因为游戏，而是因为周边。那么，看着这 3000 万台 Wii（就在你看完这篇文章的同时，Wii 又卖出几百台）的市场，作为提供传统游戏的第三方，你是上还是不上？

如果你先支持，那么你将付出上面故事中那个志愿者类似的代价。Wii 现有的玩家群可能并不太喜欢你的游戏，而你的游戏的忠实追随者可能还在守着落灰发霉的 PS3/Xbox360 痴痴的等待，Wii 的机能决定了你不太可能去追求视听表现力上的优势，甚至你还要去动一番脑子适应 Wii 的遥控器。简单的说，你的游戏和眼下 Wii 的产品形象错位了。

但是如果始终没有公司支持，那 Wii 的"面向非玩家"的形象就永远不可能改变。作为第三方，谁也无法从 Wii 上获得利益（这里我们讨论传统游戏，学习任天堂"玩具性游戏"风格的那些作品不在考虑范围）。那么大家就好像上面故事里都不愿意挺身而出的人们一样，最终都眼巴巴的看着任天堂在 Wii 上赚了个盆满钵溢，自己却望洋兴叹，只能埋怨这个世界越来越看不懂。

我们可以将这场存在于第三方厂商之间的多方博弈总结成下面的表格。数字代表该第三方在这样的策略下受益的大小。

	有其它公司同时转向支持 Wii	谁都不想真正的支持 Wii
立刻带头支持 Wii	2	1
观望，时机合适再跟进	3	0

情况很简单，你带头做了志愿者，并且有其他公司持同样想法，那么虽然你付出了志愿者阶段的代价，但最终的回报可以让你稍稍满足。而如果其他公司无一跟进，那么 Wii 的整体产品形象就不会得到根本的改变，最终的回报会相对较小。最让你暗自偷笑的情况，莫过于有某个厂商先做了志愿者吃了螃蟹，等 Wii 已经彻底改变了形象，你才全力介入。这样你不用承担任何的志愿者风险，同时获得最大可能的回报。但这么等待的弊端在于，如果大家都这么等下去，很可能 Wii 永远也不会被你所期待的玩家群接受，最终大家一起从 Wii 上什么也没有得到，含泪目送任天堂狂笑（其实也是无奈的笑）而去。

在这场博弈中，如果所有第三方公司都有同样的转移意愿，那么等待反而是最佳策略。如果其他公司都无此意愿，主动出击就显得相对较好。当每一个第三方都这样考虑的时候，第三方集体便在这里陷入了博弈中典型的"志愿者困境"。都为了自身利益的最大化而等待，结果反而会导致最无利的结局的出现。

如果说本段开头的故事中大家还有坐下来协商达成默契的可能，现实的商战中，我们永远也不会看到这些大大小小的第三方首脑坐在一起坦诚而理性的交换意见，甚至去选举某个公认的厂商去做这个志愿者，然后送给他一块"道德勋章"。第三方能做的最多的，就是从其他厂商的发售列表上去猜测局势的走向和相互的打算，而这样的猜测有着极大的延迟性。

志愿者所需要付出的代价的大小决定了困境阻力的大小。试想如果上面的故事中海里没有鲨鱼，那么出现志愿者也许就没有那么难了。同样我们可以继续强化这个第三方面对的问题，让我们假设 Wii 的用户群真的如同某些人主张的那样，几乎完全由从来没有摸过传统游戏机的"非玩家"组成，那么，第一个在 Wii 上投入传统游戏的第三方厂商将面临极大的认知障碍。此时，坐等 Wii 的产品形象改变完成之后再投入其中获得的回报相对更高。而一旦你贸然行动而得不到支持，你可能连本

都赚不回来。

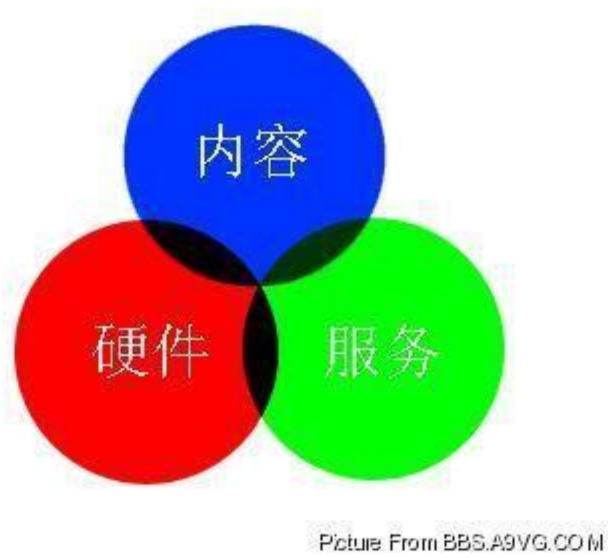
	有其它公司同时转向支持 Wii	谁都不想真正的支持 Wii
立刻带头支持 Wii	2	-1
观望，支持者出现再跟进	4	0

这样的极端情况下，第一个主动提出全面支持 Wii 总是较差的策略。所有理智的第三方都将选择按兵不动。

这正是任天堂必须极力避免的糟糕局面。作为主机的推广者，任天堂必须让这个壁垒看起来小而又小。至于任天堂是如何做的，大家可以很容易的通过对比最近和两年前他们在 Wii 的宣传重点上看出来。任天堂最近不断承诺的"核心游戏全力开发中"（实际有没有开发并不重要，重要的是给公众新的产品形象）便是例证之一。

结语

也许谁也没有想到游戏机会变成今天这个样子。这个曾经是一个完全由游戏爱好者统治的小世界，如今却成了一个三方势力鼎足的战场。



虽然实际情况没有这么简单，但你可以大体上把任天堂看作传统的游戏内容提供者的代表，索尼则是举着蓝光和家电设计的旗号为硬件方面吆喝，而微软在网络和开发环境上的突破则让他成为服务支持方面的代表。巧的是，这些也往往是游戏开发者常常用来"答记者问"的官方理由：给 Wii 开发游戏必然注意游戏性，给 PS3 独占则看中蓝光容量，给 XBox360 开发少不了网络和开发环境上的优势。一个成熟的娱乐媒体必然要有自己独特的内容，承载内容的硬件以及围绕这些内容和硬件

展开的服务组成。在任天堂的异质化，索尼的家电化，和微软标准化/网络化的共同推动下，本世代的游戏机的产品形象，比以往任何时候都更加接近电影、音乐、书籍等成熟的传统媒体。游戏在当然的保留对于传统核心玩家的关照的同时，需要花费更多的时间去设计、调整针对新万家群体和主流社会的产品形象。任天堂的尝试，证明了通俗化生活化的魅力和可行性，但同时也可以看作对新兴市场过度强调导致产品形象在传统势力圈里遭到抵制的例子。而微软和索尼之间的博弈，则是拓展游戏产品形象策略的对抗。索尼遭受的困难至少部分的说明了，企图建立一个完美的大而全的产品形象，所得的回报未必会高过有针对性而鲜明的形象。就如同在家电业中没有哪一个品牌可以无所不包一样。也许游戏和游戏机终于告别了早期不必在乎公众反应只在小范围内传播的时代，而争取消费大众的任务，就不是一两个传统大作可以独立承担的了。新的产品形象的建立以及彼此之间交叉范围的进退调整，将是三巨头在本世代后半期面对的一个重要任务。

也许未来新的游戏机产品形象可以帮助它们正式大规模登陆中国市场的时候，不用再勉强的套上"学习机"那样可笑的外衣。

PSP 的现状和所要面对的问题

朱厚照



PSP 难道仅仅是时尚的宠儿？

作为 SONY 产业链上一个重要产品，PSP 在未上市之前和 PS3 一样得到了市场的一致的褒美之声，这样的评论甚至要远远超过 PS3：因为自从 PS3 公布售价的那一天起，媒体便突然倒戈对其进行一系列的口诛笔伐，而对于 PSP 的看好一直持续到了主机发售后相当长的时间内。久多爷子嘴里大放厥词不是一次两次，但是似乎从媒体到玩家都没有觉得"21 世纪的 WALKMAN"对于这一部主机的定位有丝毫的不妥之处。但是现在已经到了 08 年，PSP 已经走过了 4 个年头，（实际三年）。我们回过头来，俨然惊觉，当初发售之前差点被媒体一片孤鸿遍野之势欲唱衰的 NDS,早已经把 PSP 甩在了身后。

在中国，谈论 PSP 和 NDS 的问题，似乎是很困难的，因为市场的特殊性在中国再一次得到了验证：无论从玩家的购买出发点、面向的销售人群、玩家在这两大主机里面所占的比重、都和其他的市场没有太多的共性，甚至说独立性相当强。这里先从 PSP 本身来入手，谈谈以后 PSP 在以后时间里将要遇到的问题。

硬件方面，是 PSP 得天独厚的优势，SONY 强大的技术能力，将当时几乎是最先进的民用娱乐科技汇聚到了这一部主机上，从 UMD 的应用和无线联网的强大功能，完全可以看出 sony 的野心。而且主机售价并没有之前预想的那样夸张，就算是当时已经预料到 UMD 不可能有太大发展的玩家

和机构也不会觉得这是一种变相的技术捆绑销售。

正所谓成也萧何，败也萧何，换一个角度我们似乎能隐约感觉到，这种对于技术的过分苛刻追求在一定的程度上，也成为了 PSP 发展的一个桎梏。

这里并不是对于技术本身的否认，每次主机的更新换代，说白了首先便是硬件性能的提高，从技术指标来看是某某浮点运算又上了多少多少，渲染通道达到了多少多少，主机的内存到了多少多少，这些东西多是专业媒体和开发商用来对于未来将要面对的开发平台的性能的揣度。对于玩家就是“更加炫，更加酷，更加漂亮”的视觉感受。就算是技术再保守的任天堂，每一次的新主机也是当仁不让地建立在主机本身性能的提升上，虽然幅度进化之小，令人乍舌。当然，我们也可以说是其本身的技术实力不济而剑走偏锋。但是任天堂的做法，符合这样的一个商业原理，那就是利用最小的资本投入赚取最大的利润，作为玩家你也许对此不屑一顾，可如果你现在是任天堂的股东，对这样的资本投入方式和良性发展的经营理念估计会毫不犹豫地举双手赞成。

回到 PSP 硬件的主题，先来说这样的一条消息，我记得前不久在网上看到一则新闻，当然标题内容可以让大家一笑了之《PSP 在中国的销量约占其全球份额的一半》。我不知道是哪个媒体或者机构统计出了这个骇人听闻的数据。这个问题也成了跳进黄河也洗不清的一个东西，PS 时代我们撇开不谈，从 PS2 开始，国内的游戏市场（不是电视游戏市场）开始初具规模。并且形成了一定的行业机制，政府也正式介入其中作为其资本投入的一部分。可是电视游戏市场在经历了初期的辉煌以后似乎走入了一个死胡同陷入了暗淡无光的境地--那就是官方数据和实际数据之间的巨大冲突，就 SONY 行货官方的数据来看，PS2 在中国销售量不过几万台而已，可我粗略一算，这几年下来从我眼皮子低下飘过的 PS2 估计都已经接近 1、2 个千这么个数字，而且其中那所谓的银色的高贵的行货机器不过 2 台尔尔，其他的无一不是黑色，白色，其他颜色.....

同样的情况可以作用到了任何机器上，目前的市面上主要的游戏主机销售数据仅仅是神游一家可以算统计得还算权威，可以说对于神游机的数据是目前国内最透明也是最准确的主机销量数据。其中虽然和任天堂本社的主机有很大的重复，可在行业内还是具有一定的标杆作用。在这样的环境下难免有人会凭借想当然对着周围的市场进行一定的猜测，以讹传讹最后成为了一个畸形的言论范围。我现在暂时生活在一个偶尔还算能接触到一些潮流的城市，闲暇之余游走于大街小巷之际，我也会注意一下现在年轻人对于掌机主机选择的倾向性，得出的结论似乎不需要要争执，PSP 以压倒性的优势胜出。后来有人告诉我，你所看到的未尝不是一种浅薄的现象，试问你眼力所及的是不是就那些露在外面的白色线控耳机，你怎么知道人们包里还有没有揣着 NDS 或者是其他什么。对于这些东西，我都会看成是一种成见所带来的钻牛角式的思维，当 PSP 已经登上诸如《瑞丽》《嘉人》《男人装》《ELLE》成为其中婀娜多姿的模特身上配饰的一部分的时候，我们不难想象这样的东西对于追求时尚的年轻人有多么大的杀伤力，而且付出的代价并不是很高----一款二线品牌衣服的价格就可以解决。正是对于潮流的渴望，对于 SONY 品牌的认可，造成了 PSP 在国内红红火火的局面，公车上，地铁里，到处可以看见是拿着 PSP 的人群在你身边经过。

我相信那个比港台娱乐周刊还要八卦的新闻，素材多半取决于此。然后我们再次转变一下思维，才发现很多事情是经不起推敲的......

一个制造主机的厂商你说他卖产品也好、卖技术也好、卖文化也好。其赚取利润的本职不会发生变化。做一个简单的公式，我们似乎可以认为只要厂商卖出更多的产品就可以赚取更大利润。可作为游戏这样的一个行业我们很难如此简单的概况这样的一个道理。甚至说，更多的主机销量代表更多的利润本身就具有相当大的不确定性。游戏作为一个产业链，主机仅仅是销量环节的一个部分，主机仅仅是给众多的游戏提供了一个相对统一的独立的游戏平台。摊低了游戏分散运行的风险，也使得游戏的制作有一个相对的标准。历史证明这样的做法是符合商业原理的也是符合这个行业的形势发展的。

这里的阐述可能相对唠叨，归根到底就是为了说明，游戏硬件商和软件商在保持现有的产品格局和

产业布局的环境下，脱离了彼此都不能够生存。我们都知道，游戏机发售初期甚至发售以后相当长的一段时间内是亏钱的。而且随着硬件销量越来越高带来的只有可能是硬件上更大的亏空。能够直接打破这一规则的，除了 WII，目前还没有哪个硬件厂商可以做到主机发售之日便开始靠硬件赚钱的地步。PSP 现阶段我并不清楚，但是从发售的时候来看，20000 日元的价格无疑是赔钱赚吆喝。当然当时你在国内是别想靠这个价格拿下 PSP 了就是了。

在这样的业界准则下，软件销量无疑成了 PSP 的盈利的关键，在年轻人的视野里，PSP 有着无可匹敌的优势，这一点我们大多数人都可以料到。应该来说，这样的一种看好，应该会使得 PSP 形成一个良性循环，可是后来事态的发展变得一发而不可收拾。

对于任何一个行业来讲，数据是说话的一个关键，在我手头的数据中，据 NPD 数据统计，全球最大的北美市场，11 月份 NDS 的销量约合 157 万，而 PSP 的销量仅仅为 56.7 万， 而在日本圣诞前的一周 DS 的销量 28 万台，PSP 为 21 万不到。这么来看在日本似乎 DS 的领先优势并不是那么夸张，但看看统计数据即可知晓在 11 月中旬 DS 便已经突破了 2000 万大关，圣诞节前 PSP 的反扑有着总多个别现象的软件发售和近来 2000 新型号发售的优势，但是可惜在这样的情况下，PSP 依然陷入苦战.....

于是我们可以得出这样的一个结论，PSP 的软件硬件在和 DS 的较量上都处于了下风。我们现在看这样的一个结果总感觉到不可思议，那么是什么原因导致了这样的一种现状呢。

硬件的亏本，不是个例，相反 WII 的营销模式反而是个另类。从这里看，PSP 所遇到的窘境似乎并不是有主机制造成本所造成的。

于是接着把视线转移到软件上来，说到这个问题，我不禁大为光火。因为周围似乎都存在着这一现象，说 PSP 没游戏可以可玩。

我们简单把把掌机玩家的群体说一下，摒除那些只是纯粹为了追求时髦的玩家，PSP 的主要功能还是玩游戏。或者说他们购入 PSP 的目的是为了玩到其中独占的游戏软件，这样的人群在大众里算不上多，但是在论坛里应该不是少数。

掌机的游戏特点和家用机最大的区别就是其便利性，而非刻意地追求声光效果，显然，SONY 在当初给 PSP 定位的时候出现了本末倒置。曾经有段大白话，我想人人都听过："与其把豆腐做成了肉那样好吃，我不如直接去吃肉，何必那么费事。"业界硬件的更新速度越来越快，以前我们还仅仅是为了机器的事情烦恼，而现在，到了拿家用电器开刀的地步。平心而论，什么 HD,BD,1080P，在国内应该还是处于比较前卫的概念，但是这一次的游戏机却强行将我们拉入到了这个时代。在这样的条件下，我们似乎对于掌机那些所谓的炫目画面也已经无动于衷，充其量感叹一下："原来在掌机上也能做到这个程度啊"尔尔。这也便是为何当初 PSP 发售的时候那么多人整天玩着个山脊赛车不放，因为它的画面并不逊色于当时的 PS2，然而等到次世代正式来临，特别是 06 年末经历过战争机器等真正次世代大作的视觉冲击后，我们发现，原来对于掌机的画面，我们也已经开始审美疲劳。而最要命的事情来了，此时的 PSP 赶上了游戏的青黄不接，在 DS 的作品一个接着一个的冲击下开始节节败退。我们抽丝剥茧，把 PSP 夺目的声光效果剔除以后才发现，原来很多游戏都是金玉其外败絮其中，花上几个小时下载好的 ISO，到了你的记忆棒里，往往游戏时间不会超过你下载时间的十分之一。

这里不得不提到 PSP 上的 MHP2，这款游戏我虽然没有怎么玩，但是对其的成功还是有所耳闻，而且从一些基本消息来看，其运作的情况要远远好于 CAPCOM 制作的家用机版怪物猎人。游戏的系统我不敢多说，毕竟我算一无所知，但是这款游戏的成功还是反应了这样的一个问题：玩家哪怕面对的是 PSP 这样一款追求视觉效果的掌机，但是需要从游戏里面的游戏娱乐的本质还是没有发生改变。试想一下如果 MHP2 取消了 WIFI 联机，那么玩家将要失去多少的乐趣！可惜这样的游戏，在 PSP 上少之又少，随着 PSP 游戏销量问题引起的一系列恶性循环，开发商也逐渐对 PSP 游

戏敷衍了之，一些在 PS2 PS3 上推出的游戏，往往都会有一个 PSP 版本。我一般玩了之后除了觉得画面"很好"，之外便再也找不到什么比较好的说辞。而很多的作品都是过去的移植，重制，除了把游戏的屏幕从电视机换成了 PSP 的萤幕，把玩家从沙发解放到了床上，我基本上看不到针对掌机的特性，所对游戏应该做的改变。以至于我们总觉得这些东西就是在生搬硬套，充满不和谐的棱角。

还有一个例子便是 DJMAX2。去年上半年 PSP 的口碑还算不错，主要也就是 DJ 和 MHP 在给 SONY 面子。DJMAX 给当时是否购入 PSP 的我压上了最后一根稻草。韩国人的东西我向来比较排斥，能不碰的东西尽量不去碰。DJMAX 能够吸引我，主要还是在掌机方面这个领域有太大的空白，其实掌机就是一个适合小游戏生存的平台。看看 NDS 的《应援团》风风火火，但那就是个简单的小游戏(并不是指难度，看看手机上的一些小游戏难度也不低。)，我可以说那款游戏里面歌曲的版权费和宣传费用要远远大于游戏的制作费，这里又扯出了宣传的问题，这个环节稍后来讲。



DJMAX 是一款将 PSP 的优势发挥到淋漓尽致的游戏 它的成功绝不是偶然

DJMAX 的成功，在于他给所以购买 PSP 的群体一个投入其中的理由，要玩游戏的可以去好好玩，游戏到了后期的任务难度很高、要听音乐的可以去听，里面的曲子素质相当高。音乐游戏玩得好，是个耍酷的好行当，因此，很多的人加入了 PSP 的 DJ 大军，顺带一提，这里还漏了一项，那就是 DJMAX 是个基本不需要门槛的游戏，规则简单得不行，属于易学难精的典型，这和 MHP 那种高门槛的操作正好相反，所以说两个游戏的成功各有千秋。MHP 凭借的是联机协作的乐趣，DJ 凭借的是低门槛的准入和对时尚潮流的把握，但是仔细分析两者的成功都离不开掌机天生所固有的属性，那就是便于携带，随时娱乐，然而我们悲哀地看到：往后的日子里，很多 PSP 游戏的开发商依旧是死不开窍。

我们痛苦地发现,很多 SONY 第一方的游戏都存在自欺欺人的现象，比如《乐可乐可》，就是一款典型的好看不好玩的游戏。更加让人哭笑不得的是从中可以看到 SONY 已经在掌机游戏的制作上被任天堂牵着鼻子走以至于失掉了自己的本真。其实个性不可怕，天生万物，每个集团也有每个集

团的风格，任天堂就是不给《塞尔达》加入全程语音，我们也没有办法。而 SONY 这个不擅长妥协的企业却在某些问题上犯了不少的错误，《乐可乐可》就是一个典型，NDS 玩体感了，他也来。可是同学，有些事情就是两回事嘛，我一点不觉得按着 L1 R1 翻转屏幕有个什么意思，而且游戏到了后期简直让人要呕吐翻。因为 SONY 根本不具有制作这种游戏的实力，他以为画面已经做得够好，造型已经够讨巧，便可以保证游戏的销量。殊不知，依旧是把那层外壳剥去，里面依旧是空空如也，而对于这一切，我们玩家早已经有了识别能力，毕竟今时不同往日了。

进入到下半年，PSP 曾经给我们带来了一丝复苏的迹象，随着 2000 版的发售，PSP 又向更加时尚迈进了一个步伐。同时 7 月份，《最终幻想 7 核心危机》千呼万唤始出来。这款游戏的高素质一举扭转了前期 PSP 游戏评价不高的颓势，在这一支麻醉剂的作用下，PSP 似乎准备开始抖擞精神收复河山。然而现在年末商战的结果已经尘埃落定，除了机体销量的提高，在游戏的软件销售上，PSP 的起色依然不大，甚至从《寂静岭 0》之后。我们几乎找不到一款拿得出手的 PSP 游戏。

《恶魔城》的素质不高，用不着发售日的那一天，我们之前便可以预见。当年 PS2《无辜者的悼词》灵光一闪之后，这个系列的 3D 化便开始逆水行舟不进则退。《恶魔城》属于那种时代性游戏，过了那个年代，便再也找不到昔日的风韵。玩了 PSP《血轮》感觉还不如去 DS 上玩 2D 舒服。

《寂静岭 0》同样面临着这样的一个悖论，我玩的时候不禁问道为何 KONAMI 不把这样的游戏做到 PS2 或者是次世代主机上，前几天看了一篇关于说日本游戏厂商到了次世代以后开发技术滞后的文章才恍然大悟。原来，PS2 已经行将就木，推出带出的销量不甚乐观，况且家用机的开发费用投入要远多于掌机。而在次世代上开发，KONAMI 的实力捉襟见肘。PES2008 便是最好的佐证。在《寂静岭 4》上栽过大跟头的 KONAMI，现在正在和很多日本开发商一样经历着次世代转型的困境，我宁愿相信选择 PSP 制作寂静岭 0 是一种无奈，因为从游戏的素质来看，这是近几年寂静岭素质很高的一部作品。

KONAMI 因为 DS 无法体现这样的声光效果，PS3 360 由于技术和发售档期等客观原因的实力不济，从而采取了这样的一种折中方式。对此我们只能持有中性的态度来看待这部优秀的作品，毕竟他在 PSP 的诞生过于牵强，我们找不到任何他非要诞生在 PSP 的理由。我相信，如果当某一天在 PSP 上发售的游戏都是脱离了其便无法体现其魅力的，这个比例哪怕只有 50%，现在 PSP 游戏销量的窘困也会大大地获得改观。我并不觉得这是很难的事情，就创意而言，DS 要复杂得多。PSP 目前游戏的困境在于 SONY 自身不能够好好看清 PSP 本身的定位，对于其投入的精力还不够大(PS3 拖后腿)，而开发商由于 DS 游戏平台所获取的利润更加可观，在一定程度上敷衍了事，甚至干脆撒手不干(EA)。这样的结果无疑导致了这个产业链上一个环节的坏死腐烂。

说完了以上几个关于软件的例子，想必大家都已经感觉得到，PSP 游戏软件的现状便是走入了视觉冲击的死胡同，在一个不能表现绝对优势的软件平台上，发挥着让 SONY 自鸣得意的相对优势。最后的导致的结果便是一堆尾大不掉的游戏产生的鸡肋效应。SONY 现在这么做大概还是由于当初被 DS 打乱了手脚，在 PSP 发售初期，SONY 对于第三方的要求还是相当严格的，反对第三方将游戏直接移植到 PSP 上，后来随着 DS 脑白金开始的突然发力，SONY 慌了手脚。紧接着的是一系列倒霉事，笔记本电池，PS3 被骂,蓝光二极管，高层更迭等等等等危机事件，使得 SONY 分身乏术，最后自己给了自己一耳光，开始往 PSP 上移植 PS 时代的大作，以此保证 PSP 有足够的游戏推出，当年《VP》《TOE》移植 PSP 的时候，很多人是持肯定态度的。我们不能忘记 GBA 时代《黄金太阳》给我们的震撼，在掌机上玩到炫目的 RPG，是我们多年的梦想和夙愿。而且最后两款的游戏素质都很高，玩家便开始以为 PSP 凭借这个便可以打遍天下无敌手，其实仔细想想，当你在一个推出几年后再去在 PC 上用模拟器玩能够保持多大的激情的时候。我们就应该提早认识到问题的严重性。

最后来谈谈最近 PSP 的一些问题：07 年的最后几个月本可以是 SONY 乘着 2000 版本发售追加和任天堂抗争砝码的一个重要机遇，可惜我们稀里糊涂的看到，SONY 掌机阵营全线偃旗息鼓。在我认为这里的原因可能有以下几个：一是 PSP 本年度的牌都已经打出去，没有了。二是 PS3 在年

末商战需要 SONY 投入巨大的人力物力财力使得 SONY 自身分身不能。三是 SONY 现在在 PSP 的硬件销售上的盈利不但实现而且已经相当可观，使得他们不一定非要去抱着游戏这么个死饭碗不放。



PSP 并不缺少大作的支持，但是它浪费太多的机会了

对于以上三点，我的分析如下：第一个问题：SONY 的出牌问题，从速度和进展来看，年末后期的软件销售布局是非常不合理的，从寂静岭 0 发售以后，软件进入断档期，要知道寂静岭 0 可是在 11 月，一个游戏机竟然敢在 11 月之后大作断档，这是何等的愚钝！暑期期间 FF7CC 和 2000 几乎同步上市，当时给市场带来的刺激是巨大的。而这些也在 SONY 的预料之中，既然在预料之中，那就必须做好延续这一消费刺激的准备，广告，软件阵容，销售渠道都要一应具备。正所谓兵马未动粮草先行。SONY 的短视和应对仓促在这里表现无遗。

第二个问题：PS3 和 PSP 的关系，正所谓都是一个爹妈生的孩子，又是一个利益共同体圈下的产物，都是一条船上蚂蚱，谁死了 SONY 的报表都不好看。PS3 的问题这里不讨论，陷入苦战的原因是多方面的，更多的还是 SONY 咎由自取。现在看来，SONY 也曾经尝试着将 PSP 和 PS3 捆绑宣传，《失落的传承》便是一个尝试。可惜后来不知道是有当初任天堂的 NGC 和 GBA 捆绑宣传的前车之鉴让 SONY 怯懦，还是对于自己本身计划的不自信。SONY 后来一系列的举动并没有将其进行下去，年末商战，更是让玩家觉得 SONY 的厚此薄彼，不良的现象就此蔓延。按理说来，其实就算不算能有多少的效果这样的宣传方式也至少能保持在大众眼中 PSP 的人气，对于 PSP 这种追求潮流为卖点的产品来说，这样的做法无疑是相当必要的！

第三个问题：这个便是让人含糊其辞的了，按照一般硬件发展的规律，现在的 PSP 已经进入到了

一个硬件盈利的时段，可如果真的如此，而且盈利幅度还不小的话，对于玩家而言这又不得不是一个坏消息，因为这样的销售结构使得 SONY 有了更多推诿的借口。

综上所述，我们可以认识到问题的严重性，PSP 的前景远远没有你所见到的那样乐观。硬件资源的不能有效利用(如 UMD SONY 基本上已经默认了这个东西的可有可无)；对第三方合作的失败；自身软件起不到创意带头的好的示范作用，宣传上一味地去重叠市面上已经成熟的产品（IPOD MP4）使得其最好的游戏功能得不到大众更多的认知和了解。这一切使得 PSP 现在行进的步伐举步维艰。未来的日子里，不谈使得 PSP 和 NDS 一较高下，就是让 PSP 走出一条属于自己的路子，恐怕都需要 SONY 做出巨大的努力，而且从目前的时间和 SONY 所要完成的任务来看，机会似乎已经不多了……

来自新世代的“嘘嘘”声

rayan

注：标题中“嘘嘘”来自 Wii 的英文同义词中文意译。

几点说明：
1.以下内容由本人“杜撰原创”，并非取自任何“业内发言”，故无断章取义，刚谈不上歪曲原文。
2.经本人多次核对，本文不含任何粗口脏字或人身攻击言论。
3.回帖喷者，烦请驳出道理，驳出高潮。

新世代主机大战由今年将全面展开，各家尽展浑身解数，最后结果的悬念越大，过程则愈加精彩。有些朋友经常喜欢发些销量榜数据，并据此断言某某必胜言论，恨不能鼓动所有人购入一台此主机，同时更不忘痛打其他“落水”主机拥有者。

既然本人经常以来被一些朋友定位成“散布对任记不利言论者”，那今次本人还就拿 Wii 开刀了。到底本人立场如何，全部看完本文再给结论不迟。

“触摸世纪”的意外成功坚定了任记将“异质路线”进行到底，并重新燃起主机销量霸主的信心。但请注意，任天堂从来没有说过要抢回主机的市场份额。从 SONY，直至微软参入 TV 游戏业开始，任天堂就已经不可能再回到 FC 和 SFC 的时代了。现在的软件商比任何时期都更有发言权，不用再受老任“每年 6 款”的限制。另一方面“技术的 SONY”和“不败的微软”设计的硬件更是毫无自主硬件研发能力的任天堂所不能企及的。任天堂是一间对游戏有深刻理解的厂商，没有人会希望这样一家经常会闪现出创意火花的厂商消失。所幸任天堂找到了一条绝妙的道路，从这次主机大战的一开始，任天堂就选择了“出局”。即使是官方宣传也是在反复强调，Wii 同其他主机是不一样的。新鲜的操作体验，密集的广告宣传，再加上多年积累的“品牌人物”，Wii 取得了预料中的成功，并且这种成功光芒似乎盖过了全部。

持续缺货，销量不断攀升，Wii WIN？这点毫无疑问，Wii 目前情况来看的确成功了，NGC 的强化版配上一个遥控器手柄卖到现在这个价格，只赚不赔哪还能失败？从已知游戏的表现看，说 Wii 是 NGC 的强化版都有点高看了。画面解析度跟其他两台主机一比绝对是惨不忍睹，不要认为这点不重要，当亲眼见过其他两台主机的表现时，只会觉得 Wii 就是上个时代的东西。X360 同 PS3 有很多跨平台的游戏这点大家都很清楚。再看看 Wii 跨平台的游戏，跨的都是 PS2 的，就目前几款游戏仅从画面表现看，毫无区别，就好像是换了个手柄在玩 PS2。

说到 Wii 最大的卖点就是“双截棍”了。要说这的确是个“革命”般的创意，只可惜老任的本性促使其使用了最廉价的方式去实现这个创意。说“双截棍”是个遥控器那是相当准确的，因为其从基本原理上的的确确就是用的红外线，甚至同家里的电视遥控器一样，你还得准备俩 5 号电池，并且官方不建议使用充电电池。要说作出此决定的人真应该去好好听听戈尔先生的演讲。

任天堂在广告宣传上是从不吝啬，概念玩的也是一愣一愣的。从大谈“游戏性”至反对“游戏暴力”。铺天盖地的游戏演示广告早已令人眼花缭乱，跃跃欲试。只是在决定真的掏钱包之前，最好还是能够亲手体验一下传说中的 Wii，当然依据不同人新鲜感时间不同，也可能会手腕上下抖动两下就立马脑袋一热刷钞票。

既然任记将《Wii Sports》作为样板游戏，就先说这个。网球，全部操作只需在恰当时间抖动手腕即可。而对网球稍稍了解的朋友都知道，网球运动的精髓就是回球的位置及场上跑动，完全舍弃了这方面，真不知道玩的是什么，这游戏换作是个打沙包也没人不信吧。拳击，"双截棍"拿在双手，的确有种"体感拳击"的感觉，不过显然泰森的拳头狠在不光力道十足，速度更是快如闪电。咱普通人就说不是什么职业拳手吧，想必出拳速度也并没达到超音速。只可惜这游戏玩起来到最后你都不知道自己在干什么了，屏幕里的人和屏幕外的你完全做着不同的动作，当真又是"鸡同鸭讲"。棒球，还算是个说得过去的游戏，只是"双截棍"设计太短，实在难以想象出挥棒那种酣畅淋漓之感。高尔夫和保龄可以一块说了，就是灵敏度要么太高要么太低，总之这不是人为可以精确掌握的，具体打出什么成绩很大程度上取决于运气。当然你可以说《Wii Sports》只不过是个示范游戏，就是个娱乐有趣的小游戏合集，不能拿其同专业体育游戏相比。但从此游戏对 Wii 手柄的整体操作手感应会在一定程度上有个较为公正合理的判断。

用 Wii 的手柄玩"马车"是个全新的体验？在此之前你可以试试用"六轴"跑山脊。Wii 将给 FPS 类型带来革命？玩一下《赤钢铁》你就知道了。正如任天堂自己所说："看到的不一定是真实的，玩到的才是真实的"。再看一下《波斯王子》和《真人快打》的表现，已知演示来看，Wii 手柄的应用完全是不知所云，多此一举，想实现真正的体感操作，那显然需要在脚上再绑个"双截棍"才靠谱。也许有一点不大容易被人注意，Wii 的手柄上是有个小扬声器的，本人倒觉得这是任记继"震动"和"模拟摇杆"之后对手柄设计的又一绝佳创意。

翻回头，再看目前的 X360 及 PS3，可以说无论 Wii 的销量达到多少，都不可能对这两台主机构成威胁，只会在一段时间略微延缓两主机的销售速度。想买新主机的人早晚还是会在这两台主机中购入一台，至于那些从不玩游戏的人倒有一定可能会因为 Wii 喜欢上游戏，从而购入一台真正的新时代主机。留给任天堂的时间很难想会有多少，也许会很短，主机硬件性能的硬伤终究会直接影响到其上游戏的品质，即使任天堂自家现在也早早的祭出了全部王牌游戏。

竞争对任天堂不是坏事，只有这样任天堂才不会再在主机设计上"偷工减料"、"得过且过"；只有这样任天堂才不会再仅依靠 Mario、比卡秋、银河战士们，而去真正用其独特的创意创造更多真正不同的游戏。

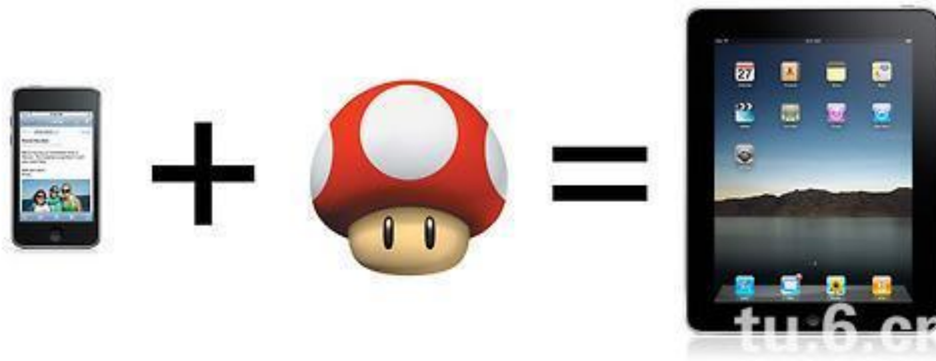
PS.本人时间精力有限，行文仓促。写此文目的出于建议更多朋友能冷静面对周围"不明来路"信息。Wii 高销量是事实，前提是人家国家人生活水平高，东西不贵买一个随便玩玩。而国内大多数朋友也许是通过付出很多努力，才能实现新主机梦想，而这时的选择最好不要头脑发热，人云亦云。来 A9 的一定是玩家，是玩家就不会只凭一些休闲小游戏就可以打发的。而那些幻想着 Wii 秒杀 X360 及 PS3，进而一统江湖，集 FF、DQ、MGS、GOW、WE 等于一身的，更是不切实际的想法。任天堂已经在改变了，而这也是任天堂能保留自己风格存在下去的唯一办法。

有关 NDS 其实本人也有一些看法，只是看到这里确实有很多朋友的确是真心喜欢 DS 上面的游戏，还是不必多讲得好。也请部分"捧 DS 踩 PSP"极端分子收敛一些，记住是人在玩游戏，不是游戏玩人。

从 PS3 到 iPad：数字中介格式大战

·°☆茵·°

iPad 公布的第二天，我收到同学传给我的两张图，第一图片准确而尖锐的刻画了 iTouch 是如何成长为 iPad 的历程：



第二张图片则充满智慧的为苹果解决了如何从 iTouch 出发，设计一个可以多任务的 iPad 的问题：



的确，iPad 可不就是一个吃了变大蘑菇的 iTouch 么？连界面都没有变，稀稀拉拉的几个大图标散落在屏幕上，连外观的美感似乎都没能继承苹果产品一贯的水准。不能打电话，没有真正的 GPS，没有 USB 口，不能多任务，所以不能边上网边下片子边 QQ，当然即使你下载了片子多半也是不能播放的格式，看电子书效果也未必如专业的阅读器来的舒适，当相框还少了个支架。我敢打赌，几个月之后，我们就可以用更少的价钱在国内买到外观界面都完全一样，但浑身布满了各种插槽，可以无差别播放任意格式视频而且还可以玩小霸王模拟器的 iPad 王。那么，在万众期待了多年之后捧出这样一个东西，苹果意欲何为？

消费电子产品的设计理念走向

技术的进步让消费电子产品在两个方向上越来越讨人喜欢：一个是体积越来越小巧，一个是功能越来越多。手机可以说是这两个发展趋势的最佳代言人：从只能通话的硕大砖头演化成手掌中无所不能的玩物。而外观的小是有限度的，你总不能把播放器作的让用户看不到屏幕，虽然那样的技术可能非常高端。多功能方面则似乎可以永无止境，谁不想自己的电子产品多才多艺呢？许多人梦想中的未来消费电子产品，应该是一个 iPad，iTouch 这样差不多大小，但同时可以打手机上网办公照相指路看书下载看片......等等等等的玩意儿，如果这东西还能自己开车做饭那就更好了。可惜在目前的科技水平上，这样的东西还作不出来。iPad 出身名门，曾经一度被人寄予这样的希望，只是最后的结果让人摇头叹息：这东西还不如山寨 MP4 或者上网本离梦想中的终极个人数码产品来的像。

这不是技术或者成本的问题，最次苹果也可以作出个和其它上网本/平板电脑一样的东西，他完全有资格随意定高价，来支撑尽可能多的内涵成本。可是苹果没有这么做，他反而一再节俭，弄出个 500 块钱的大 iTouch。

我们只好从产品背后的设计理念上去寻找原因。

回到手机上来。iPhone 能干什么？从硬件能力上看，iPhone 比其他一众日系手机欧系手机没有任何优势，比众多国产万能手机更是差远了，设计虽然经典简约但也是万年不变了。也许你会要说，质量上还是有区别的，但这个优势相比各个正规大厂也不是那么显眼。苹果从 iPod 一路走过来，似乎从来没有哪一个产品是在硬件多功能上甩开对手的，相反他的产品往往都是功能最为单一的。这点，看看 iPod 和许多同时代的 MP3 播放器就可以明白，然而最终，iPod 获得了压倒性的成功，几乎从文化上用 iPod 取代了 MP3 Player 这个词——这点和任天堂用 Gameboy 在普通人的词典里取代了掌机的地位一样，是一个产品成功的巅峰标志。（Walkman 和 Playstation 以前也在各自的领域达到了相当的地位，但眼下前者几乎彻底沉寂，后者至少在北美已经被 Xbox 替代了。）

如果消费电子产品的进步方向只有技术支持的体积和功能的话，那么，iPod 和 iPhone 的成功就无法完全得到解释。我无意也不会去否定苹果的硬件设计上的才华，但苹果如今的成功，更在于他的产品在本来一条直线的技术坐标之外，成功地抓住了另一条独立的路线：服务与内容。顺着这条新的坐标线，苹果的产品才得以从拥挤在技术线上密密麻麻的同类产品中脱颖而出，找到属于自己的地位，从而稳定住属于自己的忠实追随者。



在上面这幅图片中，横向表示一个消费电子产品的功能多寡，纵向表示该产品的使用价值所作。左边是单一目的的电子产品，右边则是万金油类的电子产品。底端的东西使用价值更多的在于硬件本身，上端的东西则注重可以通过该终端所取得的服务的熟练与质量。一个电子产品在这张图上的定位，体现了它的设计者所希望体现出来的设计理念。

对于一个单一用途的、硬件为主的电子产品，我们可以用数码相机来做例子。应该没有多少人会迫切的要求把数码相机进化为可以玩游戏打电话上网的怪物。我们只希望它可以拍出好的照片和影片。选择这个角落里的电子产品，我们会去关注它的硬件指标本身。你不能依靠指定索尼相机可以拍摄的地点和时间来压缩它的市场份额，但你可以用更好看，更好用，照片更艳丽的产品，硬碰硬的打败它。

右下角则属于那些多用途、硬件为主的电子产品，最好的例子就是笔记本电脑。我们希望它什么都能干，打游戏，办公，交流等等的集合体，而不仅仅是一个游戏机，一个 DVD。选择这个角落里

的电子产品，我们同样会去关注它的硬件指标本身，这个指标直接决定了它的多用度。打开电脑，要干什么取决于用户本人，一台好的电脑，应该提供更强大的机能、易用的界面让用户去实现他所有的目的。具体什么目的，电脑生产商是无所谓。

左上角，一个单一目的，服务为主的电子产品。电子书可以作为这个角落的代言人。我们并不需要一个硬件花哨无比的电子书，我们也不需要 1080p60fps 的显示能力，最重要的是（当然是在硬件依然满足需要的前提下），购买了这个产品之后，我能看多少书？如果是开放导入，它支持多少格式？它关联的管理软件是否好用。对于封闭的内容提供商的版权读物，这个内容提供商能提供多少这样的读物？一个没有广泛内容提供商支撑的电子书阅读器，哪怕效果再好，你恐怕也不敢选择——那将成为绣花枕头。注意，并非一定要合法的内容提供商才算数，其它途径一样可以提供服务。这并不会改变电子书服务依赖的性质，只是某些环境下大量的自由下载和第三方书库满足了用户对服务的要求。

右上角我们留到本段最后再说。现在我们先把一些熟悉的电子产品往这个坐标图里面填，看看它们的设计定位各自如何。

传统的游戏机是单一功能的，是内容服务依赖的——这就是独占软件的魅力所在。你可以把游戏机本身造的无与伦比，但如果用户发现从这台机器上体验不到更多的内容——游戏——的话，他们就会宁愿去选择那些可能机能差但游戏多的主机。PS2 之后的游戏机性质有所改变，家电化赋予了它更多的硬件本体体验的价值，同时也多功能了。总体上，游戏机的设计理念是在从左上角往右侧中间移动的。

我们来看看 MP3 播放器。它的起点在坐标图的右下角，一个只能放音乐的简单玩意儿，谁的好看，音质好，便会吸引更多的顾客。iPod 的介入改变了产品的本质，因为其背靠的 iTunes。苹果的意思和多数其它开发的 MP3 播放器厂家都不同，他要求用户通过封闭的 iTunes 来购买、整理自己的音乐。这么一来产品的性质变了，如果我的播放器听不到我想听的音乐，那它再好看音质再好又有何用？通过把 MP3 播放器从单一用途的、硬件为主的电子产品转变成同样单一目的，但服务为主的电子产品，苹果同时绑定了用户和内容提供商两头。只要大多数人还愿意走正版路线，和 iPod 对抗，就必须提出同等规模和质量的服务，这恰恰是几年前包括索尼在内的一票厂商没有意识到的。而在大多数人都愿意走盗版路线的消费群体里，iPod 的哲学自然就如同对着空气挥拳一样无处下力了，因为所有的内容中介服务都被大大小小的音乐下载网站代替了。这个时候，本来非常强大而便利的 iTunes，也就成为了累赘——怎么我从百度下的歌都拷不进去？！

iPhone 相对于其它手机，大致走了相同的路线。这次提升产品的服务依赖性的，不单单是 iTunes Store，而是更加具有野心的 Appstore。iPhone 的好玩，它的让用户上瘾，并不在于通话质量或者待机时间，而是那 14 万——还在不停的增长的——大大小小的 Apps。体验这些小程序的便利和乐趣，才是 iPhone 的精华所在，当然，等你爱不释手了，自然也就上了苹果的圈套。你喜欢摄影，可以卖了 A 牌子的相机换 B 牌子的相机追求更好的效果，你喜欢看电视，可以卖了 C 牌子的电视换 D 牌子的电视，你喜欢的电视台不会因为硬件的改变就消失。但如果你喜欢某个苹果手机上的应用，你就不大可能去换其它系统的手机，因为这些服务是独占的。在硬件更新换代飞速的今天，这种服务倚赖型的设计理念在维持用户忠诚度和最大化硬件利益上，都是绝佳的选择。但随之而来一个问题，此类服务倚赖型产品的本地化比较困难。一台电视机在哪个群体里卖都行，你需要的只是改变硬件本身的制式和本地化菜单，让用户懂得使用，然后你的高端彩电在任何地方都是高

端彩电。但服务倚赖型产品不一样，本地化界面不能解决根本问题，根本问题在于那 14 万 Apps，换个地方，别人能不能得到？能不能用？即便都能用，这里面有没有针对别的地方人群需要所定制的软件？内容的本地化非常困难，而且是这个电子产品提供商自己无法解决的问题。

除了上述的本地化壁垒之外，苹果总体上还是尝到了这样做的甜头，于是决定继续把这条路走下去。用乔爷爷自己的话说，在小如 iPod iPhone 大如 Macbook 这两类产品之间，还有个坑，等着他来填。他用来填这个坑的，就是 iPad。

于是很多人不满的站起来抗议，这个坑已经无数人填过了，那就是 Netbook 和平板电脑，那个坑都被填成山包了，你才推出个 iPad，太迟了。

我们来看看 Netbook 在这张坐标图上的定位。它很小巧，用完整的操作系统，显然是个多功能的电子产品。其小巧的身躯决定了在同样的技术条件下，它的多功能必然比完整的便携电脑来的少。但这不是问题，使用 Netbook 的用户并不追求同样的全性能，他们往往只需要上网聊天看在线视频简单的文字处理。Netbook 是一个弱多功能、硬件依赖的产品。

这个矛盾就出现了，Netbook 既然是硬件依赖的产品，但却不能无限制的往硬件性能上去追求。它是多功能的，但所针对的用户又明显不期望在这里得到完全的多功能提议，否则它也不会被叫做 Netbook，人们也不会说："如果你只想干什么什么，Netbook 就足够了。"索尼的 VaioP 可以说是这种矛盾的最尖锐集合体：这是一个没有足够的硬件机能可以依赖的，用户体验被强迫弱化的多功能电子产品。你想得到的它似乎都可以干，但实际上啥也干不好。

在目前的技术局限下，我相信既然索尼只能做到这一步，苹果也不会强到哪里去。如果 iPad 遵从了同样的定位，实际产品不会比 VaioP 高明多少。

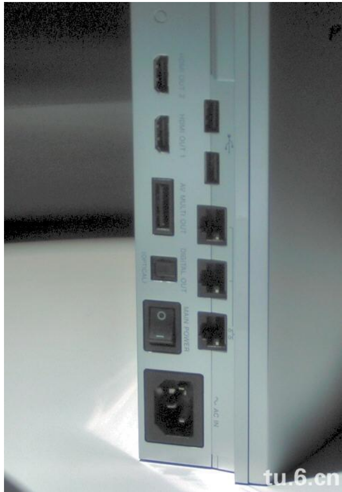
高明的是苹果对 iPad 的定位，iPad 摆脱了传统 Netbook 和平板电脑在这张坐标图右下角的地位，转而占领了目前几乎还是空白的右上角，将自己定位成一个弱多功能、服务倚赖型的产品。

这么一来，有限的机能就不再是障碍了，多任务自然可以当作电脑的特性而剔除，USB 接口，你想用它来连接什么？为了确保服务内容的到位，iPad 全面继承了 iPod，iTouch 这些前辈积攒下来的内容，并增加了 iBook 之类的新选择。iPad 并不会将传统的电子书阅读器彻底打败，它们定位不同，但作为服务倚赖型的产品，iPad 必须自圆其说，言之有物。苹果并没有希望让你通过 iPad 看到整个世界，他只希望你通过 iPad，用 Apps 的方式，看到苹果所提供的那个世界，最好你还能迷上这个小世界，这样，你就不得不逐步的把身边所有的电子产品都加上一个 i 的前缀了。iPad 的硬件也许可以打一个良，优都算不上，离完美更差的远，但它的设计理念和其所能实现的用户体验，却是真正契合苹果文化和产品线布局的。如果你真的需要在一个 10 寸大小的便携电子产品上像在电脑上一样无所不为，iPad 绝对不是个理想的选择。其中的差异并非来在硬件软件这些可以逐步弥合的裂纹，而是产品设计思路的本质区别。iPad 可能会逐步增加各种接口和更丰富的用途，但如果你不喜欢苹果所推行的内容服务的话，你依然不会将封闭的 iPad 评价于开放操作系统为基础的 Netbook 之上。这两者并非优劣之别，只是定位不同。

PS3

这样说下去怕是要被删贴了，因为我还没有涉及游戏机的内容。下面两个段落，我们分别来看看 PS3 和 Xbox360 的设计理念。任天堂的主机从来都是简单功能，内容体验为主的。所以买任天堂的主机比较简单，就是为了玩游戏，玩别的主机玩不到的游戏。任氏的主机很纯粹，可能会不对你胃口，但不至于让你迷惑。

索尼就不是了。让我们回到 PS3 刚刚公布的时候，看看那个时候的 PS3 规格体现了什么样的设计哲学。



这是当年久多爷爷捧出的那个 PS3 模型的图片，许多玩家至今依然对于缩水的许多插口咬牙切齿耿耿于怀。冷静下来分析，这样的 PS3 是一个什么东西？它当然可以玩游戏，它可以看蓝光碟，可以建局域网，可以读取许多格式的外界存储媒体，可以像电脑那样上网，有包括提供视听内容 PSN 和规划中的 Home，可以自己安装操作系统，可以运行诸如蛋白折叠这样的公益软件......虽然离真正的电脑还差几步，但明显已经不是传统意义上的游戏机了。索尼给 PS3 的期望，应该是一个稍弱于家用电脑的多任务的，同时兼顾硬件体验和内容服务体验的巨无霸。

和任氏主机的纯粹恰恰相反，索尼的 PS3 是真正的繁华雍容，令人眼花缭乱。总有一点可以对你的胃口，但是，它让普通消费者迷惑。

这是索尼在改变游戏机设计理念上犯下的第一个错误：往多功能方面激进的太远。索尼直到今天还有一句广告词："It only does everything."在我看来这句话作为品牌宣传是个典型的双刃剑：它容易让人形成这个产品很强大的印象，但对于最需要拉拢的旁观消费者而言，这东西到底能干什么呢？如此的迷惑是无法转化成消费冲动的，尤其你的 PS3 还那么贵，没有人敢随便买来试试看。在随后的实际生产过程中，PS3 的诸多功能，随着那些插口一起默默地消失了。最终摆到店头的 PS3，是个游戏机+影碟机的双功能电子产品的形象，所谓的安装自制系统也从来没有流行开来。回到了游戏机该有的功能定位上，这条弯路上消耗的索尼的时间，金钱和名誉，却是回不来了。索尼官方的口径几年来也不一致，一会儿 PS3 是专业游戏机，游戏至上，一会儿 PS3 全能家电，客厅中心。给我的印象，索尼在 PS 品牌定位上从 05 年以来一直是摇摆不定的，似乎是愿望和现实在拉锯，锯掉的就是 PS3 的销量。

索尼在 PS3 定位上犯下的第二个错误，是过于贪婪的兼顾硬件体验和内容服务体验。这个希望本身并不是个错，是一个未来的方向。但索尼在定下这个目标的时候，不知道为什么忽略了自己的技术能力。以游戏机所最依赖的内容服务体验而言，索尼在游戏上的表现直到最近才有所改观，这改观还是游戏口碑上的，销量上依然没有起色。索尼在网络体验上的表现差的让人惊讶。你可以回顾一下 PSN 历次升级的内容和频率。我有些偏激的认为，随 PS3 首发上线的那个 PSN，恐怕连 Beta 测试应有的质量都不到。而直到现在，PSN 所能提供的在线游戏服务质量，依然远远落后它的竞争对手。商店里的游戏，音乐，视频数量，也没有任何优势可言。我不知道索尼音乐和索尼影业在这个问题上是如何冷静的坐看 Live Marketplace 压倒自家兄弟的。在这样糟糕的情况下，索尼居然顽固的依照自己错误的路线图，推出了 Alpha 版本质量的 Home。这是索尼的一个巨大损失，损失不在于眼下的 Home 多么幼稚，离玩家的期望多么远，真正的灾难在于，索尼毁掉了一个未来大有前途的概念。我从来没有怀疑过在下一代主机或者终究时机成熟的某一个时刻，我们的电子产品一定会开始使用这样的虚拟社区界面，Home 所包含的可能性和品牌价值，在网络至上的今天是无价的。可惜，过早的推出让 Home 声名狼藉，对于 PS3 丝毫没有起到正面作用。等同样的东西换个名字在别家主机上以成熟姿态登场的时候，不知道索尼将如何评价这些年 Home 项目的得失。索尼在 PS3 的硬件体验和内容服务体验上都铺开了很大的摊子，许下了很多的诺言，结果，大都没能实现。和其竞争对手相比，PS3 至今没有能够超过它们所提供的内容服务。倒是作为被保留下来的硬件体验一部分的蓝光碟播放功能，多多少少有些实在的帮助。

同为索尼数码终端产品线上的 PSP Go 的命运也因其定位的过激而不容乐观，之后我们单独再看。

Xbox360

Xbox 功能的定位介于任氏主机和索尼主机之间，360 从来没有想过像 PS3 那样全能，但比 Wii 像家电的多。微软不可能意识不到自己在第一方软件上和任天堂的差距，也不会自大的忽视在硬件设计上和索尼的差距，这两个方向无论微软怎么突围，都将是极其艰难，结果难以预料的。所以微软根本不会在乎自家软件销量能否占据头名，或者为自己机器三红的感到内疚，这两个问题上，微软是成功了便好，不成功也无所谓。微软从 Xbox 到 Live 这根线，牵出的不是他对游戏性的至高追求，也不是他对于占领客厅空间的欲望，而是未来数字中介格式大战的前奏。

微软是个软件公司，不具备提供视听内容的能力，这一点和索尼不同。他虽然有游戏部门，但规模也从来没有达到成为至关重要的游戏内容提供商的地位。他更多的注意力，放在了用户和内容提供商之间：这个中介人的位置。微软需要一个类似苹果的 iTunes 这样的东西，让用户通过自己的软件来选择内容和服务。

你也许会说微软有操作系统了。但 Windows 最大的问题在于它的开放性。第三方软件在 Windows 上很快占据了中介人的地位，微软无法从中获得任何直接的用户忠诚度，更不用说利润了。微软需要一个同样封闭中介软件系统，把内容供应商和用户直接联系起来，这个东西就是 Live。

Xbox360 是一个弱多功能，本地硬件体验为辅，内容服务体验为主的设计。微软没有追求硬件功能的优势（连硬件质量把关都放弃了），但建立起了好的多的网络服务和内容提供。微软的 Zune，他在 Windows 上一体化的 Media Center 界面，以及对 Games for Windows 的推广，目的都在于将那些习惯了打开电脑倒处随意下载内容的用户们集中起来，培养使用 Live 系中介软件的习

惯，培养从 Live Market 获取内容的习惯。

从这样的核心理念出发，Xbox360 的日子无疑比 PS3 过的滋润，也更成功。微软所要做的，就是不断地改进 Live 体验，丰富 Live 内容。目前而言游戏依然是主体，但这起码带来一个好处，大家认 Xbox360 是游戏机，而且乐于选择它作为联网游戏的平台。由此带来的对 Live 中介地位的认可，才是微软最看重的成就。绝对的游戏数量和销量本身对于微软没有如此重大的意义可言，这点可以从 PC 游戏的境况看出来。微软即不希望玩家私自下载游戏，也不满足于与厂商出售正版游戏然后提供配套服务（比如网战），他希望的是玩家通过 Live 渠道购买游戏，然后在 Live 服务器上对战。只有这样，中介才是封闭的，可控制的，可产生利润的。收拾盗版横行的 PC 游戏圈难于登天，微软自然会选择相对封闭而安全的主机下手。和索尼的 PS 硬件一定会坚持下去不同，Xbox 主机本身在未来完全可能被弱化，但前提是微软已经方向的看到，大多数用户都开始通过 Live 平台玩游戏看电影了。眼下而言，Xbox 和 Zune 是 Live 体系接触用户所必须要借助的壳，它们的成败，决定着未来将会追随微软中介服务的用户数量。

全能的山寨电子产品

这里我们来看一批另类的电子产品。它们至今坚守功能多就是好的信条，完全忽视服务体验和内容的提供，更毫不关注未来的数字中介格式大战，但它们却也活得不错。这就是那些伟大的全能的山寨电子产品。这一段，我们来分析一下这样的产品背后的哲学是什么。希望你可以赞同，所谓的山寨电子产品之所以可以另立山头，品质不是根本原因，根本区别在于对待产品和用户的理解方式。

无论如何，要完成全部从提供内容到最终阅读观看的过程，其间的中介过程是不可跳过的。用户可以通过上传转别为内容提供者（中介软件的发展方向之一，比如 Live 上那些自制的游戏），但用户绝对不会拥有对内容的直接获取权利。内容提供方理论上可以代行中间人的职责，但相比较将这个任务分离出去而言，似乎这样的内包并不能提供更大的利润。我们并没有看到电视台推出只能放自己版权的节目的电视机或者唱片公司推出只能播放自己旗下歌手歌曲播放器这样的经营模式大兴其道，即便在游戏业内，纯软件提供商依然是大多数。不可能随便一个软件商都来发售自己的主机直接面对玩家。

我们以看片为例，分析一下用 iPad 和用山寨 MP4 的不同体验。

电影公司--〉iTunes Store --〉用户

电影公司--〉国外同学翻录，字幕组编译，技术的十三姨转制，网站提供空间下载--〉用户

毫无疑问，我坚信后面一条路线的中间力量远比 iTunes Store 来的强大，亲民，虽然这条路线的追随者往往要面对片源质量不佳，字幕翻译困惑，十三姨手抖导致参数错误，以及网站突然被和谐这类的问题。而且这条路线的用户往往具备一个第一条路线的用户所不具备的技能：自助资源管理，这个技能用来补偿 iTunes Store 之类软件提供的以中介程序为核心的强制管理。这样，两条路线的用户体验分道扬镳：前者，也就是以苹果为代表的大厂鼓吹的，版权限制下的有限内容+特定软件支撑的轻松使用。后者，则是无视版权的自由无限内容+个人电脑知识支撑的专业使用。前者的用户意识是在做选择，后者的用户意识是在做收集。

山寨不是个太好听的名字，或许我可以自作主张的把遵从"电影公司--〉iTunes Store --〉用户"这样的类似的设计的电子产品叫做单中介终端，而把遵从"电影公司--〉国外同学翻录，字幕组编译，技术的十三姨转制，网站提供空间下载--〉用户"这样的类似的设计的电子产品叫做云中介终端。只要厂商认真，两种模式都可以提供平等优秀的硬件产品，都可以满足用户的基本需要。哪一条路更好？难说。用户更喜欢哪一种？怕也是依人而定。

其实，这样的山寨思维，和 PS3 最初的开发理念几乎如出一辙。如果未来非实物媒体的销售都转变成广告付费或者强制税收这样人人平等的方式的话，那么云中介终端的全能优势自然就体现出来了，厂商的竞争也必然会回归到硬件实体的使用价值上来。

全能的山寨电子产品之所以能够生存，靠的就是它们极快的更新周期，符合用户群期望的自由度，以及强大民间内容中介群体的无私。山寨电子产品之所以"山寨"：在于它是让用户收集资源，可以让你随心所欲的使用所有数字内容的电子产品，内容的提供商的利益在此是不被考虑的，而中介群体的利益是被默认为不需要考虑的（微软的 windows 作为大多数情况下不可或缺的中介之一，当然不能认同这样的思维模式）。这三条都和 iPad 类电子产品的设计方向背道而驰：苹果等公司所期望的，恰恰是持续稳定的产品周期，诱导并培养用户固定的使用习惯，以及完全可以牢牢控制在手的中介权以及由此带来的利润，这是一个均衡考虑内容提供商和传播中介者利益的方案，用户基本处在有选择的接受的位置。这样的区别决定了这两类产品本质的不同。随着时间的推移，我们的山寨电子产品也许终会在外观和硬件上接近以及赶超苹果索尼之类的大厂品牌，但它们背后设计思路的不同决定它们所能够提供的用户体验绝对不会同化。

封闭中介意味垄断资源，垄断资源意味着利润，有利润便不会无人去追求。虽然我们的山寨 iPad，山寨 MP4 厂商没去，但那些提供搜索引擎和空间的网站已经开始这么做了。比如迅雷看看这样的东西。iPad 引入中国的时候，我希望能支持许多诸如百度搜索，QQ 聊天，迅雷看看这样的 Apps，如此才算是真正的本地化，你给我一个汉化的再好的 Youtube 又有什么用？

最后依然拉回游戏机的内容。出于技术限制，山寨厂商还无法提供可以同时兼容 PS3，Xbox 和 Wii 的主机，但我们可以看到许多可以同时兼容三五种老式主机游戏的山寨游戏机。这些全能游戏机就和所有格式通吃的全能 MP4 一样，不需要对游戏软件商负责，内容来自民间中介群体传播，而最终用户在付出间歇性的"死机，丢存档"这类小小代价之后，获得了比购买单一格式品牌游戏机（当然是要退回那个世代去比较）大的多的利益。

PSP, Where are you Going?

PSP 做的怎么样？我个人觉得还行，虽然没有达到完全和老牌掌机王任天堂分庭抗礼的程度，但作为索尼旗下便携个人娱乐产品的品牌拓展的一次尝试，PSP 无论在 PlayStation 还是在 Portable 这两个方面都还是对得起自己的名字的。

直到 PSP Go 的登场。

面对令人发指的低销量，我想即便是最乐观的人也无法把眼下 PSP Go 的处境和成功这个词联系起来。这一次尝试失败的原因当然是多方面的，这里我们可以从比较 iTouch 到 iPad 的演化和 PSP 到 PSP Go 的演化中看看产品设计理念转化过激带来的伤害。

如前所述，iPad 是一个多功能的，服务依赖的产品。在 iPad 的发布会上，乔爷爷强调了很多‟继承”方面的内容，比如继承 Appstore 的诸多软件。乔爷爷还介绍了新的可以在 iPad 上体验的内容，比如 iBook 和办公软件。整个发布会的重点，并不在于一些人来不及就要挥舞大棒开始打击的分辨率、没有 USB 口，不能多任务这些‟硬”伤，而是要你知道透过这么薄薄的一片 iPad，你可以享受哪些内容，你能干什么。这样的强调是对题的（虽然是不对某些人口味的）。

再来看索尼这边的情况。PSP 基本上是一个多功能、硬件和服务依赖掺半的产品。这些服务的来源，一个是 PSN 的下载，一个是 Media Go 之类的软件倒入。PSN 的情况之前已经说过，相比竞争对手的类似服务，PSN 所能提供的少得可怜。作为终端的 PSP 不得不更多的依赖 UMD 游戏，以及走”依赖技术的十三姨‟这样的云中介终端路线。索尼推出 PSP Go，舍弃了 UMD，在功能相比老版 PSP 没有什么变化的情况下，把产品对于服务的依赖性大大提高了。PSP Go 的定位更加接近苹果的便携数字产品了，我相信这也应该是索尼将来应该去到的方向。然而问题同时也出现了。

第一，PSP Go 荒唐的放弃了全部的 UMD 游戏资源。这个放弃不是单单的说取消了 UMD 光驱，而是连 UMD 媒体到数字媒体的转化都没有提供，也没有积极‟逼迫”第三方厂商将之前所有的游戏逐步全部转化为下载版本。索尼官方的解释是‟出于技术和法律”障碍，这个解释实在让人无法理解。如果是这样的话，索尼必然在 Go 的规划和测试阶段就知道了将来必须抛弃所有 UMD 游戏的问题。这个障碍在我个人看来完全是一个大到足以暂时否定 Go 项目关键障碍。索尼在知晓 PSP Go 将要面临的内容缺乏困境的情况下，居然不但没有及时提出对策，反而大肆宣传 Go 将是更加‟内容依赖”的新一代 PSP，如此冒险的行为已经不能用大胆尝试来解释，只能说鲁莽投机，匪夷所思。

第二，PSN 完全没有跟进，和 PSP Go 的发布脱节。取消了 UMD 之后，PSN 就成为了 Go 最主要的内容获得途径。09 年 10 月 1 日 Go 在北美发行的时候，根据索尼的数据，PSN 上一共有 225 款游戏，2300 部电影和 13300 集电视剧。这个 225 款是包括了所有 PSP 游戏，PSN 游戏以及 Minis 的。比较一下 Appstore，09 年 3 月 Appstore 已经是 6000 多的游戏下载了。上个月发表 iPad 的时候，Appstore 的总软件数是超过 14 万。我不知道具体的游戏数字，但按照以往的 20%~25%估计的话，也该有 3 万个左右了。到 iPad 正式销售的时候，这个数字肯定还会大大提升。比较媒体内容的话，iTunesStore 目前拥有超过 1 千 1 百万的歌曲。这样的绝对数字比较当然是危险的，我的理解是：Appstore 和 iTunesStore 的内容量达到了可以完全依赖网络传播提供服务的标准，PSN 则没有过这个最低限。如果你是第一时间入手了 PSP Go 的话，那几天除了 GT 几无游戏可下的困境应该还是历历在目。事实上，PSN 的数字和 XBox 的 Live Video Marketplace 以及 Netflix 的 Watch Now 服务基本相当。我手上也没有最新的准确数字，但前者号称总计 6000 小时，后者 08 年底时提供 1 万 7 千的电影和剧集。在这样的数字内容供应量下，Netflix 依然要依赖更多的实物碟片租赁，XBox 也不敢说取消实物 DVD 播放功能 。索尼如果真的想让 PSP 完全转型，PSN 目前的规模是远远无法支撑的。更为尴尬的是，作为游戏机，索尼甚至没有能够说服游戏软件商同步提供新 PSP 游戏的 PSN 版本，而只是许诺自己的第一方游戏将同步推出下载版。这样的说辞不禁让人怀疑 PSP Go 到底生产出来目的何在。如此试水也只怕玩心太重了。

第三，将 PSP 彻底转化为云中介终端不符合索尼的个性。这里并不是要讨论盗版和破解的问题，而是针对索尼这个公司的文化而言。所谓的转化为云中介终端并非要求索尼主动提供 Go 的完美破解，而是说：如果在取消了 UMD 而 PSN 又无法跟上内容需要的情况下，可不可以大量引入其它

中介软件，开放格式，解决这个问题？比如 PSN 和 Live 的电影都不够多，但通过引入 Netflix 的服务，所有 Netflix 的电影节目都可以平等的在这些硬件上播放了。问题在于，作为同时手握了大量音乐电影电视资源的内容提供商，索尼不如微软和苹果来的干脆。后两者致力于提供中介和终端硬件，索尼多少一直梦想着垄断从内容到中介到终端的全部服务。纯云中介终端的目标是让所有人拿着我的机器，看随便从何处获得的任何数字内容。微软和苹果的目标在于让所有人拿着他们的机器，只看从微软和苹果的许可渠道获得的任何数字内容。而索尼的美梦，则是让所有人拿着 PSP，通过 PSN，看索尼的内容。以 PSP Go 眼下悬在半空的危险处境，无论往强化 PSN 还是开放平台的哪一个方向转化，转化好了，都可以让索尼获利。但从索尼一贯的相对"高贵而独立"的个性看，放弃独占中介可能性很小。而且，作为忠实的制定格式爱好者，索尼也绝对没有在 PSN/Live/Appstore 这场未来数字中介格式大战中稍一受挫就俯首称臣的道理。

恢复 UMD 似无可能（即便真的恢复了，也是退守之策，不是长久之计），放弃未来单中介终端格式争夺战不符合索尼的个性，那么 PSP Go 以及未来继承者（PSP2？）的成败，就必然受制于 PSN 的发展了。PSP Go 能走多远？我不知道，但我可以肯定，因为它设计理念的"原罪"，它不可能比 PSN 走的更远。

至于在国内，PSP Go 的未来很可能还是会"被迫"回到云中介终端的路上，因为我们有技术的十三姨呐~

Natal 的意义

Wii 用两个遥控器挥舞出了漫天的钞票，任天堂数钱都来不及。微软和索尼各自哭完之后自然要发誓跟上。于是索尼弄出了个一模一样的遥控棒，据说精度更高。微软则干脆淘汰了任何遥控器，让用户对着屏幕手舞足蹈。索尼的东西很简单，确实就是强化版的 Wii。Natal 则有些奇怪，如此低成本的摄像头恐怕无法从技术上超越 Wii 的概念，又有多少用户会真的完全放弃手柄游戏呢？索尼说过，他们研究了很久，觉得玩家一定还是希望手里抓着点什么游戏的，所以 Natal 的概念过于偏激了。这个结论前一半我深信不疑，但后一半我觉得可怜的索尼又看错了，Natal 之意不在游戏，在于界面。

Live 作为这场数字中介格式大战的参战者，它的界面是最混乱的。Windows 的格式合适云中介终端下有一定电脑知识的用户使用，对于单中介终端而言，则太过繁琐。微软需要一个完全重新设计，针对分类内容而不是具体单个文件，针对弱多功能的电子设备而不是全能的电脑的界面（Phone 7 系列）。微软在 Xbox 上，在 MediaCenter 上，在 Zune 上都在尝试。微软看中的，应该是 Natal 无需任何设备情况下对于大屏幕界面的操作和管理能力。这样的任务中，精度是次要的，方便是主要的，而且和便携设备的触摸界面将有很大的交集。以 Natal 为基础，用户可以在单一的 Live 中介下，轻松的复制他们在便携触摸设备上的操作体验到以 Xbox 和 PC 为基础的家庭、办公场合，反之亦然。一个优秀的数字中介格式，不但要提供丰富的内容，让用户最轻松的在这些内容里导航，选择，也是同样必须的。NXE 整合了 Natal 之后的进化相当令人期待。

回到文章的开头，iPad 为什么要用简单的 iTouch 界面？不是因为 MacOS 不好用，这是为了保证苹果旗下服务内容导向的系列产品的用户体验的一致性。索尼呢？她的 CrossMediaBar 界面已经统一了包括 PS3，PSP，电视，像框，VaioP（快速模式）在内的许多大大小小的家电，这无疑是一个好的开始。但 XMB 急需改进其对大量本地媒体内容的管理能力。

最终，这是一场 XMB+PSN 对 NXE+Live Marletplace 对 iOS+Appstore 的战争。

家用机上的格斗游戏

yagami

作者:xv.yagami 转帖请注明作者

A9 的格斗控不是很多,但不影响我写这样一个拙文.标题上也写清楚了--"闲侃".既然加上这俩字,我就想哪写哪,各位看官就请原谅我下问的的语无伦次吧...本人游戏玩的不多,所以下面侃的游戏都是一些主流点的,有代表性的格斗游戏,错误和遗漏在所难免,希望各位发现了的话指出一下.⊙﹏⊙
曾几何时,我们这儿街机还活着的时候(那时我还一小屁孩),我经常和我的同学去街机厅,玩什么?什么都玩.不过印象最深刻的就是我们玩街霸 2 的那段.什么招都不会发,就是乱打一通,不过也玩的舒心自在.过了一段时候,对门的哥们儿有了一盘 FC 卡,不是别的,正是街霸 2.

FC 代表:街霸 2 + 一堆粗制滥造的国产货.

我不知道这是不是 CAPCOM 移植的(貌似是台湾出的),我也不知道这是不是哪家伟大的公司 D 出来的,反正,每日都一定会和对门的哥们儿来上 N 局.那段时光真不错...让我这么着迷不是因为这个游戏挂着街霸的名号,而是尽可能地还原街机的内容.出招,音乐,手感,一切都是那么晦涩(机能问题),不过,对于当时的我来说,真的是太足够了.终于,这盘卡带终于报废了.之后我苦苦找寻,却一直没有这个游戏.
过了很长一段时间,新一代的街霸 2 出现了.
我实在无法用言语来形容它,就算形容,也只有一个字--渣.BUG 乱飞,A+B 就出招,完全没有手感....进入游戏后可以选很多人,不过都是些重复的.我想了半天,实在是找不到什么优点,绝对是用来骗钱的东西.相同种类的也很多,KOF 啦,幽游白书啦,恶狼传说啦,侍魂啦,知名的格斗游戏都全了.那素质,保证看官您玩一便恶心一便...
跳过跳过,我们进入 MD 时代.

MD 代表:街霸 2 + 幽游白书-魔强统一战 + 龙珠 + 侍魂.

来到了 MD 时代,随着机能的提升,游戏也进化了一层(不光是画面进化.我非画面至上派).MD 的手柄也非常适合玩格斗游戏.在这个主机上,家用机上格斗游戏终于像那么回事了.\(￣▫￣)//

我再来说说街霸 2.终于移植了,而且非常的完美.在标题也能看到 CAPCOM 的标志了.我想玩到过这个游戏的的同志应该知道它是什么素质,出色的发色数,出色的手感,出色的音乐,以及出色的流畅度,这不由让我对 CAPCOM 敬佩万分.这个游戏想必也会成为无数人茶余饭后的消遣之一吧.(街霸 2X 也移植了就好了...)
下面就是幽游白书了,恩...先跳过,最后再说.我来侃侃龙珠.

龙珠在 MD 上有几个格斗游戏我还真记不清了,2 个? 3 个? 无所谓啦.既然是漫画改编的,原作的精髓自然也会带些来.人物的战斗并非只在地面,可以飞在天上去耍,画面色彩很匀称,很养眼.这个游戏总体来说我不喜欢,格斗感太差,手感太硬,个人感觉就是两个人在对"波",虽然"波"是可以挡可以返的.虽然对格斗控来说这不算是一个合格的游戏,但对于龙珠迷来说已经足够了吧.

侍魂,一个响亮的名字,一个可以让广大街机仔着迷的名字.

MD 上的侍魂发挥了 MD 画面的极限,色彩艳丽,人物饱满,跟街机几乎没有区别.我不由地幻想,是不是 KOF 缩水后也能移植到 MD 上呢?关于这个游戏我实在没什么好说的,虽然全人物都通过关,但就是没什么话,还请看官原谅.

MD 的最后一站,轮到幽游白书-魔强统一战(以下简称魔强)了.有人说,这就是 MD 上最强的格斗游戏!的确,魔强真的很优秀,以至于让街霸 2 沦落为了配角.我的记忆里,这游戏在国内真的红火了好一阵子,这都是游戏的实力换来的.游戏里华丽的连续技,成为当时玩家的重点研究对象.我曾经也深陷其中.魔强另人振奋的应该就是那几个游戏模式,擂台模式.1 对 3 模式,都是很有意思的.自己玩或跟朋友一起玩,很轻易地,就可以坐下玩半天.听闻当时还有 JS 把这游戏当街机来赚钱,就算现在联网玩游戏的时候也常有人对战魔强.现在最红火的 2D 格斗游戏罪恶工具系列,也依照魔强的双线战斗模式制作了一部"罪恶工具 isuka",可见,魔强是那么地深入人心.
说了不少,转过镜头,看看 SFC.

SFC 代表:??　??　??
恕我直言,我还真不知道 SFC 上有什么值得称道的格斗游戏,除了街霸 2,我还玩过高达,乱马之类的格斗游戏,素质普遍都不怎么 D.SFC 上有少年街霸 2,我没玩过,而且模拟器不能,所以我也就想不出写什么了...跳过跳过...(在 SFC 上还是老老实实玩 RPG 吧)

新一轮的主机大战开始了,在 SS 和 PS 的战斗中,格斗游戏也发生着新的进化.

SS 代表:侍魂·斩红郎无双剑　+　恶魔战士　+ VR 战士 2

SS 上的格斗游戏真的不少,格斗之王,饿狼传说,豪血寺一族,格斗之蛇,斗神传,电脑战机.在这里我就不说这些了,说说上面那 3 个.先拿侍魂·斩红郎无双剑开刀.斩红郎无双剑号称是继真侍魂后手感比较硬气的一作(不是我说的,我侍魂玩的少),其中人物塑造的非常成功,绯雨闲丸这个正太成为众多同人女追捧的对象.其与霸王丸的 BL 事迹层出不穷.斩红郎的实力也真不是乱盖的,想必和他打过交道的同志都有感触吧.

下面是恶魔战士.这个系列我想玩过的人不多,这与 SS 的不普及有关,不过现在通过街机模拟器可以玩到.仔细想想,这游戏很不错,人物动作很快,手感却是一流的,一点也不飘,不愧是 CAPCOM 的作品.游戏里的人物特色各异,小红帽,猫女,狼人,雪人,全是一些个性十足的角色.他们不光形象,性能也大不相同,用的好 A,却不一定能用的好 B,这正是 CAPCOM 制作格斗游戏的功力,SNK 在这方面就不行了.希望没玩过这个系列的同志好好尝试一下,不会让你失望的.

终于轮到第一主力出场了,那就是 SEGA 至今为止,唯一一个销售过百万的游戏--VR 战士 2.
恩...这名字真不咋 D,没有啥技术含量,不过仔细想想,也没啥好名字了可起了.所以广大同志现在都用简写--"VF"来代替这渣的可以的译名.在 SS 上,VF2 绝对是王牌级的作品,它在当时给人们的巨大震撼,曾在一段时间里使得 PS 主机陷入绝境,SEGA 也靠这游戏赢得了无限风光.作为真正的 3D 格斗游戏,它吸引了无数 2D 格斗游戏玩家,更快的节奏,更多的变数,更棒的场景,更强的画面,更真实的格斗感觉...终于,格斗游戏的热潮爆发了.我可以很负责任地说,没有这款游戏,就没有日后格斗游戏欣欣向荣,没有那么多令人激动的时刻.无疑,VF2 是格斗游戏历史上最伟大,最杰出的作品.游戏的作者铃木裕是真正的游戏大师.关于他,后面再讲.在 PS2 上,SEGA 推出了 VF2 的复刻版,画面在现在可能是不堪入目,但,其意义大于实际,有兴趣的同志可以买来试试.　SS 篇到此结束,下面进入 PS 篇.

PS 代表:侍魂·天草降临 + 月华剑士系列 + KOF 系列 + 少年街霸 3 + 魂之利刃 + 铁拳 3

又是侍魂,这次是它的第 4 作--天草降临.侍魂系列中,个人比较偏爱天草降临.有人说它的手感太飘,我倒是不觉得,因为全系列我也没玩过多少.自然,我也没什么资格评论这游戏.既然是闲侃,各位看官就不用太计较了.印象最深的还是斩红郎,超杀简直无敌了,虽然在近身的时候有破绽,但在空中中了这招,那就死定了.首斩破沙罗也是我很喜欢的人物,总是给人一种诡异的感觉.SNK 的另一款刀剑格斗游戏月华剑士中,也有一个相似的人物--骇.在现在帅哥漫天飞的游戏界,这些异类往往会受到玩家的喜爱.

月华剑士,SNK 的又一款刀剑类格斗游戏.它的标题清楚地写着:幕末浪漫.游戏给人的感觉也的确是浪漫的很.我曾一度鄙视 SNK 的美工,这都是 KOF 惹的祸.不过月华剑士场景中纷飞的枫叶,漫天的雪花,拥挤喧嚣的人群,熊熊燃烧的烈火,这些都是 SNK 的美工给我们带来的.两个字形容:绝赞!能在 NEOGEO 基板上制作出如此绚丽的景象,我真的服了.同是刀剑类格斗,不过月华剑士和侍魂走的截然不同的道路.月华剑士吸取了很多 KOF,侍魂甚至街霸的精华,加上各个极具性格的人物,形成了这部优秀的作品.值得一提的就是 2 里的高岭响,对局的时候,配合月华那略微忧伤的音乐,都能显出她那种从骨子里透出来的忧郁,超喜欢.

KOF...我想各位同志都应该玩过吧...在中国的街机历史上,KOF97 和 98 是绝对的吃币之王(不算赌机).不谈街机了,在拥有 PS 主机的同志中,估计爱玩不爱玩格斗游戏的都会买上一张 KOF97.理由嘛...热闹呗.几个同学围着电视瞎打一通,不管玩的好不好,就是高兴!也有人将这个游戏列为至宝,每天在家里练习,就为了在街机厅里耍一耍熟练的连续技.SNK 其实还是比较厚道的,在 PS 版里的 KOF97.98 中加入了大量插画,很多都是珍贵的原画,这些可以让玩家更加地了解游戏吧.这两个游戏创造了上世纪末中国街机业的辉煌,中国街机业在这两个游戏的带动下迅速地膨胀.同时培养出了一大群铁杆格斗控.虽然现今 KOF 已经成为了昨日黄花,但它仍旧是一些同志的最爱.上网对战的时候,看到的最多的,一个是 97,一个是 98.

少年街霸 3(街霸 ZERO 3).在游戏业中,ZERO 是一个热门的词汇,知名不知名的游戏都爱在末了加上这个词.比如说超时空要塞 ZERO,洛克人 ZERO,侍魂 ZERO,生化危机 ZERO...太多了,我都懒的打字了.在 KOF 华丽连续技的冲击下,街霸慢慢被挤兑的快不行了.少年街霸的出世,应该是 CAPCOM 为了对抗 KOF 而做出的手段.前两作都是为了配合第 3 作的进化而做的实验性作品,ZERO3 以完美的形态,跟众人见面了.其革命性的 OC 系统,让 KOF 的连续技根本就抬不起头来.我们知道,KOF 的连续技在高手面前是完全不能发挥的,因为对方根本就不给你机会.不过 OC 不同,在启动的同时会有一瞬间的无敌时间,这让对局中华丽的连续技成为可能.OC 的出现,使对局变化大为增加,KOF 在这时,已经不能跟上街霸的脚步了.

魂之利刃...说实话,对于我等来说,基本就是那段片头 CG 比较印象深了.在当时的 3D 格斗游戏里,舞刀弄剑并不稀罕,大多都是并不能让人满意的作品.而魂之利刃的出现,让 NAMCO 确立了 3D 刀剑格斗游戏的王者地位.至今,NAMCO 仍然稳坐宝座.游戏的素质还算不错,给人一种在中世纪畅游的感觉,这与现代风格的 VF 和铁拳系列大像径庭.如此,魂之利刃树立了自己独特的风格,有了一群固定的 FANS.其发扬广大还是在 DC 发售以后,之后再侃.

铁拳(以下简称 TK),是当时 NAMCO 为了 SONY,对抗 SS 的 VF 而制作的作品,TK 风格与 VF 不同,游戏中真实与虚幻相结合,非常适合当时玩家的口味.游戏为 PS 发挥了极大的作用,有效地牵制了 SS.如果一代还算稚嫩的话,TK2 就已经将系统之类的东西弄的比较成熟了.但真正另 TK 系列扬眉吐气的就是 3 代了.它的各个方面,都极为成熟,已经可以与 VF 并称为两大 3D 格斗游戏了.话说

回来 NAMCO 为 PS 可以说是尽心尽力,PS 的成功,NAMCO 可以占上一大部分功劳.任何游戏类型,NAMCO 都有得意作品,这样全面的厂商,现在却混的不怎么样,只能靠传说系列来支撑着,悲哀啊~~~无奈啊~~~ㄟ(￣.￣)ㄏ

又一次主机大战,不过这次 SEGA 输的的确是太快了,甚至于还没看见 PS2 的影子,就已经被 PS 打败了.

DC 代表:恶狼传说-狼之印记 + KOF99-进化版 + JOJO 的奇妙冒险 + 漫画英雄对卡普空 2 + 死或生 2 + 灵魂能力 + VR 战士 3

恶狼传说-狼之印记可以视为 SNK 的告别作品,其在游戏菜单的时候完全可以 FC 的效果比美,也许 SNK 在生命的尽头,也想回顾一下往昔吧.游戏相当不错,抛弃了之前一直沿用的双线战斗,让战斗节奏更加紧凑.打斗的效果非常华丽,手感也比 KOF 强多了.里面的角色基本都是几个有名角色的弟子,招数很多都源于他们的老师,但也却不尽相同.这让玩家在熟悉的招式中尝到一份新鲜感.游戏的人设并不出彩,不过却让吉斯的儿子洛克一举成名,他的格斗术为吉斯和泰利的融合,胜利后的姿势也帅到掉渣,想不火都难啊.个人认为此游戏是 SNK 最强的格斗游戏,现在可以用模拟器玩,没玩过同志的可以尝试一下,你可以感受到一种新鲜的格斗感觉.

KOF99-进化版(以下简称 KOF99 EVO)...不夸张地说,单论游戏的画面,可以说是历代最强,不比新基板的 KOF NW 差.DC 版 KOF99 EVO 的背景画面用的是 3D 背景,而且有的会随战斗中的激烈战斗而变化,远超 PS 版和街机版.不光是画面,游戏里的招数判定也经过了一定的修改,使得这个游戏更加地完善.回想起来,这个游戏就和我的启蒙老师一样,就是受到这个游戏的影响,我才步入格斗游戏的领域.在 PC 上,SNK 移植了这部作品,有兴趣的同志可以去下载一份玩玩.

JOJO 的奇妙冒险...恩...这部漫画...就是历史上最强的漫画!最强最强最最强!!!其格斗游戏同样是不可小觑,由 CAPCOM 负责制作,比现在那些动漫改编的格斗游戏强太多了,不对,现在那些根本就不能算是格斗游戏.反正我就是这样认为的.扯远了...这部游戏是以 JOJO 第 3 部为背景制作的,第 3 部是漫画迷公认的最高杰作,游戏的品质也对的起这部漫画.相对 PS 版,替身有了颜色,不再是 PS 版的黑白色,游戏的读盘速度,游戏流畅性也大超 PS 版.游戏忠实地再现了漫画的真髓,人物的打击感强烈,替身独有的魅力也被游戏完美的发挥了出来.家用机独有的游戏模式让我这个 JOJO 迷很是兴奋.总体来讲就算没有 JOJO 这个金字招牌,游戏照样是个合格的格斗游戏.之后 CAPCOM 还在 PS2 上推出了由第 5 部改编的游戏,但已经变成动作游戏了,非常不错.CAPCOM 的实力就是强.

漫画英雄对卡普空 2,我对它的一句评价就是:欧美同志向.在亚洲地区,对这个游戏喜爱的人应该不多,应该都是和朋友随便玩玩那种.对游戏潜心研究的,并且研究的很透彻的,大多都是欧美的同志.世界公认的格斗游戏王国-日本,在 04 年的美国 EVO 格斗大赛上,日本选手虽然获得了其他游戏的冠军,但这个游戏却没能胜过美国人.其实游戏还是不错的,不过其操作手感和打击感,估计不会得到亚洲人的喜爱.不过我就敢这么说,它比 KOF2003,火影忍者这些游戏强多了去了.游戏有很多的隐藏人物,需要用对战后获得的点数去"买",有些点数要用游戏的网络对战的功能去获得,我自然是无福消受了...╰(≧﹏≦)╯

死或生,一个男性向的游戏,说实话我还真懒的写它,恶心.不过我还是可以借着它说东道西.现在的游戏业,已经完全沦为商业了,我们在玩游戏的同时,会不会有些什么感触呢?就拿这个游戏来说,靠着女性角色的胸部与越来越敞开的领口,加上短的不能再短,有点动静就风吹草动的裙子,的确是让销量大增,如今 XB360 也靠着其的 4 代在日本发售.到底游戏的真谛是什么?娱乐?不错!就是娱乐!娱乐也分好多种,靠这种打擦边球来使游戏业越来越浑浊的,我想还是少点好.想要看身材的请去看花花公子,她们露的彻底.觉得不过瘾的就去看 A 片,她们玩的疯狂,犯不着跟游戏过不去.不过现在社会很乱,什么人都有,其中不乏 BT 之徒.如果是 BT,喜欢就喜欢,我也说不出什么.游戏做了也就做了,卖了也就卖了,制作人还 TMD 跟个大哥似的,戴个墨镜到处说这不好,那不对.丢人不是他的不对,不怕丢人还到处去丢人,那就是他的不对了.TECMO 也是老牌厂商,经典游戏也有不少,就算为了生存,也不用

这么狠吧.这游戏要是在 PC 上做,我也不会说什么,因为那片儿早就沦陷了.再一想,真要是在 PC 上做,恐怕就是欲望格斗的姐妹篇了.牢骚发了不少,就到这儿吧.

灵魂能力,被某杂志评为满分的游戏,但我要说,这游戏根本算不上满分.的确,在游戏画面上,DC 版超越了街机版不少,各类特效运用的也非常完美,但,NAMCO 真的用心了吗?我们放眼 NAOCO 在 PS 上的 3 作铁拳,哪部没有 CG?灵魂能力的前篇魂之利刃,也是靠其超一流的 CG 而出的名.NAMCO 在 CD-ROM 开始成为流行载体的时候就已经着手研究 CG 了,所以 NAOCO 的 CG 是不比 SQUARE 差的,我们在游戏里都可以感觉的出来.那为什么如此强的一个游戏不加上任何 CG 呢?有人说,它是为了配合 SEGA 的用户群,因为 SEGA 的大部分铁杆都是 CORE USER,所以不加 CG 也是没问题的,可是真的是如此吗?SEGA 在 DC 发售的时候就说,DC 是为了迎合 LIGHT USER 而发售的主机,游戏也向轻度,简单发展.难道 NAMCO 不知道?难道它不知道游戏的 CG 对 LIGHT USER 是多么重要吗?不多说了,不然又扯到 SONY 那边去了,其中的原因大家自己琢磨吧.

VR 战士 3,在上次的 2 之后,众多玩家对其抱以强烈的期待,当其超重量级的画面公开时,玩家的热情上升到了沸点.然而游戏的街机版发售后,却并没有获得玩家的广泛认可.DC 在发售的时候,随着一同发售的便是 VF3.DC 版的 VF3 也许是时间紧迫的关系,移植的并不是那么有诚意,这也让许多玩家感到非常不满.游戏中加入了高低差的概念,这本是向着更加真实的方面走的,不料却遭到了玩家的强烈不满,本来很用心的东西,却不被人买帐,真的是有些沉痛了点.不过这也算得到了一些教训和启示吧.SEGA 痛定思痛,在 VF4 中去掉了高低差的概念,而这些都是以后的事情了.

PS2 代表:罪恶装备 xx reload + CAPCOM VS SNK 2 + 灵魂能力 3 + 铁拳 5 + VR 战士 4 进化版 + 街霸 3.3RD

罪恶装备,2D 格斗游戏的新贵,凭借着优秀的画面和优秀的手感,加上优秀的音乐,再加上优秀的各色人物特性,终于形成了这部优秀的格斗作品.据说制作人原来是混黑社会的,转行当制作人后将游戏内容全包了,就连游戏音乐和主角 SOL 的配音都是他来完成的,真的是不服不行,日本的优秀制作人真的是很多啊.在 3D 格斗游戏的统治之下,2D 格斗游戏的路已经几乎看不到了.而罪恶装备 xx 创新而不失严谨的系统以及人物各种诡异华丽的招式,给格斗界刮起了一股新烈的旋风.并且受到很多格斗控的强烈推崇,凭借它,2D 格斗重新火热了起来.游戏的超快节奏,使得操作者每时每刻都在紧绷着自己的神经,战斗后也会获得极大的成就感,这就是格斗游戏追求的本质,同样也是广大格斗控追求的本质.这就是这款游戏受到欢迎的真正原因.

CAPCOM VS SNK 2,绝赞的超强作品,完美地将两公司的人气格斗人物以及模式搀和到了一块,这可是几年前玩家一直 YY 的(现在都在 YY 铁拳 VS VR 战士(╯￣з￣)╯).游戏各方面都超过前作.我想要是让 SNK 来做的话,游戏也就废了.为什么?看看之后的 SNK VS CAPCOM CHAOS 就明白了.完全就不是一个等级的.游戏人物众多,却不是随意地将他们放在了一起,而是将所有招式都进行了大副的改进和创新.人物的动作却并不偷工减料,每个细节都不会挑出什么大毛病.人多了,平衡性就一定会受到影响,其中 SNK 的人物普遍没有 CAPCOM 的强.在各类比赛中,街霸的那几个元老人物,可以说是使用率最高的.现在我很希望 CAPCOM VS SNK 3 出现.而且能移植到 PS2 上就最好了... ╭(￣▽￣)╯

灵魂能力 3...游戏在进化,不过似乎玩家并不是那么买帐.在上面也说了,格斗游戏追求的是什么?是强烈的速度感和压制对手的强烈快感.游戏偏慢的节奏,是不能满足一直奋斗在前线的格斗控们的.3D 游戏,打的就是速度,近身,压制,多择,经验以及心理.而灵魂能力 3 却远没有做到这些.貌似刀剑类的格斗游戏一直不能与肉搏类的格斗游戏比美,也许就是节奏偏慢的原因.反客为主也许就是这个游戏的最大弊病,灵魂能力 3 与其说是在玩格斗,倒不如说是在玩收集.这根本就脱离了游戏的本质.再加上记忆卡的 BUG,更是雪上加霜.您说,它能卖的好吗?NAMCO 也和 SEGA 一样,好心,却没得到应有的回报.估计之后的灵魂能力续作也会大力加强收集方面,我不发表评论,玩家的眼睛可都是雪亮的.

经过铁拳 4 些微失败后,铁拳 5 华丽地登场了.游戏很不错,能将游戏做成这样儿,NAMCO 也可以说是尽了最大努力.说实话,我个人更喜欢 VF,不过这次的 TK5 我更是全人物通关了,不为别的,就为了看看游戏 CG...(￣_￣)TK5 我玩的不多,不过玩着就可以感觉的出来,它并不输给 VF.号称和 VF 齐名的格斗游戏,还是很有道理的(什么?死或生?好了,您可以安息了).作为 05 年的扛鼎游戏之一,TK5 也在各个 BBS 上刮起了讨论风潮.游戏里还加入了标准的普通话配音,更让玩家为之兴奋.一时间,仿佛丢失已久的格斗热潮又回来了.时间不长,玩家投入到了其他游戏的石榴裙下,TK5 也被打入了冷宫.我不禁感叹,中国的街机死了,随之,没有街机陪伴的中国格斗游戏界,也死了.

随着 SEGA 铁杆的叹息,VF4 在 PS2 上登场了,其移植的诚意十足,远远地超越了 DC 的 VF3.不久,VF4EVO 也移植到了 PS2 上.SEGA 变了,我们也变了.在 SEGA 宣布在 PS2 上移植 VF4 的时候,很多人都怀疑,以 PS2 的机能,完全移植是不可能的,究竟 SEGA 能将画面如此强的游戏做到什么地步?现实是让人乐观的,PS2 版 VF4 在画面上不输给街机,除了在场地方面减少了一些东西以外,可以说是完美移植.而 VF4EVO 更加变本加厉,在前作已经非常不错的基础上更进一步,让游戏升华到了一个新的高度.VF4 去掉了前作的高低差概念以及闪避键,重新回到了原有的 3 键位,而且加入了几名新人.在 VF4FT 中,角色的平衡性变的更加完善,可惜的是没有在 PS2 上移植.现如今 VF5 也已经公开很久,期待它的表现~~

恩...终于轮到压底的了...街霸 3.3RD,评价就两个字:神作.也许现在这词已经泛滥了,现在有的人随便拉个玩了 2 分钟的游戏来,就说它是神作,我觉得很无奈,不过也反应了现在玩家的普遍心态.个人认为 LIGHT USER 就是让现今游戏严重变味儿的罪魁祸首!乁(￣.￣)厂呀,又扯远了...游戏通过斗剧,在中国慢慢形成了一股很不错的风气,和铁拳 5 来的快去的也快是不同的,它一直在持续,一直在领着我们这些格斗控向更高的目标努力.很多人在深入了游戏后都不能自拔.06 年的斗剧也有它的比赛项目,一个上个世纪的游戏能有这种魅力,可想而知,它是多么的优秀.虽然中国的选手去了日本比赛惨遭淘汰,不过我真的很敬佩他们,毕竟他们拥有这份热情,这份勇气.这比我这样只会闲侃的人强太多了.也许中国人站在斗剧最高峰的时候永远不会到来,但是我们为格斗游戏努力过,欢笑过,悲伤过,执着过,那就足够了.不要忘记,那些给我们带来快乐的游戏.请容我喊一声:SF3.3RD 最高!!!

最后,向所有战斗着,和曾战斗过的格斗控,敬礼!

我们是快乐的单身汉

loverboby

古人用枝繁叶茂来形容儿女众多、子孙满堂。父母为树干，儿女为枝叶。没有枝叶就是没有后代，所以想要有子孙就先得有老婆。故“光棍”一词是指没有结婚，没有后代的男人。

11 月 11 日，是一个非常另类的节日，因为这一天的日期里面有连续四个“1”的缘故，所以这个日子便被定为“光棍节”。至于这个是怎么来得众说不一：有人说起源与神话传说；由来与校园趣味文化......无论这个特别的日子是怎么来的，都是单身汉们渴望爱情、渴望家庭的一种炽烈表达形式。

光棍节到了，天下单身汉的纪念日。A9 的各位“光棍”们有什么打算，不会是象小生我一样两眼傻傻的盯着显示器，郁闷的听陈升的《把悲伤留给自己》吧？　说得有些多了，现在回到正题上来，被称之为“第九艺术”的游戏世界中塑造了许多不朽的人物形象，当然也包括众多的“光棍”，我今天就来说说游戏中的单身汉们，就算是对光棍节的一种纪念吧。

命运


M


L



各位第一个想到的一定是国民人气、无所不能、人见人爱、所向无敌......的马里奥大叔，当然还有他的双胞胎兄弟千年老二路易。

这两位可以说是游戏界资格最老、辈分最高的"第一光棍"......这当然得怪著名万年被抢女桃子公主，马里奥兄弟为了这位患有被害妄想症，遭绑架上瘾的"老"公主千心万苦、百折不挠、矢志不渝的奔波了二十余载。不但荒废了多年青春，还耽误了终身大事。好在游戏世界中的人大都不会变老，使得我们亲爱的大叔永远看起来 26 岁。

责任







游戏世界中的公主们都有浓厚的"遭绑情节"，所以受害者不止马里奥大叔一人，下面出场的这位也是饱受"救美"之苦的"绿帽子英雄"林克。

和马里奥兄弟如出一辙，林克也为了自己的塞尔达公主辛苦了二十年。不过塞尔达公主比碧奇公主可强太多了，她给予林克在冒险旅途中极大的指引和帮助使我们年轻的绿帽子一次又一次勇敢的战胜黑暗力量拯救海拉尔。成为世界英雄的功劳当然也有她的一半，可让人担心的是和塞尔达公主的关系迟迟没有任何进展，难道说非要让林克戴一辈子"绿帽子"吗？

恐惧


©SONICTEAM/SEGA
ソニックバトル


©SONICTEAM/SEGA
ソニックバトル

哎，做人难，做男人更难。那要是不做人改做别的是不是会容易一些？比如说做一只高音速刺猬。

个性桀骜不驯的索尼克有两样最害怕的东西：游泳和艾米。不擅长战斗的艾米·罗丝有自己的几样特长，例如：攻心术、魔力锤。这些让我们的"音速小子"吃尽了苦头，索尼克引已为豪的速度不是为了躲艾米而练就的吧？因为这个原因，索尼克和艾米与他们的前辈们一样，相处了十几年楞是没什么结果。看来厉害的女人交往不得啊。

忠诚

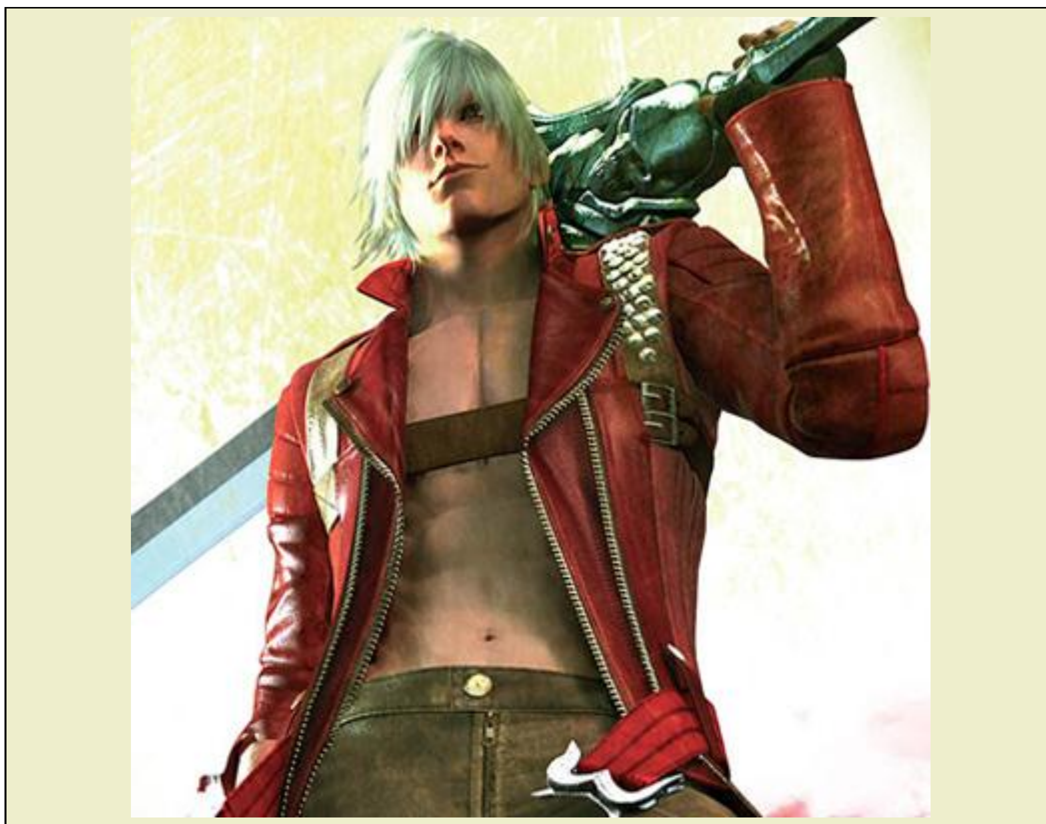




我们第一次遇见里昂.S.肯尼迪的时候他还是浣熊市那个小警员，不过勇气相貌兼备的他可是很有女人缘的。

抛开克莱尔不说，艾达的出现改变了事态的发展和里昂的命运。不过出于艾达的身份以至与他们的感情是不可能有任何结果的。当六年后我们再次见到的里昂时他已经彻底从一个"菜鸟"转变成一位身手不凡的高级特工。我以为六年后的这次见面他们终于可以有一个结果，谁想到这位让里昂魂牵梦饶六年的女人再一次将枪口对准了里昂......里昂有很多美女同事，而且总统千金也芳心暗许。可痴心的里昂先生仍然忘不掉心中那份难以割舍的感情，我们的里昂注定要打一辈子光棍了 。

歪理



这位酷哥我敢打赌他是百分之百的光棍。

什么？你说我胡说。我可有证据的，第一：别看但丁有极强的女人缘，无论是人类女子还是地狱里的魔女都不能抗拒但帅哥的魅力，但是我们的但帅是一位很洁身自好的人，他没有子女就可以证明这一点。第二：但丁是工作狂，基本上没有什么时间陪女人逛街、看电影什么的，更不要说和他组成家庭了。第三：但丁有一半的恶魔血统，也就是说他可能活几百几千年或是长生不老。人类女子基本上没任何希望了，魔族女子还有机会，但必须有一个条件，那就是要长得象他死去的老妈......凭借以上几点足以证明但丁是光棍。

不明



胧族忍者当主秀真虽然现在成了一位空头忍领，但以秀真兄玉树临风帅到不行的外表，上天入地无所不能的本事找个老婆简直就是小菜一叠。

但现在我遇到的最严重的问题是，自打黄金城崩坏之后各位谁还见过他？秀真兄现在可是游戏界最有名的失踪忍口，为了寻找他的下落小生我可没少在南墙根底下打听。那位仁兄说了：你为人家的事瞎琢么什么，说不定他现在正和绯花姐姐约会呢。你可不要乱说，小心被来个一刀斩。最后我再补充一句，谁看见秀真兄并打听到他还是不是光棍并及时通报小生，必有重谢。

意义

再这里我没有任何的偏见和歧视，当然也有很多人没有写进去。正是因为有了这些单身汉们才使我们的生活更加多姿多彩，我爱他们，也祝愿他们能够永远快乐，永远陪伴我们。把你心中最喜爱的单身汉也写出来，让我们一起过一个有意义的光棍节！

恨 * 爱

李其

几年前看过一个美国电影叫 SWIMFAN，好象翻译成致命旋涡，讲的是一个完美的高中男生 BEN 有一个完美的生活--学业，女友，身材，金钱；这时从纽约转来个辣妹学生，认识了 BEN 后就开始缠着他，虽然她声称只是想做朋友。然后她开始一步步的霸占 BEN 的生活，开车撞伤 BEN 的女朋友，开除 BEN 在游泳队的资格，杀了自己在纽约的男朋友，最后她绑架了 BEN 的女朋友，把她扔进游泳池，然后，

她哭着，眼影已经模糊，大声喊到：you love me！i know it!（你是爱我的！我知道！）

她爱的很疯狂，很歇斯底里，很现实。

吴宇森的电影中的反角似乎总是不那么坏的不象人类，我是说，他们也有深深的感情，甚至会为自己的女人跟着男主角跑了而哭泣，为了赢得一个女人的心，他会很武士道精神的单挑。象碟中谍 2。他也爱的很现实。

更多的剧情片里，我们常常看到因为金钱或者事业而背叛的爱情，或者过期的爱情，或者因为爱而杀妻杀夫的故事，也有简简单单的分分合合；这些爱情故事穿插在不论是恐怖片，动作片，喜剧片，艺术片，科幻片等等里，感觉就象阅读读者，青年文摘或者都市女报中的倾诉故事一样，很真实，也让人羡慕，悲伤，身边随处是这种爱情故事。

不得不说，在游戏里，不论日本还是欧美的，都没有这种真实的爱情故事；感人的是数不过来，但是都太戏剧化了。欧美游戏中穿插的爱情，平淡无味，让人难以印象深刻；日本游戏中的爱情插曲，倒是很感人，但是看来看去，他们的表情，语气，动作几乎千篇一律：首先是不说话，或者是半天挤出半句话来；表情都那么单一，因为都是痛苦的；也许日本人太含蓄了，以至于表达爱情都那么"唯美"，可是这种慢节奏的爱情估计琼瑶也腻外不出来，至少琼瑶还有大量肉麻的台词；而主角们大多数也都是内向人，他们把大多数言语憋在心里默默的看着，并期望对方能读懂他们的无声语言。

可是现实中的爱情，经历过的人都该知道吧，哪有这么含蓄，哪有这么多的人生去等待和尝试，周围的朋友不论甜蜜还是痛苦的爱，都是有激情的，如常听到拿起电话来鼓足勇气表白，或者拿起电话来歇斯底里的问个清楚，也有动拳动脚后抱的紧紧的，也有分手后一直雨天的，也有分别时高高兴兴的。

但是想起游戏中的那些爱情片段，虽然不现实，但是他们仍然那么的美丽，难忘。

久世零华全身被刺满蛇的刺青，静悄悄的呆坐在铁笼子里，吊在悬崖上，等待被放下去，顺着河漂流到那个山洞中，进入永久的睡眠从而带走别人的痛苦；可是在被下降前的一刻，梦幻中她的心上人来了，失散多年后的重逢竟然是在这么一瞬间，零华身上的痛苦的刺青已无法再让这个少女的脸上出现喜悦的表情，或者是眼泪，但是她还是立刻把手伸了出去，渴望在这一瞬间再感受一次永远无法拥有的爱情了；这一动作让久世家当主也吃惊的回头看，原来并没有人在场。零华被放下悬崖，随后四肢被钉在山洞地上永久的睡去。可是他来了，唤醒了她，零华依然是没有表情，但是内心的喜悦，谁都会体会到，她认为是做梦，因为只有梦中才能再见到他，因为只有噩梦，才能使他们的重逢不到一分钟，只有噩梦，才能使她亲眼看着他死在久世家当主的刀下，死在她的面前。遇到噩梦的每个人，想做的只有一件事，那就是醒来。于是，零华也"醒"来了。只是，不在这个世界醒来的了。如同蟒蛇般缠绕在自己身体上下的刺青，越来越痛；是否还会偷偷的想你，偷偷的哭泣，爱恋一如蟒蛇般缠紧失控的情绪```

图为悲惨的刺青巫女久世零华，已经被关进笼里放下悬崖，顺着小河在漂流，远处由黄色蜡烛包围着的洞口是她和历代巫女被钉在地上永久睡去的地方，这个图和实际游戏不符，因为此时的零华应该是被刺青了才对。下图为被刺青后的零华，而且是仪式失败后，变为怨灵的零华，由于怨恨，刺青已经蔓延进她的眼中。



仪式失败，冤念产生。游戏的副标题是"刺青之声"，制作人说这个"声"是零华的声音；但是整个游戏中，除了听到零华含糊不清的哭泣外，没有听到她的一句台词；即便是她面对爱人时。爱到那种程度，却没有言语。

而黑泽怜清除了零华的怨念后，跑下睡眠之屋地下深深的悬崖，沿着地下小河，穿过历代刺青巫女的山洞，来到那片静静的一望无际通往死亡世界的海，再次遇到那个熟悉到不能再熟悉的身影，也许她明知道不可能追上，但是她还是哭着追了过去，因为她的驾驶失误而导致未婚夫的死亡，如今再次见到了他；最后的生死离别的几句话，或多或少都不那么重要了，重要的是，如何好好的活下去，为了他。想起她那首自己作词作曲的爱情歌曲，我也明白了许多：你看那花儿都谢了，你看那海儿都哭了，你知道我会永远永远等你给我的回答；让我们忘了那片海，让我们来世再重来，让我们一生一世生生世世永不再分开，不再分开```之后的日子，怜身上的刺青消失了，刺青只能留在今生，而既然爱有来世，痛，也就有永远。失去后的痛，无法再学习珍惜的痛，都是永远的。



图为黑则怜和她身上蛇的刺青

失去哥哥的深红，由于过度的自责和思念，身上也步满了刺青；对于古书上介绍失去亲人后的人们有些进入永久的睡眠再也醒不过来的事实，我一直不太了解，但是通过深红的表现，我终于理解：原来是她在梦中见到了哥哥，极度的思念使她跟着哥哥越走越深，不想再回头，不想再醒来；最后的时候，深红本来有选择，她可以打开身后的门走出梦境，但是她还是自愿呼唤着哥哥跟着哥哥走进了那片地下山洞外的大海```（其实即使选择逃出梦境，也是逃不出去的，还是被刺青之女拉住）。当黑则怜清除了刺青之女零华的怨念后，深红才得以解救，从梦中醒来。

（以上的爱来源于：零 3-刺青之声）

女人有爱时是会奔跑的，不管她是强壮，还是象大多数女生一样--柔弱。我想起还珠格格第一部中，紫薇被尔康父母赶出家，自己静静的在幽幽谷等待，心有灵犀的听到尔康骑着马过来了，她擦干眼泪，用劲全身力气冲着他跑了过去，伴随着动力火车高亢的歌声，我可以感受到这个柔弱女子跑过去要拥抱住她一生的幸福的激动。象紫薇这种女子，就算是平时遇到强盗，也不会这样用劲全身力气奔跑起来。只有爱可以让她这样。

我对零系列最大的不满，就是所有人物不论男女，跑步太慢了，和走路的速度有区别的话也就只有动作不一样了。经常遇到恶灵后，悠闲的晃着小手，往前慢跑几步，然后转身熟练的拿起相机就闪射恶灵--这和弱女子的表现不符吧？即使遇见姐姐被不知名的力量拽着往前走，天苍零也不过在后面轻轻的喊着"姐姐"，一边悠悠的跟着慢跑```不过自始至终慢悠悠走动的天苍零，到了游戏最后，我们终于看到了她的用劲全身力气的跑：追逐着飞向天空的红蝶，耳边仿佛听到姐姐最后的一句话，谢谢```只可惜，用多少力气拼命的奔跑，也不可能再拥抱一次最爱的姐姐了。

说实话，纱重和八重这两个姐妹双胞胎之间的爱太疯狂了，为了在一起，竟然等了几个轮回还要完成合为一体的自杀仪式，我无法被感动了，只能震撼和不理解```


图为天仓零天仓茧姐妹俩

（以上爱来源于零 2 红蝶）

大多数男人跑步是因为男人的本性，追逐，卤莽，身体强壮，跑起来姿势也千篇一律。但是我感觉女人跑起来都是因为爱情，不管是平时从来没跑过，跑起来就气喘徐徐腿软胳膊摆，还是象专业特工 ADA 一样，穿着旗袍也跑的那么性感。

最喜欢看 ADA 跑步，不仅是因为她美，是因为隐藏在她冰山美丽下的炽热爱情。执行任务时，她是潇洒的，充分自信的，没有敌人会让她逃跑；可是当她感觉到心上人有危险时，她会奋不顾身的狂奔过去救他，从变异特种兵 KRAUSER 刀下救下 LEON 后，她挥挥手扔下一句"下次再说"就走了，留下 LEON 很是郁闷啊！最后为了掩护 LEON 逃跑，ADA 急匆匆的跑过来挡在教主 SADDLER 的去路，并自信的和他单挑。就是因为太自信了，才遭到 SADDLER 的暗算，被绑在了高空中，等着 LEON 来救；当 LEON 和教主单挑时，ADA 象六年前救下 LEON 时一样，又给他扔下了一枚火箭炮，迅速的结束了战斗```也许他俩的爱情不适合过家家吧，于是 ADA 又一次潇洒的离去，但是他俩心里都明白，下次见面并不遥远。因为只要有危难，彼此就会匆匆出现来解围```至于曾经仅有一次的表白，他俩早就当作没发生过了吧```



图为身穿旗袍的 ADA
（以上爱情来源于生化危机 2 和 4）

以前有个港片叫爱你爱到杀死你，因为这个名字，我没有看这个电影，感觉象是很疯狂的爱，我接受不了，虽然我知道这里面的爱不可能象大岛渚的感官王国（为了爱而阉割对方），但是这个名字的确不爽。后来我知道了，平淡的含蓄的爱同样也会杀人，同样也无比感人。

和一个内向的男人结婚是不是很郁闷？我的意思是，他似乎永远不懂你心里想的，也不会大声的说爱你，当你生气时，他总是沉默；即使如此，她还是会爱上他，深深的爱着；比如说，JAMES SUNDERLAND。

妻子重病，常常乱发脾气，内向的 JAMES 常常躲在一旁静静的叹气。爱啊，恨啊，似乎那么相象。是的，JAMES 只是个普普通通的男人，他不会每天买玫瑰送妻子，也不会在大庭广众下大声说爱你，只会安静的用 DV 拍下贤淑的妻子淡淡的微笑和滔滔不决的谈话；妻子卧床不起许久了，不成人样了，有时她莫名恨 JAMES，有时 JAMES 也恨她。但是当初那么深的爱，怎么会消失呢。爱她，不忍心看她难受，于是有一天，不知不觉的，那么温柔的 JAMES 狠狠的杀死了妻子。忘记爱情如同忘记如何呼吸简单，但是多年后回忆起的爱情如同失而复得的古董一样珍贵，也许不再甜蜜，却是漫漫人生中最难得的感触；当望不到头的走廊里一直回荡着 MARY 爱他恨他的言语时，JAMES 知道，这辈子，他没有白活。


图为 JAMES 正在照顾着病危的妻子
（以上爱来自寂静岭 2）

我曾经和许多大学生一样，有尝捐献过精子，除了为了那百千块钱，也是希望有天能够帮助到因为身体原因得不到孩子的夫妻。我虽然未来不会要孩子的，但是也明白别人的孩子是无论如何也比不上亲生的孩子的。我想，这样的父亲一定会对这种孩子爱恨交加吧。HARRY 就是这样的父亲，年轻时，小两口没法要孩子，却偶然在路边捡到一个女婴取名雪莱；妻子去世，HARRY 一个人把这黑发女婴拉扯养大到 7 岁。7 岁时，雪莱受邪教会和她的前世阿雷纱的召唤，又阴差阳错的回到了寂静岭并在另一个世界完成了仪式，临死前，阿雷纱又将一个转世的女婴交给了 HARRY 并逃回家。这一次，HARRY 将这个女婴取名海瑟，一边独自养活她，一边不停的搬家来躲避邪教徒的追捕。海瑟长到了 17 岁了，和年老的父亲非常融洽了，在放假准备回家时，被拉进了邪教徒创立的异世界中，好不容易逃回了家，却发现父亲已经被杀害。愤怒的海瑟立刻杀掉那个怪物报了仇。在家中，海瑟给父亲举行了一场朴素的葬礼，随着一声"对不起，爸爸"，用心弦演奏的 Please love me...again 开始演奏，"我知道报仇没有用，但是我必须这样做"。平静下来后，她和侦探一起驱车前往寂静岭，准备消灭这个邪教。

漆黑的夜晚，下着雨，安静的车内放着淡淡忧伤的音乐，雨点轻轻打着车窗，雨刷一声声的擦着玻璃，车内温柔的灯光照着海瑟憔悴的脸，这种环境最适合阅读日记的吧。前世的记忆一点点的苏醒，翻着父亲留下的日记本，里面记录着一个父亲对女儿最真挚的告白：

"我希望这本日记永远不会派上用场，也许你永远都不知道最好。我最害怕有一天你会离我而去。但是有时候我们必须讲实话，所以我才写这本日记，在我消失前...你长的很象雪莱，很久以前了...我承认一开始我很犹豫是否抚养这个婴儿，我能够爱她吗？她的存在根本无法解释。是她夺走了我最爱的女儿雪莱。想到这，我愤怒，悲伤。好几次我把双手放在她的细脖子上。好几次我甚至想抛弃她。我真可怕。但是我还是决定抚养她，我就是不能放了她。当她...当你看着我时，笑时，是这么...甚至现在我仍然忘不了雪莱那个女孩。但是我爱你。我很确定。我只请求你相信这些。我的宝贝女儿。HARRY MASON"

在寂静岭 1 中，HARRY 是男主角，而在寂静岭 3 中，他只献了声，没有露脸，但是他留下的这本日记却让他比 1 代中的他有血有肉多了。

（以上爱来自寂静岭 1 和寂静岭 3）

这种父女感情我还不太理解，但是想想他们几代人悲惨的人生，也的确是感人的；说完父爱，再说母爱吧，想起妈妈再爱我一次，当时我是拿着手绢进电影院的，可惜游戏里我没有找到类似的情节；也想起中田秀夫的鬼水恶谈，连我爸爸也差点被电影结尾女儿追上楼顶找妈妈感动到哭；至于游戏中的母爱我没想起，但是想起一个男孩子刚生下来就被母亲抛弃，总以为那个破旧公寓的 302 室是他的母亲，常常跑到这来敲着门喊着妈妈，但是每次都被管理员赶跑；随后被邪教控制下的慈善院收留，被灌输邪教思想，长大后，为了复活自己的母亲，他举行了 23 仪式，杀了 20 多个人；虽然最后仪式失败，临死前，他还是不忘对着天空叫声，妈妈。那个一直敲门喊妈妈的天真小孩，也就跟着消失了```善待自己的孩子啊，免得孩子受不良影响长大成人，犯了错也再也回不去了```（整个游戏给我留下的唯一印象除了眩晕的一遍遍的走水塔就是这个天真的男孩子叫妈妈了。）

（以上爱来自寂静岭 4）

生活中有许多同志，他们的电影也许票房不怎么样但是口碑还是很不错的，如断臂山，春光乍泻，喜宴等等，皆获过国际大奖。但是最让我难忘的是 V 字特工队里面的那一对女同志，虽然她们被政府残忍的不人道的迫害，但是她们在狱中的坚强，对生活的向往，如画般的田园接吻，写下长篇的遗言，不仅升华了女主角反政府的信心和勇气，也让我感动的忘记了这不是历史事件。我想游戏中是无法出现这类感情的，毕竟能欣赏的人不多，但是总有一天也会有吧，之前有个贴子描述游戏中的单身汉，也许他们之中也有动人的同志故事也说不定，嘿嘿```（天诛中的力丸？我估计他是恋童僻吧，每次都要救那个小公主```生化危机中的 CHRIS？这么大了还单身也许有问题```其实红碟中，姐姐从小就故意摔坏腿为了和妹妹粘在一起，再加上暧昧的宣传画，更让人怀疑了```）





图为天诛中的力丸 和生化危机中的 CHRIS
以上爱猜自游戏，可惜没有。

美国恐怖小说大师 STEPHEN KING 写过一本书，叫宠物墓地，讲的是以前印第安某个部落举行过个仪式，埋进他们的墓地就能使尸体复活，注意，是尸体，不管是不是血肉模糊的。一个命很硬的男人克死了自己的宠物，孩子们和妻子后让他们复活了，但是最终被这些本来已死的拉进了死亡世界。据说作者说这本书的目的是想表达，爱也要有个度，该放就放。

当旺达挑战最后一个巨神像目的救活自己死去的女孩时，一切都不一样了：前面 15 个巨像的地点都阳光明媚的，连音乐也是振奋人心的交响乐；而到了这最后的巨像，电闪雷鸣，在峭壁高山顶上黑云大雨，自己的爱马掉落悬崖，连音乐也平静的象哀悼，场景音乐巨像每一个细节都预示着结局。恶神答应旺达打败 16 个巨像，女孩便可复活，后果也是严重的；果然，旺达打败 16 个巨像后，恶神的诅咒被打开，旺达失去了生命，连临死前想再见一面女孩尸体的愿望都没有实现。虽然一切平静后，女孩苏醒过来，但是没有了他，女孩的一辈子该怎样过？在天愿作比翼鸟，在地愿为连理枝啊，这样留下他的她，旺达愿意吗？

我想我还是没有权利评论他们的人生是对是错```之前我一直抱怨日本游戏中的爱情总是那么含蓄，言语那么少，但是在这个游戏里，无言胜有言啊。或许我开始被说服，表达爱情也不需要那么多言语吧```轻轻地一捋她的头发，也能表达出旺达对她千言万语的爱```即使被恶神占据了身体，他仍然要再看她一眼```



图为旺达，他的爱马与第 13 只巨像
（以上的爱来自旺达与巨像）

没有人享受着爱情悲剧，即使在失恋时，我也不会天天抱着重庆森林前半部和东邪西毒天天看；但是爱情悲剧总是让人印象深刻，反复思考，也会让人大彻大悟；在欣赏爱情喜剧时，的确会开怀大笑，但是我早已忘记哈拉玛利（there's sth about mary），美国派等电影的剧情，却总对东邪西毒，辛德勒的名单，铁达尼等念念不忘。以上的爱情游戏也是如此，我早已忘记鬼武者 3 冰河世纪 2 尼奥之路等讲的是什么故事了，惟独以上游戏中的爱情让我回味到现在。

本人玩的游戏有限，最近正在同时玩 ICO 玫瑰法则鬼泣 2，希望能给我带来新的爱情感受；对于 MGS3 中的爱情我也是早有所闻，但愿我能尽快体验这部佳作，至于 RPG 游戏我从来没玩过也不太喜好，所以很遗憾也许我错过了更多的爱情游戏；虽然有时在杂志上看到某 RPG 的长篇小说，但是看到 Q 版的主人公们就没有兴趣看下去了，看来我还是喜欢现实一点的爱情吧```还有龙背 2，等等，希望大家多介绍一下自己喜欢的游戏中的爱情桥段啊```

逆转思维--从游戏看策划-MINI GAME 篇

anotherone

[使用参考游戏]
太鼓の達人 わいわいハッピー! 六代目
4 个 mini 游戏"打 3 毛球..烤墨鱼..砍木头..爱情大激走.."

当你有了一个游戏 IDEA 的时候，你该如何把思想的东西转变为可操作性的东西呢？
这当然需要有一个模式性以及规律性的方式把其转化为游戏，那就是程序。
但程序是个非常死板的东西，他不能辨别好与坏，合适与不合适，在它的世界只有是与否。
诚然，程序也有优与更优的区别，但我想强调的是，一个游戏在没有把策划做到位，把游戏完完整整仔仔细细彻彻底底地写清楚，而需要程序

员来猜测的话，那么这不能算是个完美的策划案。
而笔者也不是什么了不起的人，所以就拿太鼓达人中的 4 个 MINI GAME 来试着分析一下，游戏该怎么来策划。说错了尽管来拍砖。

序章

1.确定游戏的类型

为什么要确定游戏类型呢？虽然你有了很好的想法，但你一直确定不了这个游戏应该是射击类还是动作类的时候，我想这样的逻辑对于你更进

一步的思路发展是不太有利的。确立了发展方向，这样才能为你下一步确立坚实的基础。

2.确立游戏规则

简言之，就是游戏该如何玩。这决定了游戏的主体也就是游戏性。即使如贪吃蛇这么简单的游戏，那也是策划人员经过缜密思考的产物。一是一，二是二，你既然定好了规则，程序就要严格执行你的规则，如果规则前后矛盾，BUG 也随之产生，与此同时游戏也失去了本应有的光彩，而这样低级的错误一般是不允许发生的。所以在考虑游戏规则时一定要严格仔细的制定。

3.确定游戏目的

对于一个益智类游戏来说，这个游戏究竟想考验玩家什么呢？杀戮的快感？逻辑性思维？熟练的操作？记忆力？判断力？不管是什么，对于制作开发人员来说必须清楚的明白，至始至终都要围绕这个主题展开。

废话终于结束，下面进入正题。

Part 1

一.切入点

1.3 毛球的飞行轨迹有多少种

2.3 毛球的飞行依据是什么

3.AI 难度如何设置

4.美工要求

二.操作方法

打 3 毛球这个游戏是个典型的休闲类游戏，游戏本身需要的按键非常少，操作方法如下：
a.迎球击打按 0，快速连打为扣杀（其实是个幌子）。

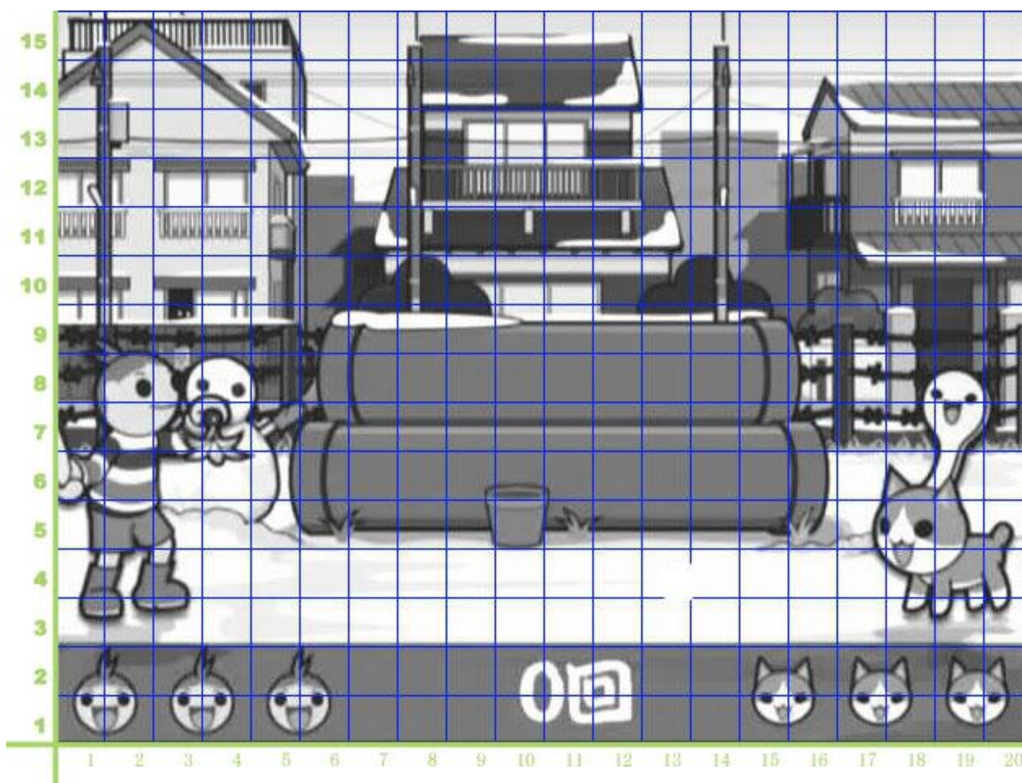
b.迎球时按住 L，R 再按 0，慢速球。

三.游戏介绍

简单描述一下这个小游戏。
我方与敌方各站屏幕左右 2 端。固定位置不会移动。
开始一局首先必由我方先开球，分出胜负后，接下来由输球方开球，直到整局结束。

击打规则：开球方开球后，对方回球。球在哪方着地为哪方丢失 1 分，而另一方不得分也不失分。
敌我双方各有 3 分，累计失去 3 分为整局失败。我方失败则 GAME OVER，进入排行榜统计系统；
敌方失败则进入下一关，赢得最后一关即获胜利，进入排行榜统计系统，共有 3 关。

四.坐标定位



看图，大家会发现图中有兰色的条条框框以及一些数字。
这样做的目的是为了方便程序的制作。在视觉上也更容易察觉出一些细节。
以最下边一条绿色线作为 X 轴，最左边那条绿色线作为 Y 轴，左下为坐标原点。
整屏大小的分辨率为 600*450（象素）
以 30 象素为 1 个单位计算。X 轴分得 20 个单位，Y 轴分得 15 个单位。

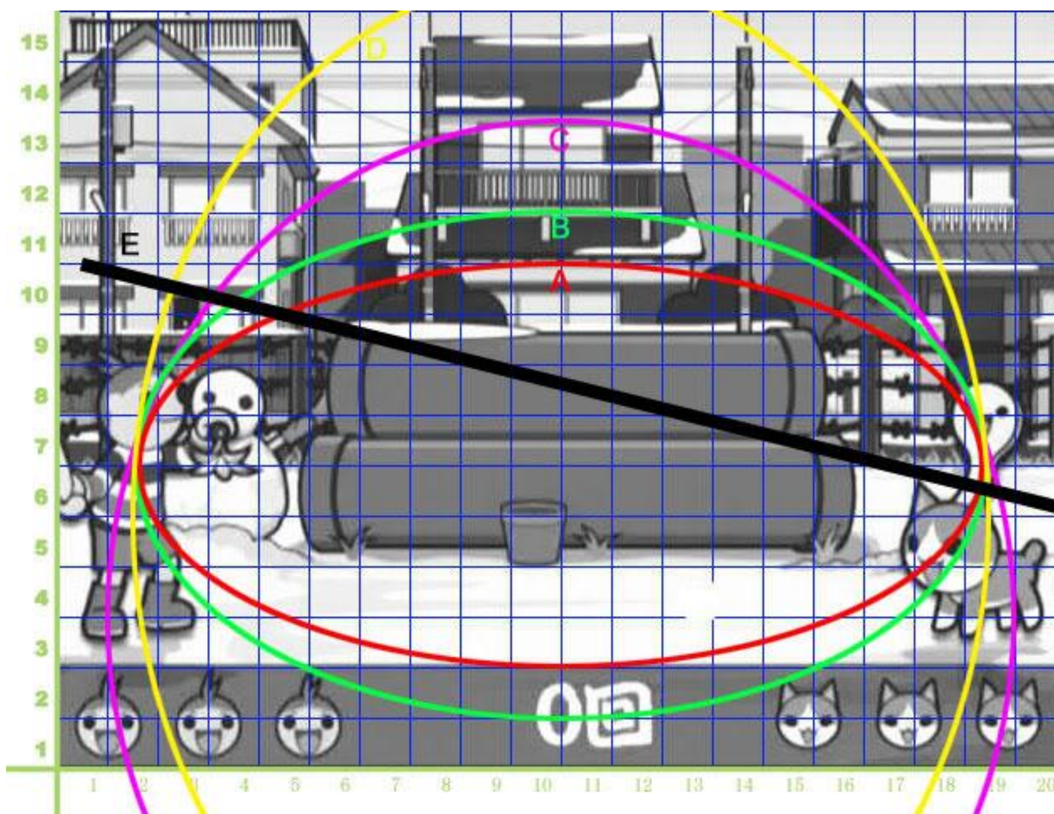
==
======================

五.击球动作

这里要强调的是每种击球动作都相对应一种 3 毛球的飞行轨迹。

球拍在接触球时的击打高度决定了飞行轨迹。

注：在计算中有稍许误差，大致方向上个人认为没有错误，请读者见谅。



图中各颜色表示 3 毛球在游戏中所有的飞行轨迹。

A 红色--正手轻扣

B 绿色--正手平打

C 紫色--开球

D 黄色--挑高球

E 黑色--扣杀

每种人物表现动作对应一种飞行路线，除了按 LR 键+O 的慢速球的轨迹同 A 路线。

六.定义飞行轨迹

现在一切准备就绪，现在该解释为什么费那么大劲画了那么多东西了。
各位看官如果玩过这个游戏也一定会察觉到，球飞过来之后按了 O 键为什么球会忽高忽低的飞过去呢？为什么有时会打出扣杀有时又打不出呢？

相信大家一定是看出来了，因为击球时在特殊位置才会出现扣杀，也就是说，每种动作只有在整个游戏画面中特定 X 轴 Y 轴区域内才能对应 ABCDE 各种路线。相反，如果没在这个特定区域内按

O 击打就会打不到，然后你就丢分。

我大约估摸了一下，大致为如此：

扣杀：E 与 BCD 相交点为扣杀点。A 轨迹无法打出（A 这个尚未验证）。扣杀点以上到某区域（这里需要指出，我方击打动作有一个硬值，硬值时间为 1 秒，如果球从对方飞来，而球速[象素/秒]*1 秒的这段距离到扣杀点）为击球失败。简单说，如果球刚飞出，而我凭空击打后硬值结束恢复原始状态，球未到上述区域仍可以击打来球。

正手轻扣：X，Y（2-3，9）（2-3，8）这段是所有路线里最普及的一种，最容易击打出所以区域比较大一些。当然此时按 LR+O 就是慢速球。

正手平打：X，Y（2，7）这个动作也基本符合现实中的击球状态，当来球已经在胸前了，那就只能横打或者反手打，这里需要解释的是，对方

没有这个动作，取而代之的就是反手击球。

挑高球：X，Y（2，6）都快落地了，也只能打个高球了。

开球：开球特殊路线，采用的是半高抛球。有点象羽毛球开球方式。

球速变化，这个是关于难度的设置，在接下来的 AI 设置里会详细分析。

过 2 天更新最重要的 AI 部分.

TVgame 之双打游戏浅谈

圣光之翼

~独悦乐不如众悦乐~

双打游戏，顾名思义即是可以双人合作一起闯关的游戏，此定义早已经存在于玩家们心中．双人合作，与朋友一起过关斩将，共同体验那种协力的默契，互相帮助，互相扶持，互相照应的战友情怀，不再是孤军奋战，而是与自己的好友出生入死，一起打拼干掉一个个 BOSS，闯过一道道关卡，不仅体会到了乐趣还增进了友谊，这些都是单人游戏所不能体验到的．

游戏发展到今天，双打游戏已经呈日趋减少的趋势，早些年间双打的风潮已经随着次时代的冲击逐渐淡去，单身贵族游戏成为主流，但仍然还有很多游戏在双打上存在一些特色，而且经历了这么长时期的发展，＂双打＂这个定义也分化出了很多分支，存在着不少类别，除去网游等在线多人游戏不在讨论范围，双人甚至多人合作的部分在各种类型的游戏皆有体现，是现今玩家朋友们聚会时不可或缺的一部分，来看看这些联系玩家的纽带都有什么吧～～

一，合作

合作是人类赖以生存的社会活动，没有合作人们就很难生存下去．游戏时的多人合作要素从很早以前就有了，至今也发展出了很多类型，朝着越来越多元化的方向发展～～

1，分屏式双人打关

这是在 21 世纪次世代开始兴起的双打类型，也是现今最流行的双打方法，依靠一条线把屏幕分离成两部分，1P 和 2P 分别在属于自己的部分活动，屏幕分别处理两人的活动动作，互不干扰，一人的行动在另一人的屏幕里与 NPC 没有什么区别，反之也一样．此种类型可以很好地突出个人的行动，在一片广阔的游戏场景内两人都可以自由地发挥自己的特长，不必受另一方的限制，这使自由度变得很高，充分体现了个人的风格和魅力，游戏也主要突出的是个人的战斗活动，合作的部分通常体现在远距离＂遥相呼应＂的感觉上，举几个简单的例子：



↑上下分屏对大场面的表现比较合适

＜无双＞是最著名的双人上下分屏式合作游戏，它的战场设计非常广大，注重军团集体行动，个人的力量斩关杀将没问题，可要控制整个战局有时会显得力不从心，前线杀得痛快时后方本阵告急的情况时有发生，经常要瞻前顾后，弄得自己像个救火奇兵．这时如果找个朋友一起双打，情况就大不相同了．双人分别控制两个重要地界，把整个战场囊括在两个人可控制范围内，力量就大了一倍，冲杀的同时可兼顾后方，尤其遇到某些个会＂瞬移＂的家伙也大可由另一人以逸待劳另一人放心地攻杀，碰到难缠的敌人时还可以两人一齐冲上前后夹击，让其首尾不能相顾．．．这就充分体现了分屏双打的远程配合妙处之所在，有道是＂看似远在天边，其实近在眼前＂．



↑左右分屏更有利于个人发挥

＜高达 VS＞系列是个左右分屏突出的例子，作为比较注重爽快感的高达动作游戏，双人左右分屏式合作在某种程度上更有利于个人技术的发挥，因为不像＜无双＞那样基本是一个平面内战斗，而是要经常飞行跳跃等等全周环境的战斗，所以对于此类上下屏幕并没受多少影响的类型可以很方便地展开合作，空中飞行也不太会出现看不到人的现象，当然，由于左右被切了一半，两边的视角就比较窄，好在机体行动比较灵活，可以依靠直感与经验来补，相对上下分屏来说更有利于把握

战斗的节奏.

这种双人分屏式的合作游戏还有很多，就不一一列举了，不过要说的是，此类分屏游戏虽有分屏方式的不同，但都有个不可忽视的缺陷，就是视角问题，一个完整的屏幕被强制分离为两半，可视范围自然就减小了一半，而且另一半的屏幕由于余光的问题会干扰自己的视线，对时常需要环视四周的此类 3D 动作游戏而言绝对是个硬伤，视角的不便或多或少都会影响玩家的发挥，通常都会比单人玩时要打折扣，所以此类相对于合作更注重的还是个人的技术发挥，这不能不说是个遗憾，所以如果有条件的玩家还是采取连机的方法来实现此类合作的乐趣～～

2，传统的同屏双人闯关族

这类游戏 80 年代生人的玩家们都应该不陌生，我们就是从这个时代闯过来的，此类双打游戏突出的就是一个合作性，因为是两人在同一个屏幕内活动，各种行动对另一人影响较大，而且每个人的行动都逃不出这个屏幕，这就要求两人之间必须要照顾到另一人的感受，唇亡齿寒，没有强烈的合作性是行不通的，这点玩过的人都不会忘记～～



↑ 最能体现双人合作性的游戏

＜坦克＞大家都玩过，每关都要击破 20 辆敌方坦克，还要保护自己的本阵不被击毁，要知道这游戏是无限循环的，每过一轮回(貌似是 40 多关吧)敌人都会强化，在各种复杂的地形下保住自己的老家没有一个帮手实在太难，这时两个人的重要性就鲜明地体现出来了，两个人一人守住一边的咽喉要道，一夫当关，而且要时常注意漏网之鱼回救老家，双人在这不大的正方型地图上来回周旋，各种枪械也要合理分配着吃，没有较强的合作意识是很难冲到百关以后的，当然我也看过有达人合作到上千关的，不禁怀疑那两人是双胞胎．．．

虽然这个类型的双打深入人心，可毕竟已经是上个世纪的东西了，现今已经很难再找到此类闯关族的代表游戏，屈指可数的也就是 PS2 上的两作＜魂斗罗＞以及＜合金弹头＞系列，街机上的

清版过关也都早以没落，我们只能期待以后的未来能有全新的闯关族之梦了...

3，融入 RPG 中的双打形态



↑战斗中融入的动作要素为双打提供了便利

玩过＜传说＞系列的玩家都不会陌生，游戏中 ACT 形态的战斗系统历来是我们津津乐道的话题，而双打甚至四打的方法更为喜欢多人同乐的玩家们爱不释手．此种在 RPG 框架中融入多人同乐的要素，到现在仍然是不多见的，因为 RPG 基本上是属于单人游戏，需要花上很长时间来品味，收集等等，而在战斗中本属于 CPU 控制的同伴交由另一名玩家控制，这不能不说是一个奇特的玩法，两人可以像 ACT 游戏那样互相协作，配合发出连续技，或者可以采取包抄等战术共同对付强大的敌人，CPU 再聪明也不会比人脑精明，何况还可以用语言直接地交流，与一个好友协力战斗的确是一种享受~~



↑ARPG 比 RPG 更适合双人合作闯关

除去最有名的＜传说＞，还有 SEGA 的＜光明之泪＞，一个 ARPG，战斗更为突出了双人合作的极致，一个人玩时因为电脑实在是控制不好同伴，经常一人要控制两人，但左手和右手打架的滋味可不好受．这时如果有个朋友替你控制那个同伴，是多么好的一件事情啊，假如那个朋友还是个 MM，甜蜜的二人世界．．．-_,- 说来这游戏还真是个哄 MM 玩的好游戏呀～～～ ^^

此类型的双打多打现应该还属于起步阶段，在 RPG 这种单人游戏中实现多人同乐还有着诸多限制，对战斗系统的要求比较特别，但相信此类游戏还有非常大的潜力可挖，期待以后能有更好的融入双人要素的 RPG 出现～～

4，单人游戏衍生出的双人玩法

还有很多游戏本身属于单人冒险类，解迷的成分占得比较多，游戏主要是以探险为主旨，而各种各样的解迷也派生出了种种双人迷题，这就要求玩家控制的主角与另一名 NPC 共同开启，而那名 NPC 也通常扮演着这个游戏比较特殊的位置．或是冒险的同伴，或是营救的对象，又或是一个路人甲，反正由电脑 CPU 控制的这名角色都要配合主角去完成某种事业，成败得失都与其相关甚大，这样的话，就出现了一种构思，能不能由另一名玩家来控制那名重要 NPC 呢？来两人一起进行这个冒险？



↑ ICO 的双人模式有多少人亲身体验过呢？

＜ICO＞就是这样一款游戏，主角 ICO 因自己头上的角而被视为异类，被关入古堡，与神秘少女尤尔坦的邂逅，决心要带着这个女孩一起逃出这座宿命的城堡，两只互牵的手代表了这个游戏全部的主题，那种手牵手心连心的感觉胜过千言万语．而通关后可选择的双人模式满足了很多人的愿望，2P 控制尤尔坦多了一份人与人的互动性，如果是一对情侣来品味这个模式的话，那实在是再好不过的事情了～～

此外还有不少游戏有这个潜力，比如生化危机 4，总统千金大小姐假如可以由 2P 控制的话，里昂会减少多少麻烦，还会更添一份乐趣，英雄救美还是美人聪明点更好办事啊～～

二，对战

"与人斗其乐无穷"，合作能使人增进友谊，增强合作性，对战则唤醒了人类心中那份最原始的野性，俗话说不打不相识，认识一名高手最好的办法就是与其打一场，其中对抗产生的刺激与乐趣也是对 CUP 时不能比拟的．对战类的双人游戏比起合作类，群众基础及游戏范围要更广得多．

1，格斗游戏－最原始的对抗



↑ 最干脆的解决问题方法

人类最直接的解决问题的方法是什么？拳头．人类的历史就是用武力来谱写的，不服？来打一架，看看谁厉害！对，这就是最原始也是最干脆的解决方式．现实中由于受到诸多限制当然不能这么做，那么游戏就给了我们提供了一个表现舞台，自打一个名叫 CAPCOM 的伟人为我们带来了那款传世经典起，双人游戏就开始了对战的新纪元，拆招，解招，猜测对方的心理，揣摩对方的动作，这些武学上的技艺被逐渐融入进游戏中，每个玩家都在想方设法击败对手，通过不断的斗智斗勇，当成功用一套高难度的连续技或用一个华丽的超杀结果对手时，那种无比的成就感就是双人对抗的最好理解吧～～

2，棋牌乐－桌面上的对战

下棋是比较传统的一种对抗娱乐方式，相对格斗游戏来说显得更斯文一些，不过也相对复杂得多．这种类型的对战对手指反应的要求很低，但对脑力智力的要求很高，千方百计地去算计，把对方往死里整，同时还要走一步算着下一步，预计下几步要发生的事情来提前做打算，甚至还要考虑运气的成分，充分表现了斗智的奇妙．



↑桌面上的激烈对抗不压于格斗的战场

游戏中棋牌类的游戏也分很多种，像＜卡片召唤师＞就属于桌面棋类的，手里 50 张小小的卡片变化出无穷的神奇，召唤怪物守护土地，收取过路费，升级炒卖护符．．．等等千奇百怪的变换手法构成了这个卡片的世界．收集是一方面，多人对战是此游戏的精髓所在，尤其是四人对战，可充分体会到你争我夺，勾心斗角的意味，运气也时不时会降临到谁的身上，对战充满了种种变数．此种桌面类的棋牌游戏可说是多人游戏的代表，上手也许困难一些，但深入了解后其乐无穷．有条件的朋友可以找几个好友一起来体验，对战，聚会时一定会其乐无穷～～

３，体育游戏的比赛精神

体育游戏是很多玩家喜闻乐见的游戏，喜好运动的朋友不仅在学校操场上挥洒汗水，在电视机前也可以享受到竞技带来的乐趣，激烈程度不压于真实的比赛，而且此类游戏对应的同时游戏人数也是相对最多的～～



↑体育运动是最适合大众的多打游戏

足球是世界第一运动，其球迷也是世界上最多的，这在世界杯赶超奥运会的规模上就可体现．＜FIFA＞和＜WE＞两大系列为其代表作，后者更是奉为现今最专业的足球游戏，各种各样的竞技比赛自不必说，玩家们的聚会之间切 WE 几乎就早已是必备项目之一，不管你技术好坏，只要你是球迷，都可选一支喜欢的球队来踢两把，友谊第一，输赢第二，或对战或合作，几个朋友一起通过运动来交流深厚的感情才是最重要的吧～～



↑飙车是既时尚又要酷的运动

另外还有赛车竞技游戏，也是很好的双打项目之一．像＜GT＞，＜山脊＞，＜极品飞车＞，＜火暴狂飙＞．．．都是爱车一族与喜欢极速快感的玩家的最爱，双人或至多人赛着飙车把你追我赶的极速感发挥到极点，一个小小失误就能改变比赛格局，不到最后一刻就不能放弃争夺名次的机会，竞速要的就是这种紧张刺激感～～

4，轻松同乐的休闲游戏



↑ 与家人好友一同享受游戏的快乐

＜两人的烟花＞不知大家玩过没有，作为益智休闲类游戏，双打提供了很好的轻松气息，两个人分别控制自己的烟花打到天空，化为五彩缤纷的花样烟火，就像节日一样，不仅对战双方体会乐趣，旁边观看的人也犹如观看一场烟花舞会一样，既具观赏性又有趣味性，如果在节日时与朋友一起玩上几把不失为一种最好的庆祝方法. 像此类的休闲游戏还有不少，如＜泡泡龙＞，＜盖盖乐＞等等，不需要太动脑筋和手力，只需要轻松地游玩，对现实生活中的压力是个不错的放松选择～～

第一次写这种类型的特企，其实还有很多双打的例子没有提到，比如老任主机的一些游戏及很多美版游戏，由于水平所限及阅历不深，就暂不提及了，有机会的话会补完. 谨以此文歌颂一下这些联系我们玩家之间桥梁的优秀双打游戏，以后我还会构思一些其他类型的特企，希望大家能喜欢～～

～ FIN ～

电子游戏四十年——电子游戏的视觉与创意

THX

中文摘要：

选题是对电子游戏艺术的视觉和创意两大方面进行详细的论述。电子游戏经过了半个多世纪的发展，已经形成了庞大的游戏产业，并以其高度的视觉刺激，互动性，娱乐性改变了人们的生活娱乐方式。对电子游戏的研究以及相关知识的普及有利于打破中国特殊国情下对于电子游戏的偏见，获得大众的理解，从而推进建立本国正规的游戏开发人材培养模式。

本文主要论述了电子游戏的本质，技术对于游戏开发视觉上的重要作用，视觉因素对游戏创意的影响，各时期电子游戏视觉上和创意上的特点。并谈及电子游戏与人性的关系，提出了未来电子游戏发展可能引发的人类新的伦理问题。

目 录：

三：游戏史的青铜时代：１９８６年——１９９０年

游戏硬件

改变游戏视觉的重要软件

创意

四：游戏的前黄金时代：１９９１年——１９９５年

游戏硬件

改变游戏视觉的重要软件

创意

五：游戏真正的黄金时代开始了：1996 年至今并延续到未来......

游戏硬件

改变游戏视觉的重要软件

创意

总结

电子游戏发展与展望。

引 言：

电子游戏的概念对于中国人来说应该正式开始于二十世纪八十年代，那时出现的街机房，出现了游戏卡，孩子们为之而疯狂，家长为之而苦恼，是什么让电子游戏具有这种难以想象的魔力呢？这当然有很多的因素，但其独一无二的视觉刺激和无与伦比的操控快感应该是它给我们带来的最主要的感受，你甚至是没有理由的被吸引了。本文就是详细的介绍和论述电子游戏这令人着迷同时也是开发商不懈努力的两个因素。

有一个概念是首先要明确的，这篇文章所要谈及的电子游戏的一切都源于游戏业中的重中之重领域——家用电视游戏（TV GAME），这是游戏产业的核心，也最具有探讨的内容和必要。

真正的家用电子游戏史从 1983 年任天堂公司（NINTENDO）发售的人类历史上真正意义上的家用电子游戏机 FAMILY COMPUTER（俗称任天堂红白机，以下简称 FC）到刚于 2005 年 5 月索尼(SONY)公司于美国 E3 电玩展发布的最新家用电子游戏 PLAY STATION 3（以下简称 PS

3），电视游戏领域总是走在技术进步的前线。家用电视游戏机其实也是一部电脑——一部专为游戏而设计的电脑，次世代电视游戏机的性能比当时主流 PC 快上数倍。这是为什么呢？因为电子游戏是卖给我们每个人的一个可以被感知和操控的虚拟世界，形象一点说就是要用电脑技术计算出一个可以互动的梦境，完成这样的任务完全是跟当时最先进的电脑技术叫板，每一部主机的研发费用都是天文数字，这一切归根结底都是为了追求完美的视觉图形方面的表现，展现可操控的梦境一般的视觉效果。游戏到了今天越来越是如此。

电子游戏是一门依赖于视觉的艺术形式，一切的关于游戏的创意都不同程度的以视觉因素为前提，电子游戏的很多新的概念都是基于图形技术的发展而带来的。这一点很像电影的发展，电影也是一门基于视觉的艺术，如果没有成熟的数字影像技术，导演彼得·杰克逊就算有无限的激情与想象力，《指环王》（图 1）这样的电影是无法完美实现的，这样的例子还有刚上映的《星球大战》前传第三集——《西斯的复仇》（图 2）。下面的内容便是以电子游戏四十年来的发展为线索，以技术的发展为先导，讲述在视觉和创意方面改变游戏史的重要作品，详细的从视觉和创意的角度来论述电子游戏四十年的辉煌发展。。



(图 1)



(图 2)

正文：

游戏史的旧石器时代：1972 年——1980 年

游戏硬件：这个时期没有真正意义上的游戏机，具有代表意义的就是美国雅达利公司（ATARI）的家用电视游戏机(图 3)和任天堂的手掌娱乐器 GAME & WATCH(图四)，这两款硬件十分简单（当时的微型计算机也刚刚起步），只能算作玩具，但却风靡全球，是当时孩子们最想得到的礼物。



(图 3)

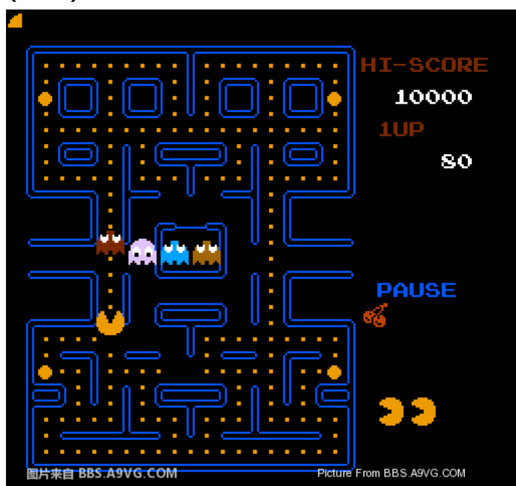


(图 4)

代表游戏及其视觉形式：1972 年《乓》（《PONG》图 5）是当时电视游戏的代名词，这个游戏在画面表现上极为简单，黑白两色和一些矩形构成了这款游戏。1975 年迷宫自生成 RPG（角色扮演类型）《洛古》这个游戏在视觉上的表现用现在的话说"你看到了一些乱码"。1980 年《吃豆人》（PACMAN 图 6）这个游戏造成了世界范围的轰动，大家也一定都玩过，其视觉上的表现产生了可以识别的形象，用几种颜色来表现。



(图 5)



(图 6)

总的说来，这个时期的游戏是十分简朴的，这和当时极为有限的电脑技术分不开，符号、简单几何形是构成那时候游戏视觉上的一切要素，几乎没有什么色彩方面的表现。这个时期,玩家也对游戏画面没有过多的幻想。

创意：那时的游戏由于其画面简陋，玩游戏还得靠一部分想象力来补充，但生存、解谜、竞争、扮演这些产生游戏性的基本要素，已经有了较为恰当的体现，而根据游戏的需要产生了十字控制器来控制游戏中的角色在当时看起来是一种创举，在游戏发展史上相当于电脑史上鼠标的产生。像《吃豆人》这样游戏的创意与当时所能展现的画面可谓是丝丝入扣，十分切合，现在重温这款游戏仍然是紧张感十足。

游戏史的新石器时代：1981 年－1985 年

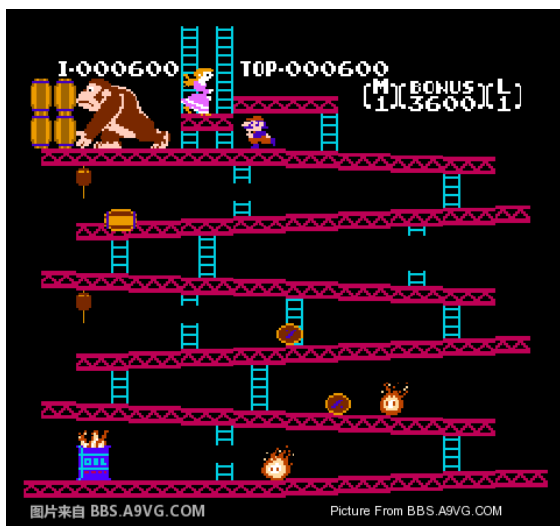
游戏硬件：1983 年 7 月 15 日，第一款真正意义的家庭游戏主机任天堂 FAMILY COMPUTER(FC 图 7)，诞生了，世界上又产生了一个足以改变人类生活方式的新发明。就连在中国城市家庭中都是十分的普及。这个用来玩一种黄色卡带的游戏机（它的出现使游戏业从传统的玩具业独立出来，成为可以逐渐超越电影产值的新兴产业）。其性能在那个时代已经是令人振奋的了，但价格却控制的十分低廉，足以让它进入每个家庭。画面表现在那个时代可以用眼前一亮来形容。



(图 7)

重要背景：这个时代街机（业务用游戏板）还是十分有市场的，因为街机的画面要远远好于当时的家用游戏机，那时街机的画面相对于家用游戏机可以用绚烂来形容。但街机的价格却十分的昂贵，但这种情况在以后的历史中由于技术的发展产生了巨变。家用机的性能接近并最终超越了街机，街机的画面优势没有了。街机业也逐步衰落。

重要游戏及其视觉形式：1983 年任天堂本社开发的《大金刚》（图 8）有了相对复杂的角色形象，并且形象还取材自早期的好莱坞电影《KING KONG》，并且十分的生动，而且有了多种色彩的表现，画面表现的增强无疑增加了游戏的气氛，增加了游戏时的乐趣。



(图 8）

1985 年游戏史上的《公民凯恩》诞生了，游戏界最为重要的制作人宫本茂创作出了他最为出色的作品《超级玛丽奥兄弟》(图 9)，这个游戏确立了游戏制作的规范，以后所有的游戏可以说都受到了它的影响。游戏画面产生了二维卷轴的概念，有了复杂的场景而且可以游走其中，你控制的角色是一个三头身(吃蘑菇后)的水管工人玛丽奥大叔，在游戏中他的动作十分的丰富，游戏的画面干净、清新，颜色表现虽少但却恰到好处。画面是由单色块组成，卡通感很强，当时玩确实有了一点看动画片的感觉，游戏的带入感和操控乐趣由此加强。



(图 9)



总结这个时代的游戏视觉上的表现，游戏开发者尽可能的在有限的机能情况下制作足够好的画面，但由于发色数不足，能够同屏显示的元素又很有限，所以游戏画面通常是一个单元接着一个单元的出现，游戏画面构成总体说来还是十分的简单，封闭感很强，自由度也很低，这个时期画面都是以模仿卡通绘画形式为主，单色平铺，大色块，毫无立体感的二维画面是那个时代游戏的总体感觉。现在的很多 FLASH 游戏就是那个时代画面给人的感觉。

创意：由于游戏已经有了相对成熟的硬件，并且硬件性能也大幅加强了，在游戏的制作上有了很多的可能性，可以有多个游戏角色同屏显示，有了色彩的区别，在十字手柄加上 AB 控制键的基础上，很多游戏可以双人甚至是四人同时进行游戏，大家同乐的情况出现，这个概念延伸至今并加上当今的网络技术，就产生了今天网络游戏的概念。游戏周边的概念也出现了，最为有名的周边应该是光线枪(图 10)了，对着电视屏幕开枪，游戏中的形象就可以与你互动，比较有名的是一款《打鸭子》的游戏。可以看到那是游戏的概念十分的单纯，没有过多的内涵和情感，游戏性最基本的两个因素生存与竞争已经体现的很好了。这个时期确立了很多游戏制作的原则和概念，为今后游戏的发展奠定了坚实的基础。



(图 10)

游戏史的青铜时代：1986 年——1990 年

游戏硬件：1988 年，世嘉公司（SEGA）发售了他们的 16 位主机 MEGA DRIVE（以下简称 MD 图 11），这台主机的发售是为了对抗当时的任天堂的 8 位主机 FC，由于其采用了当时先进的 16 位中央处理器，在视觉上第一次给了玩家以震撼的感觉，也因此获得了很好的市场效益，人们可以在家中体验过去只有在街机房才能体验到的乐趣。家用机进入了一个全新的视觉时代，电子游戏从此有了可以仔细欣赏的画面。创意方面，１９８９年任天堂公司革命性的主机 GAME BOY（以下简称 GB 图 12）发售了，这是一台手掌游戏机，但不同于过去掌上游戏娱乐器的重大区别在于它可以像电视游戏机那样通过交换卡带来进行游戏的更新，其机能与当时的任天堂的家用机ＦＣ相当，只是显示是黑白的，它的出现改变了人们玩游戏的方式，从此游戏可以随时随地，并且为日后很多的相关产品提供了灵感比如电子宠物。GB 是游戏史上寿命最长的游戏机，就在今年的５月还刚发布了其最新的产品 GAME BOY ADVENCE MINI。1990 年，任天堂也终于发布了其１６位主机 SUPER FAMICOM（以下简称 SFC 图 13）作为其８位家用机 FC 的后续产品来对抗世嘉公司的 MD16 位主机，经过残酷的市场竞争，最终它的成功终结了一个游戏时代，从此以后玩家再也无法忍受粗糙的游戏画面，视觉因素越来越成为游戏成功的因素之一。



(图 11)



(图 12)



(图 13)

改变游戏视觉的重要软件：1989 年，世嘉本社开发的用于其家用 16 位主机 MD 上的重要软件《战斧》（图 14），充分利用了其 16 位主机的机能，作为一款 ACT（动作类）游戏，视觉上可谓十分华丽，角色刻画细腻并通过色彩的活用产生了颇有体积感的人物形态，人物比例巨大，并加上复杂的有空间感的多层背景，玩家被带入了游戏塑造的龙与勇士的魔幻世界，由于其视觉上的华丽以及动作上的细节增加了玩时的乐趣，在当时玩这样一款游戏可以说是获得了视觉和肢体的多重快感，让人大呼过瘾。1990 年任天堂发布了一款高速科幻赛车作品《F-ZERO》（图 15），这款游戏在任天堂的 16 位主机 SFC 发布之前是不可想象的，游戏充分利用了主机的放缩功能，利用单点透视的视觉原理，很巧妙的制造出了一个看似真实的三维空间，用二维画面模拟出了很强的立体感，这种立体化游戏空间的画面感在下一代主机中由于新技术的运用得到了广泛的发挥，这就是后面出现的电脑三维多边形技术。



(图 14)



(图 15)

在这个时代游戏画面都是二维的，看起来很像卡通画，但较之前大大的逼真了和富有很强的体积感，色彩在表达画面上已经有了十分重要的作用，多数游戏采用了多层的卷轴表现，制作精良的游戏画面已经十分有感染力了。游戏的画面好坏已经成为我们评价一个游戏或购买一个游戏的重要因素，对于有些强调画面的游戏类型比如 ACT（动作型）更是如此。

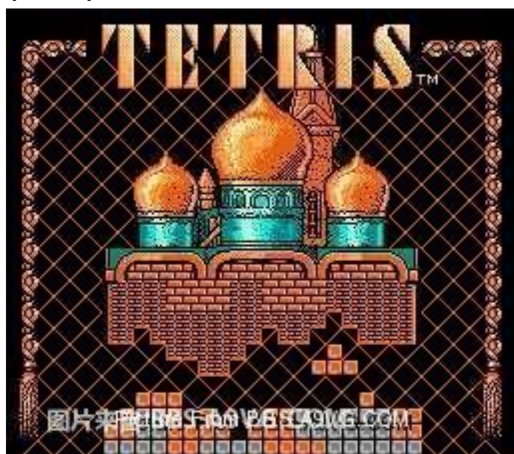
创意：这个时代在游戏创意方面的成就与视觉方面的成就不相上下，在现有的游戏画面表现水平上，游戏的可玩性同样是制作人的焦点，更多的游戏类型在这个时代被确定，像 1986 年的日本国民级游戏《勇者斗恶龙》（图 16）确立了 RPG（角色扮演类）游戏的规范（没有这个游戏就没有现在很多中国玩家推崇的网游）。游戏史上的另一个开创性游戏《塞尔达传说》（图 17）成为了 A.RPG（动作型角色扮演）的典范，游戏创造性的加入了时间的概念，游戏角色会在游戏的进行过程不断成长，为游戏的真实化迈出了重要一步。《俄罗斯方块》(图 18)这样一个影响深远的作品在 1987 年由任天堂发行，这款游戏极为单纯的游戏性却造就了至今无法超越的耐玩性，并且为任天堂的掌机 GB 打响了头一炮，让人们体验了一种新的游戏方式，在当时的国内也可谓是风靡一时，一个可玩俄罗斯方块的手掌游戏机是很多家庭都拥有的（当然多是散装光盘），成为一种文化现象。这个时代的游戏文化的内涵无疑丰富了许多，游戏的那种让人体会别样生活的特性慢慢体现出来，你现在可以扮演一名勇士在游戏的虚拟国度中拯救人民获得爱情，一切都是非功利的，在游戏的世界里，人们的个性得到了张扬，都市中的人们在游戏中体会到了心灵的安慰与满足，甚至利用游戏发泄心中的不满，为单调的生活增添了一份奇异的色彩。而手掌机这种设备也在某种程度上缓解了人们孤独的心灵，人们有了一种可以随时解闷的工具。



(图 16)



(图 17)



(图 18)

游戏的前黄金时代：1991 年——1995 年

游戏硬件：1995 年，以 CD-ROM 为代表的光存储游戏时代到来了，游戏已不再受到容量的限制（这是限制游戏表现的一个重要因素）。世嘉公司在这年的 11 月 22 日率先发布了新一代的主机，

土星（SATURN 图 19）的发布在当时看起来就像做梦一样，其机能在当时是认为无比强大的，新的游戏时代拉开了序幕，但确立这个时代的却是一个过去和电子游戏没有很大关系的公司的第一部游戏主机——1994 年 12 月 3 号由索尼公司发布的 PLAY STATION(图 20)，同样也采用 CD-ROM 为游戏软件媒介，并拥有和当时图形工作站相媲美的性能，强大的 3D 多边形处理能力（当时的家用 PC 还多采用奔腾第一代处理器，别说 3D 多边形，过于复杂的二维处理器都很困难）。在音效方面也达到了音乐 CD 的音质，是以后当之无愧的游戏霸主。创意方面，任天堂也发布了一款新概念主机 VIRTUAL BOY(图 21)，其设计理念是完全的立体空间，概念十分前卫，能在游戏中表现真实的高低差和远近感，但由于画面表现过于单调，仅用红黑两色来表现，没有获得市场的广泛认可，最终早早收场成为游戏迷心中一个很大的遗憾。



(图 19)



(图 20)



(图 21)

改变游戏视觉的重要游戏：1993 年，世嘉公司开发的全球第一个真 3D 格斗游戏《VR 战士》(图 22)震惊了世界，游戏的新的视觉时代由此开始，此款游戏利用了主机的 3D 多边形机能展现出了真实的三维空间（画面有了第三个维度，也就是说有了纵深，并且这个纵深不是利用放缩机能和单点透视原理虚拟出来的），给人以极为真实的感觉，我们看到的游戏世界在视觉上更接近现实世界了，由此产生的游戏画面冲击力和游戏乐趣激增，游戏的变化和随机性（人机互动的过程由过去人们去适应程序变成人与程序相互适应，更为完善的人工智能的研发越来越重要）也大大加强，游戏性得到了全新的诠释，同时也开创了新的游戏类型。因此吸引了大量的玩家，当时要玩这款游戏需要长时间的排队，可见视觉的力量。1995 年在索尼公司的 PS 平台上有一款游戏默默地发售了，但却成为了一代经典——这个游戏就是冒险游戏的里程碑级的作品《生化危机》(图 23,24)，人们在这款游戏的体验过程中知道了什么叫做互动的电影，游戏以其精彩的 3DCG 过场动画和利用 3D 多边形营造的逼真游戏环境让人身临其境，人们切身体会了虚拟现实世界的奇妙感受，感受到了令人窒息的恐怖。游戏制作完全由电影感觉出发，剧本，人物造型，人物性格刻画，场面气氛的营造，电影感极强的镜头运用和阴暗的背景音乐无不让人觉得这就是一部由你主演的电影。此款游戏十分切合索尼公司游戏电影化的游戏理念，而这个理念在 1997 年由史克威尔公司（SQUARE）发布的其招牌巨作《最终幻想 7》(图 25)上得到了最为充分的体现，这个研发超过三年并耗资在当时最大的野心巨作成为了 PS 平台称霸世界的关键一笔，游戏以其庞大的世界观和准电影级的画面为游戏业界制作游戏树立了新的标杆。


CHAMPION
TIME
15 25
CHALLENGER
LEI-FEI
VANESSA
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
(图 22)


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
(图 23)


(图 24)



(图 25)

这个时代的游戏由二维转向了三维，游戏画面的展现已经可以直接与现实中的视觉感受对应，借鉴电影的表现成为可能，游戏画面出现了革命性的变化，游戏开始可以展现颇为壮观的视觉效果了，游戏电影化的概念由此产生，在游戏世界中发生的一切，人们更容易与现实对应而产生更加直接的感受和激动。值得一提的是某些国家出现了心智不全的孩子，分不清虚拟与现实，从而造成了一些社会问题，但任何事物毕竟都是一把双刃剑，其积极的意义还是更大的。

创意：由于游戏机平台机能的革命性提升，有很多过去制作人无法实现的创意得到了实现，像前面提到的真 3D 空间中的格斗(图 22)，让人体验了身临其境的临场感，有很多模拟类游戏也得到了实现像模拟驾驶赛车、模拟驾驶战斗机进行空战，在尤如电影的气氛中，扮演男女主角进行游戏，这一切在过去只能在科幻电影上看到的情景发生在我们的生活中，体现在我们的游戏过程中。游戏

由过去相对抽象的画面变得越来越具像了，玩家的年龄层次也扩大了，社会认可度也不断提升，这一切很大程度上得益于视觉上的进步带来的游戏多元性的发展，增强了游戏的亲和力和易于理解的游戏世界观。游戏由晦涩变得越来越易于理解。游戏制作利用虚拟视觉技术出售给玩家梦境世界，并且这个世界不同于电影只是一种被动的看，而是你参与其中，成为梦境的一个部分，这不是人类一直想要的吗？

游戏真正的黄金时代开始了：1996 年至今并延续到未来......

游戏硬件：1996 年任天堂公司为了对抗索尼公司的 PS 发布了任天堂 64 位游戏机 NINTENDO 64(图 26)，其设计机能比 PS 更为强大，强调游戏制造出的真实的完全互动的真 3D 环境（PS 由于其机能相对不足而造成游戏时受限较大，互动性受到限制），以增强游戏的可能性和互动性。任天堂公司在游戏理念方面总是十分领先,几十年来一直在游戏创意方面坚持探索，虽然新主机并没有获得市场预期的好效果，但却牵制了索尼，没有造成一家独大，平衡了市场。2000 年是一个很特别的年份，发布了一款特别的主机 PLAY STATION 2(图 27)，索尼公司也因此成为了游戏业的霸主，这台主机的硬件规格就是放在现在都毫不落伍，采用了当时还并不是很普及的 DVD 作为游戏存储媒介。在图形方面更是为其专门研发了超高性能的中央处理器 EMOTION ENGIEN（情感引擎）和 GS 专用图形处理器，其整体性能甚至超越了当时一些专业图形工作站，能够实时的演算出近乎 3DCG 动画的视觉效果。去年刚发售的《GT 赛车４》(图 28,29)的画面由于完全发挥了其机能，达到了近乎于电视转播的真实度。现在它的全球销量９千多万台，并经常在节日期间在欧美等发达国家脱销。



(图 26)



(图 27)



(图 28)



(图 29)

２００４年索尼发布了其第一款掌上游戏机 PLAY STATION PORTABLE(PSP 图 30)由于其性能卓越可谓是掌上的 PS2，是二十一世纪的 WALKMAN。同年，任天堂也发布了其最新掌上游戏机

NINTENDO DS（DOUBLE SCREEN 图 31）顾名思义游戏机是双屏的，其中一块屏幕更是创造性的使用了触摸屏，此举扩展了人机互动性，触摸成为游戏的一大卖点。



(图 30)



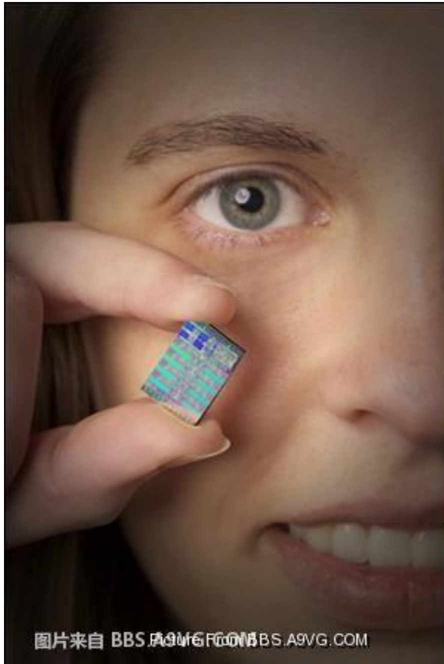
(图 31)

2005 年 5 月 19 日也就是上个月，索尼的 PLAY STATION 3 (图 32,33)终于发布了。见过游戏画面的人都在问：这是游戏画面吗？是电影吧？！新的时代即将开始......





(图 32)



(图 33)

改变游戏视觉的重要软件：到了这个阶段我们再谈游戏画面反而变得困难，几乎全是由三维构成的画面，总体看都十分逼真，但还是有几款游戏格外不同，值得一提。１９９９年世嘉公司在其 DREAM CAST（世嘉公司的新一代游戏机，但是在市场上遭到了惨败,世嘉公司也因此一蹶不振）平台上发布了一款《JET SET RADIO》（JSR）的游戏，出现了一种前所未有的卡通渲染(CEL-RENDER)方式，虽然游戏从角色到场景都是由 3D 多边形构成，但由于这种特别的渲染方式使得游戏看起来像动画片一般。从此此类视觉效果的游戏就接踵而至，运用得最为成熟的是任天堂公司 2003 年在 NINTENDO GAME CUBE(NGC 任天堂公司的新一代游戏机)平台上发布的游戏《塞尔达传说之风之杖》(图 34)。游戏玩起来就像一部制作精良的动画电影。2001 年在 PS2 发布的《最终幻想 10》(图 35)由于其硬件更为强大，把《最终幻想 7》的电影般的画面气氛推向了全新的高度，玩过的人无不对其唯美奇幻的视觉效果感到震惊，并有多段游戏中的动画成为游戏史上的经典，代表了当时最高的 3DCG 动画水准。由于此游戏的巨大成功，史克威尔公司把自己游戏方面的技术带到了电影，耗资一亿多美元打造了 3DCG 电影史上的视觉奇迹作品——电影《最终幻想——灵魂深处》(图 36)，其足以乱真的电脑 3D 人物让好莱坞的演员都感到了可能失业的恐慌。还有我们前面提到过的《GT 赛车 4》(图 28,29)更是游戏画面拟真度上的里程碑,配合其专用控制器 GTFP,你就像是真的在驾驶赛车。追求电影般真实而生动的视觉效果无疑是未来游戏制作的主流，这当然也是市场的需求。



(图 34)


(图 35)

总结目前的游戏视觉效果，由于画面的精美度和逼真度上已经不是什么问题，游戏画面与游戏世界观的完美配合是游戏制作人们不懈努力的目标，营造与游戏内容最为契合的视觉效果，无论是电影感强的还是动画感强的或是一种另类的表现都无所谓，关键看是否有利于游戏主体的表达和增加游戏的可玩度。但对于游戏画面真实度的追求是决不会停止的，每一代新平台总是在为开发者提供更为强大的技能去实现更为完美的画面表现。毕竟这是永无止境的。人们的视觉心理总是无法满足，今年索尼 PS3 平台的发布就是为了开发出真正媲美电影的游戏画面(图 37)。



(图 36)



(图 37)

创意：游戏画面的提升并没有给游戏创意带来太多的创新，因为游戏画面已经足够的好了，但在现有画面的表现下，怎样操控游戏，怎样与虚拟世界互动，成为了游戏开发的亮点。在这方面索尼 PS 2 平台上的游戏 EYE TOY(图 38,39)无疑是一个非常好的例子，我们可以利用这款游戏配合专用摄像头利用身体直接与虚拟空间互动。任天堂带有触摸屏的手掌机 DS 也成功地利用了触觉让玩家产生了前所未有的游戏体验，其最新作品《NINTENDOGS》(《任天狗》图 40,31)利用触摸屏产生了最接近于真实的饲养虚拟宠物的感觉，同时也成为了游戏史上的满分游戏。


"PlayStation 2"
EyeToy 攝影機
身體在螢幕中進行遊戲
Picture From BBS.A9VG.COM
(图 38)


P1 17 PORTION(S)
PORTION(S) 16
1
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
(图 39)


Home
2005
04/21
Home
2005
04/21

(图 40)

总结：

纵观电子游戏视觉发展四十年，电子游戏的视觉发展过程与人类的绘画视觉发展过程有许多相似之处，他们二者都是在模拟自然社会和表达人类情感，然后以基于图形的形式表达出来。其发展过程都经历了：

由符号几何形态（单色）→复杂几何图形（多色块）→逼真的表达（复杂的颜色）→照片级的真实（丰富的色彩）→以表达情感为目的的视觉表达

但二者在发展的原因上有所不同，绘画的这种历程是基于人类对于自然的理解程度，而游戏却是迫于电脑图形软硬件的限制。

电子游戏是一种文化娱乐消费品，它的这种定位和电影完全一样，本身既作为一种艺术形式，又是一种商品，商业性是与生俱来的。作为商品游戏必须吸引眼球，这必然导致它在视觉方面惊人的发展速度，并且这种速度由于技术进步呈现出一种加速度的状态，人们迫切期望看到足以令自己兴奋的游戏画面以获得心理上的愉悦，而人们的视觉心理总是经历着被刺激到习以为常寻求新的刺激的这样一个永无止境的过程，从而给了开发商以动力不断的开发出足以调动市场的全新作品，而人们又在一定阶段产生审美疲劳从而又导致开发商在游戏创意上下功夫，充实游戏的游戏性和开发游戏新的可能性，这些过程促成在某些阶段产生足以改变游戏历史的震撼之作，铸造一代游戏经典。

人是一种十分奇怪的动物，它总是不能得到满足，人在社会规范中有时会觉得压抑空虚，人们的自然属性会时不时的暴露出来又得不到满足甚至是不可能满足。为了解决这个问题，人类历史上产生了各种精神教化的方式，比如宗教、艺术、占卜等以期获得精神上的满足以缓解欲望得不到完全满足的痛苦。我认为游戏就是这个时代我们用来缓解这种痛苦的一种方式。游戏是一个梦，而这个梦是你看得见，摸得着的最重要的是你可以用意识来操控。

电子游戏发展与展望：

今年 5 月在美国 E3 电玩大展上，索尼发布的 PS3 平台宣布了一个新的游戏视觉时代的到来，PS3 展现的游戏画面逼真到了可以与好莱坞大片一较高下，在一段由索尼公司自己开发的游戏《KILL ZONE》(图 41)的技术演示视频中，人物的动作表情甚至皮肤上神经的抽动都被刻画得丝丝入扣，游戏描绘的未来战争场面磅礴大气，气氛不亚于名片《拯救大兵瑞恩》，你会怀疑你看到的是不是游戏画面，这可以说是现有电脑最高科技的一次总爆发，但这种以电脑计算画面又由显示设备展示的方式必然只是游戏的一个阶段，记得早在 2001 年索尼公司就制作了一个 PLAY STATION 9 的概念广告。广告中的人通过 PS 9 直接把人脑接入游戏，通过人的思维构建游戏并由人的思维去操控，听起来十分的科幻，很像电影《骇客帝国》中所描绘的技术(图 42)，但这个技术是有可能的，今年（2005 年）早些时候，索尼已经注册了相关技术的专利，可能我们不用等到 PS 9 的时代，这种利用思维的游戏方式就已经在我们身边了。但我们不得不又考虑到这种游戏技术潜在的伦理问题，无论怎样让我们拭目以待吧！。



(图 40)



(图 41)

PS:由于文章写于 2005 年 E3 结束不久后，一些内容现在看有诸多问题，请大家见谅。

EA 传记

彩虹泪霜

原文地址：
http://gamasutra.com/features/20070216/fleming_01.shtml

==

起点

EA 的创立者 Trip Hawkins 有着一生不懈的对游戏的执著，"我喜欢上了复杂的桌上游戏，比如 Strat-O-Matic 这个棒球游戏，和龙与地下城，"他说，"我意识到，通过这些游戏，我建立了宝贵的社会联系，我的头脑也变得更加活跃。"

"1975 年的夏天，我听说了微处理器的发明，以及一个顾客可以租用分时终端的零售店。"他记得。"1982 年我决定建立 EA 的那一天，我意识到，要让足够的计算机进入家庭，从而培育起我要做的游戏的玩家群体，可能需要 7 年的时间。"从哈佛大学毕业后，Hawkins 来到北美大陆的另一端，在斯坦福学习 MBA，这个决定，把他带到了个人电脑革命的原点。

"当我 1978 年毕业之后，我在苹果找到了一份工作。刚开始，我们只有 50 个员工，公司一共只卖出了 1000 台电脑，大部分还是以前的业绩。四年之后，我们成为了财富 500 强的企业，有了将近 4000 的员工，10 亿美元的年收入。"



Electronic Arts 创建人 Trip Hawkins

那些曾经需要大学里整个房间来储存的庞大的计算机，现在可以在家庭里一个桌子的角落上就可以放下了，也只需要 500 美元的价格。便宜的微型计算机例如 AppleII，Commodore 64，以及 Atari 400/800 把真正的数字处理能力带到了寻常百姓的身边，他们可以计算个人所得税，撰写学校的报告，当然，还包括了

游戏。在苹果积攒了足够的资本之后，Hawkins 意识到，现在是作出自己的行动的时候了。"于是我准备在 1982 年一月离开苹果，但同事们说服了我再留下一段时间。我呆到了 4 月份，5 月 28 号，我创建了 EA。一开始的六个月都是我个人投入的资金。一开始我一个人工作，8 月份，我开始在红杉资本那里有了办公室，我也开始招募一些早期的雇员。"加州的 San Mateo 于是成为了 EA 之后许多年的总部所在地，直到 1998 年他们搬去 Redwood。

剩下的事情就是个公司起个名字。"一开始叫做 Amazin' Software，但我希望把软件当作一种艺术形式，所以我想改名为 SoftArt。但 Software Arts 公司的 Dan Bricklin 让我们别用这个名字。82 年十月，我召集公司最初的 12 个员工以及市场人员开会，我们最终决定把名字定为 Electronic Arts"



===

开端

从一开始，Hawkins 就对游戏应该是什么样子有着雄心勃勃的预见。"我们从实践中学习，"他说，"计算机模拟是最有效的方式，我希望把这个世界上那些死板的媒体模式，比如广播电视，变成互动媒体，从而把人们联系起来，帮助他们成长。"

Hawkins 同样希望能够给与那些只做游戏的人足够的重视的鼓励，让他们得到其他媒体行业工作者同样的尊敬。他期望中的 EA 能成为一个这样的发行公司，他因为自身的质量和专业被人们所称道，和最有才华的独立开发者合作，让游戏业变得和电影，书籍，音乐一样重要。

Electronic Arts 发行的第一批游戏, *Hard Hat Mack*, *Pinball Construction Set*， *Archon*， *M.U.L.E.*， *Worms*，以及 *Murder on the Zinderneuf* 这是在 1983 年春天。游戏用特别的折卡式的包装，设计者的名字写在封面上，精美的图画设计给了这些游戏类似唱片一样外观。





“我即高兴又惊讶，媒体很快接受了我的看法，公司的利润得以提升。”Hawkins 回忆道，“现在看来，我选择的第一批产品看来是出奇的好，首批六个游戏中，三个最终进入了电子游戏世纪的名誉榜，还有一个成为当时最畅销的游戏之一。”



EA's 的艺术家们, 来自于 1983 年的一幅鲜为人知的广告
右上起: Mike Abbott (*Hard Hat Mack*), Dan Bunten (*M.U.L.E.)*, Jon Freeman (*Archon* designer), Anne Westfall (*Archon* programmer), Bill Budge (*Pinball Construction Set*)
Bottom: Matt Alexander (*Hard Hat Mack*), John Fields (*Axis Assassin*), David Maynard (*Worms?*)

===

创业



Julius Erving 和 Larry Bird, EA 的头两位体育名人。

EA 早期的另一个大作是 *Doctor J and Larry Bird Go One on One*，1983 年发售的一款棒球游戏。游戏销量不俗，因为体育明星 Julius Erving 和 Larry Bird 的参与。

EA Sports 是从 *One on One* 这款作品开始的，Hawkins 解释道，"我设计了这个游戏，我带来了把体育明星加入游戏当中从而促进销售的模式。"

为了创业，EA 不得不激烈的颠覆传统的软件发行行规。Hawkins 决定建立自己的规则，EA 降低了零售中间渠道的提成，保留更多的利润给自己。

1984 年秋天，Larry Probst 以销售副总裁的身份加入公司。Probst 给 EA 带来了一个全新的策略，绕过中间渠道，直接联系零售商。这让本来就不错的市场份额更加增长。随着渐增的销售潜力，EA 开始为其他公司发行游戏，包括了 Lucasfilm Games， SSI 以及 Interplay。

==

挫折

同时，电视游戏业的潜在危机也在不断的增长，很快这场危机就会颠覆整个游戏业。自从 1977 年进入市场以来，Atari 的 VCS/2600 家用电脑几乎统治了美国的所有的家庭。



在这个主机的黄金时期，Atari 把上百万的游戏卡带送到了零售商手里，以满足那些饥饿的，要把任何新的游戏都试试的玩家门。急着要从 Atari 的成功里得到实惠的第三方发行商，蜂拥而至这个看似无穷无尽的市场。

到了 1983 年，这个机器开始显露老态。消费者逐渐失去了兴趣，对于下一步该怎么走也没有良好的计划。随着市场的缩小和疲软，资金不足的发行商开始退出，零售商无可选择，不得不大幅度的降低价格销售游戏，以前这些游戏都可以被回购。

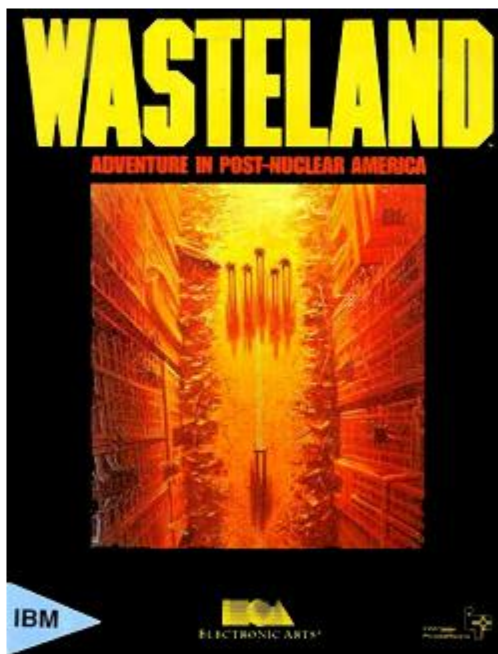
这带来了加速的链式反应，仓库里没有销售掉的机器堆积如山，到 1984 年底，冲击结束的时候，零售商和发行商都元气大伤，只有少数幸存，消费者离开了，大家甚至觉得电视游戏的时代已经结束了。

这场冲击是如此严重，以至于它蔓延到了个人电脑上，"Atari 风波带来的效应，如同海啸一般冲走了公众对游戏的兴趣，零售商的支持，媒体的注意力，给游戏业留下了将近十年的烙印。"

==
80 年代

EA 被迫重新整理他们的商业计划，以便度过这大萧条后的艰难年月。

"我下决心放弃 Atari，把注意力集中在下一代的技术上。"Hawkins 说，"我们就像《沙丘魔堡》里面描写的 Freman，必须要回收自己的唾液来维持生存。我们一点一点地在随后的几年中重新建立这个产业。



1988's *Wasteland*, EA 早期的一个 RPG 游戏。

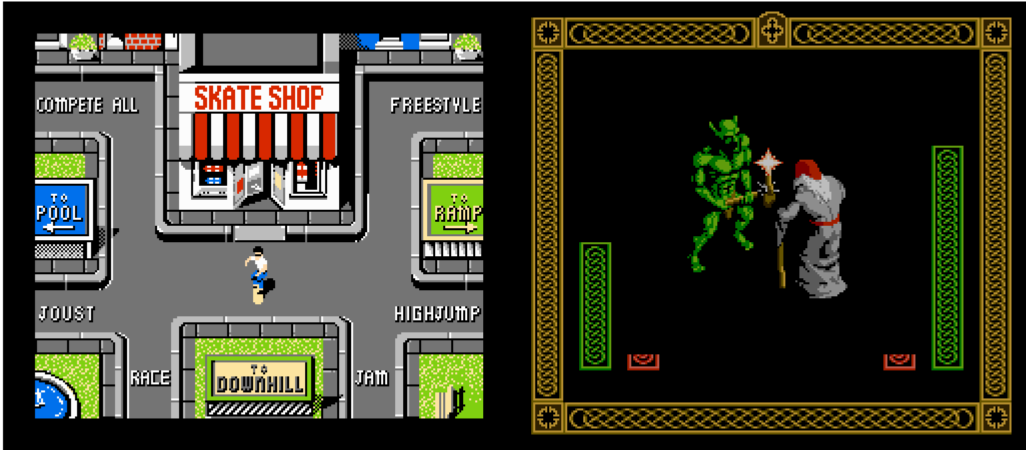
尽管 EA 起初的市场策略是关注在提拔独立游戏设计者，公司很快意识到，消费者更加注意的是游戏本身。游戏制作者依然被提及，但 EA 开始转而注重游戏系列，建立大家熟知的品牌。

One on One 系列的成功教给了 EA 把体育明星带入游戏的方法，一系列的授权体育游戏接踵而来，包括了 *Jordan vs. Bird: One on One*， *Ferrari Formula One*，*Richard Petty's Talladega*，和 *Earl Weaver Baseball*.

随着公司的成长，EA 建立起一个种类繁多的游戏库。游戏在很多平台上发行，从 AppleII，Macintosh，到 Amiga，C64，IBMPC，Atari 800，以及 Atari ST。其中一些著名的作品包括 *The Bard's Tale*, *Wasteland*, *Starflight*, 以及 *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*. EA 甚至开始介入其他类型的软件，发行了 Deluxe Paint，这是 Amiga 上的一个相当重要的应用软件。

起初，Hawkins 对于这个严重创伤的电视游戏市场没有什么兴趣，他觉得个人电脑才是将来主流的娱乐平台。但是，当任天堂的 NES 来到的时候，EA 开始了第一个自己的游戏的开发，*Skate or Die*，游戏 1988 年由可乐美发行。EA 自己自己知道世嘉 Genesis 的时候，才开始发行电视游戏。

"当我们发行 Genesis 游戏的时候，我们还回头给 NES 也发行了一些游戏，包括 *Skate or Die 2*，"Hawkins 说，"但这只是一个象征性的，之后我们在 SNES 上发行了很多游戏，但 Genesis 是我们真正的重心所在，因为我跟他们谈下了一个相当不错的交易。"



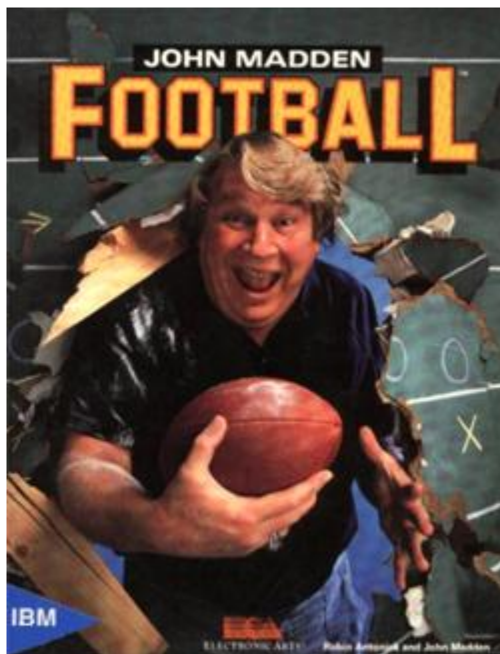
EA 为 NES 开发的 *Skate or Die* 和 *The Immortal*

Hawkins 和任天堂打交道要小心很多，任天堂严格的条款限制了 EA 的收益。同时他也觉得任天堂的 8 位机机能不足。
"我们曾经是完全的作软盘为基础的电脑游戏生意，那里有更多的内存，完整的键盘，我们的技术基础比游戏机要高出很多。"他解释道。

==

John Madden Football 和 EA Sports 的诞生

"我一直都喜欢橄榄球游戏，我的老朋友会告诉你我建立 EA 的目的其实是给自己一个借口去做橄榄球游戏。"Hawkins 说，"我在 1970 年设计了 *Madden Football* 的原型，那是一个桌上游戏，叫做 Accu-Stat Pro Football，这个游戏是他从事这个行业的第一次努力，他父亲借给他钱来资助。"



1988's *John Madden Football*, 系列的第一作

“1973 年我在 DEC PDP-11 上用 BASIC 语言编写了另一个 *Madden* 类似的游戏，当作学校的作业。我用它来模拟 1974 年的超级碗比赛， 迈阿密海豚队 23-6 战胜了明尼苏达，实际结果是 24-7，看上去不错。”EA 发行过一个早期的橄榄球游戏叫做 *Touchdown Football*，但 *One on One* 系列的成功促使 Hawkins 希望在橄榄球游戏上也作出点尝试。为了增加游戏的真实性，Hawkins 找来了奥克兰突袭者队的教练 John Madden，希望他能帮助把复杂的职业橄榄球活生生在电脑屏幕上重现。

“我选择了 John 是因为我希望能有一个不但能把游戏做得更真实同时还可以用他的名字来提升销量的合作者。”签下他之后，我带着我的程序员和制作人飞到丹佛，讨论我的游戏设计。我们和他花了整整两天的时间，详细讨论了许多细节，这帮助我正确地完成了游戏设计。

“之后我们定期会面，审查我们的进度。John 对我们犯下的错误咆哮，大声指责，现在想来真是有趣。”他们努力的工作得到了回报，游戏从 1988 年发售之后，确立了 EA 最长最成功的游戏系列。

==
.

手段

EA 把注意力几乎全部放在个人电脑游戏的发行上，任天堂却通过自己的努力逐步把电视游戏市场拉回了正轨。到 1989 年，任天堂的销售达到了 20 亿美元，EA 不能再无视电视游戏这个市场了。其他公司也虎视眈眈，年底，世嘉带着 16 位的 Genesis 来到了美国。



和其他许多第三方发行商一样，EA 对于电视游戏这一块小心谨慎。"没人愿意在那些严酷的条款下表达高度的忠诚，更糟糕的是你还要生产卡带，投资巨大也带来风险。"Hawkins 解释道，但是，随着 Genesis 的到来，他看见了又一个可以改写发行行业规则的机会。

"Genesis 之所以给我留下好的印象，原因之一是他的 MC 68000 处理器，"他说，这个芯片很重要，因为 EA 有了很多年在这个芯片上开发的经验。这个新片在 Macintosh， Amiga， 和 Atari ST 上都有使用。EA 很快就可以做 Genesis 的反向工程，这样即使没有世嘉的帮助，EA 也可以开发软件。

这个优势被他拿来和世嘉讨价还价，Hawkins 威胁要绕过世嘉的许可发行 Genesis 游戏，如果世嘉不同意提供更加优惠的条款。这是一个冒险，可能会带来法律上的严重后果。

幸运的是，世嘉看到了和 Hawkins 妥协的好处。EA 有大量的游戏在手，可以很快的移植到 Genesis 上来。而 EA 强大的体育游戏是 Genesis 在美国能否成功的关键。和任天堂的战斗将非常困难，世嘉需要一切能得到的帮助。

==

The Genesis

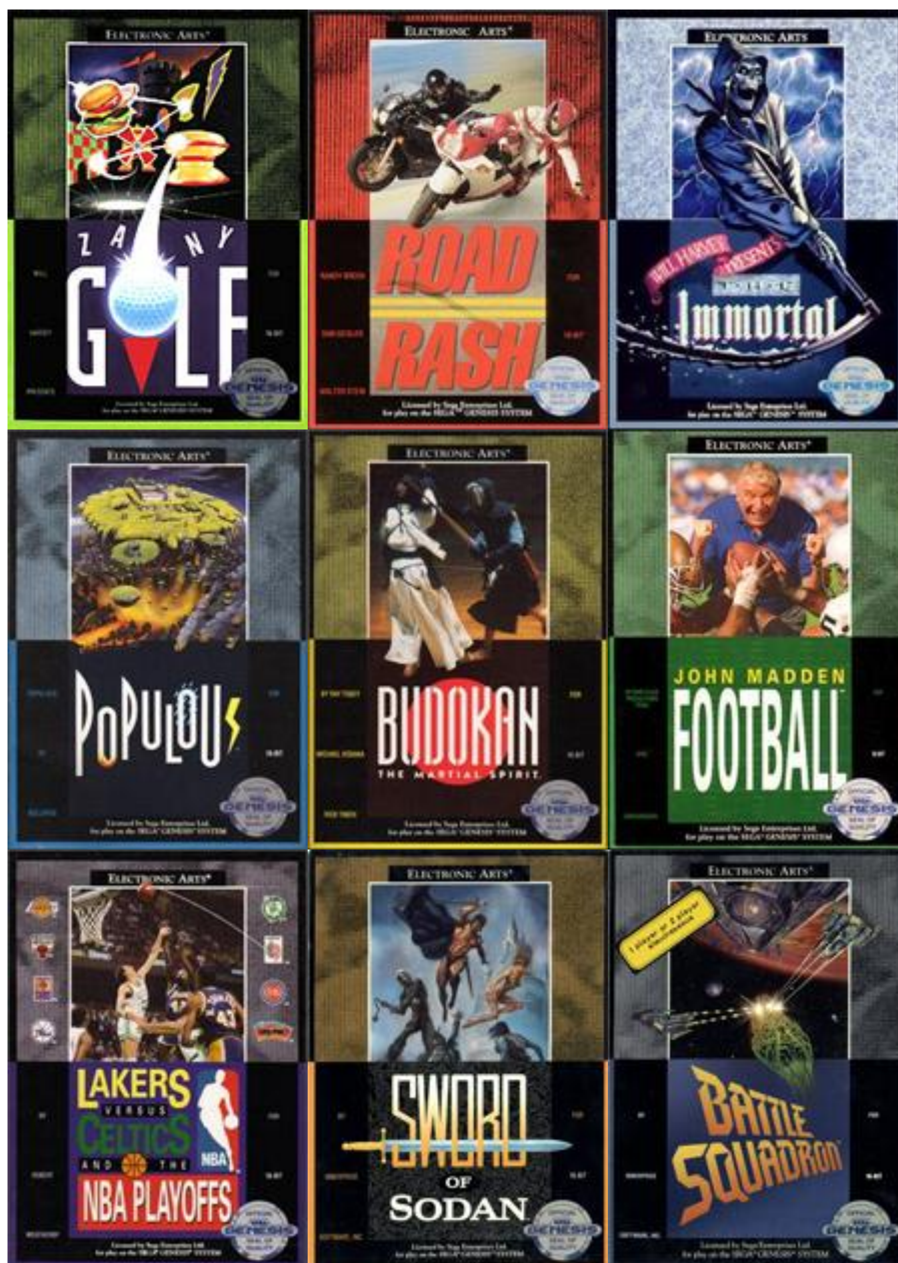
现在 Hawkins 转向了电视游戏，他必须说服他的公司也同意这个决定。

"这是一场争论，因为公司的员工和开发者很多都不喜欢游戏机，他们也不喜欢动作游戏，"他解释道，"我们的目标是要停止生产那些过于深刻的小众向的游戏，去面对主流玩家。个别雇员甚至因此愤而辞职，但我还是说服了这个团对，如果公众决定去购买 Genesisi 这样的游戏机，那么为了满足我们的消费者，我们就必须去开发这个平台上被大众选择的那些游戏门类，而不是我们的工程师们希望的游戏。"

EA89 年秋天首次公开发行股票，用注入的资本，进入了电视游戏发行业。"我严厉的要求我的开发部门在一年中的每个月都要拿出三款新的游戏。同时我们还合作推出 23 款其他游戏。世嘉被我们如此高速的建立统治性的产品线的能力惊讶的无话可说。"

EA 和 Genesis 合作的时候，1990 年，大量的游戏蜂拥而出，包括了从 Amiga 上移植的 *Populous*, *Budokan: The Martial Spirit*, 和 *John Madden Football*. 在 Genesis 六年的生命期中，EA 建立了相当多的品牌系列，包括 *Strike* ， *NHL Hockey*， *NBA Live*，*FIFA Soccer*，以及 *Road Rash*.。

EA 还把复杂的策略和 RPG 游戏从个人电脑上搬了过来。*Power Monger*， *Syndicate*， *Starflight*， *The Immortal*， *Might and Magic II: Gates to Another World*， *Centurion: Defender of Rome*，和 *King's Bounty* 让老玩家非常满意，帮助电视游戏拓宽了消费群体，不再局限于原先的儿童向。



==

转变

发行业的事情变得很快，Hawkins 一直很有前瞻的眼光。"在和世嘉签下了很有利的条约之后，我知道我招徕了很多嫉妒的眼光，这些游戏机行业的人希望我再也不能重复我在 Genesis 时期的辉煌。而在电脑游戏那边，一切都很平静，没有什么能促进游戏和玩家兴奋的事情。"他回忆道。



Hawkins 对于技术的周期有着敏锐的嗅觉。“我知道 Genesis 可以供 EA 做到 1994 年，但有些担心之后会发生什么。”他说。即使他的公司还在做那些卡带游戏的时候，他已经但觉得未来更快的处理器，地价的内存，以及 CD 的潜力。

“我觉得这个行业需要一个主机来推动 3D 的画面和光介质储存媒体，以及网络能力。还没有人在这方面做些什么，所以看上去窗子是打开的。”他说。Hawkins 希望追赶次世代游戏机的开发，于是 91 年秋季，他任命 Larry Probst 为公司新的 CEO，并开了一家新公司叫做 San Mateo Software Group，也就是之后的 3DO。Hawkins 继续担任 EA 的主席知道 94 年 7 月辞职。

“事情过得太快了。”
Frank Gibeau，EA 执行副总裁，1991 年研究生毕业，来公司面试。“从我走进大厅放下简历的那一刻起，我就爱上了这里。这里到处都是弹力球，许多屏幕显示的都是游戏，每个人都很放松。”他回忆道，“人们在玩游戏，大喊大叫，打哈欠，到处乱跑。这个公司看上去第一眼就很酷。我就想进入这家公司，很特别的面试，我得到了工作，从没有后悔过。”


Frank Gibeau

Gibeau 一开始在 EA 的市场部门做事，他感觉这个公司正在往一个新的阶段发展。“公司里有一些小的震动，感觉上事情有些发展的太快了，”他回忆说，“有些事情正在浮出水面，大家都感觉到一些大事要发生了，而我们会成为其中的一部分。”

“我们当时不知道将要发生什么，我觉得没有任何人对此有预见或者计划。‘这就是世嘉 Genesis 将来的样子，这就是电视游戏为什么会变得如此重要’，Larry Probst 策划了这场游戏。他告诉公司会有一个巨大的机会，同时也是一个巨大的风险，这可能彻底改变公司。当任天堂 1991 年在北美推出

SNES 的时候，世嘉 Genesis 已经得到了相当大的市场份额。在下面的四年中，世嘉和任天堂的激烈竞争把电视游戏市场激活了，把它带到了主流娱乐的边缘。”

EA 从两家公司的成功都得到了好处。他把 *Madden*， *NBA*， *NHL*，和 *Strike* 系列移植到 SNES，同时还在享受 Genesis 上良好的销售。

“所以，当这么多事情放在一起，”Gibeau 说，“各种活动和成长就都爆发了起来。”

===

收购

EA 建立时，大多数游戏开发都是由单独的程序员进行的，他们对游戏都有自己的理解，开发他们自己想做的东西。但到了 1990 年这样的游戏设计者不存在了。

现在，业界需要大量的员工组织起来开发这些复杂的漂亮的游戏，这样的游戏才是消费者追求的。开发组需要资金，组织管理，市场开发这些大公司才能提供的东西。EA 和游戏业一起成长，现在事情正在暴涨，公司必须做出改变更上步伐。

EA 1991 年收购了第一个工作室 Distinctive Software。这个身处 BC 温哥华的小组以前是给 EA 的竞争对手 Accolade 开发 *Hardball* 以及 *Test Drive* 系列的。在加入了 EA 之后，他们开始为 EA 的几个体育游戏工作，同时开发出了长盛不衰的 *Need for Speed* 系列。这个小组之后被重新命名为 EA 加拿大分部，现在它已经是 EA 最大的工作室之一。





1992 年， Richard Garriott 的 Origin Systems 也参加了进来。这个奥斯丁的工作室开发了 *Ultima*，*Wing Commander* 以及著名的 *Ultima Online*。这个工作室其他游戏还包括 *Crusader*， *Privateer*，*System Shock* 以及 *AH-64D Longbow*，这是赫赫有名的简氏空战系列的第一作。

虽然有这些成功，Origin 在 1999 年和 EA 有了一些不愉快，在发行了 *Ultima IX* 之后，Garriott 离开了公司，随之而来的是 Origin 的许多项目被取消，小组在 2004 年宣告解体。

EA 下一个大型的收购是 1995 年买下了 Peter Molyneux 的英国工作室，Bullfrog。之前 EA 就在发行这家工作室的许多游戏，比如 *Populous*， *Power Monger*， *Syndicate*， *Theme Park*，以及 *Magic Carpet*。作为 EA 的一个分支，Bullfrog 继续开发 *Dungeon Keeper* 和它的续作。

Molyneux 当了一段时间的 EA 付总裁，1997 年他离开，创立了独立的 Lionhead 工作室，并开发了 *Black & White*，这个游戏 2001 年由 EA 发行。他过去的 Bullfrog 工作室，最终在 2004 年被 EA 英国分部彻底吞并了。

Maxis 是一个建立在 Will Wright 那种出色的把头脑中的观念转变成有趣的电脑游戏的能力的基础上的公司。在系统动力学建筑学理论的影响下，他在 1989 年开发出了 *SimCity*。*SimCity* 的成功随后带来了一系列类似的作品： *SimEarth*， *SimAnt*， *SimCity 2000*，以及 *SimCopter*。当 EA1997 年收购 Maxis 的时候，Wright 正着手开始一个新的游戏项目开发： *The Sims*，这是 EA 销量最大的电脑游戏系列之一。

The Sims 在 2000 年投放市场，EA 不停的发售系列的续作，以及网络版本，和无数的扩展包。现在，Wright 还在他的 Maxis 工作，开发万众期待的 *Spore*。

Westwood 工作室是早期即时战略游戏的发明者之一，他们的代表作是 *Dune II*。这个游戏的成功随之而来的是经典的 *Command & Conquer* 系列。1998 年 EA 买下了 Westwood，工作室很快开发出 *Command & Conquer: Tiberian Sun*，这个续作拥有全新的提升过的游戏引擎。随后的年月里，工作室继续带来了 *Command & Conquer* 系列的很多作品，以及一个即时战略和第一人称射击杂和的游戏：*Command & Conquer: Renegade*。



2002 年 Westwood 发表了 *Earth & Beyond*，一个复杂的 MMORPG 游戏。不幸的是，这个游戏很难得到玩家的青睐，EA 两年后关闭了这个游戏。Westwood 工作室也在 2003 年被关闭，他剩下的员工搬到了 EA 的洛杉矶工作室。这里目前正在开发 *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*。收购这些工作室的 IP 资源大大地拓展丰富了 EA 的游戏库，但正如 Gibeau 所解释的，收购也为公司带来了急需的人力资源。

"你面对的是这样的一个行业，即使在今天，我们也感到很大的智力缺乏。真正能想象出好游戏，制作好游戏的人很少，当你在公司工作，如果能在一个已有的 IP 上继续工作当然很好，但要是能带来新的想法就更美妙了。这样你的公司才能不停的成长，始终站在最前沿。"

==

硬件换代

每一次硬件更新换代都是游戏业痛苦的时候。消费者朝着新的次世代技术转移，市场变得不确定。没有人能确定知道潮流的走向。



EA 的 *Need for Speed* 系列从 3DO 起步。

EA 的整个历史上，都在作着如何放置资源的艰难抉择。“你希望在那些有着一些内在成功的潜力的主机上发售游戏。你希望这个主机的机能让人感兴趣，这个主机的生产商有足够的资本和对市场的长远预期，这个主机能持续一段时间。因为作为一个软件开发者，你在这些主机上投资希望能得到长期的回报。”1993 年 3DO 发售，EA 的 *Need for Speed* 成为了游戏机早期展示次世代图像机能的重要游戏。EA 在 3DO 上发行了大量的游戏，包括 *John Madden Football*， *Road Rash*，以及 *Wing Commander III: Heart of the Tiger*。



EA 提供了那些成熟的作品，比如 *Road Rash* 和 *John Madden Football*，同时也给了 3DO 一些原创新作，比如 *Psychic Detective, Escape from Monster Manor* 和 *Immercenary*。

虽然 3DO 没能抓住市场，当世嘉 Saturn 和索尼的 PlayStation 与 1995 年面市的时候，美国公众都准备好了迎接 32 位主机的更新换代。EA 很快做出改变，把 3DO 上的游戏移植到了新的主机上，并在一些主要的体育游戏上做出了更新。索尼没花多长时间就确立了和世嘉的竞争优势，EA 抓住机会，进一步拓展他的电视游戏发行业务。



007 - The World is Not Enough

整个 90 年代，EA 在 PlayStation 建立了许多成功的游戏系列，公司和游戏市场一起成长，除了它的体育游戏产品线继续延伸，公司开始开发电影授权的 007 系列。 *Tomorrow Never Dies* 以及 *The World is Not Enough*。*Medal of Honor* 在 Playstation 上起家，并有了随后的 *Soviet Strike*，*Populous: The Beginning*，以及 *Syndicate Wars*。EA 还和日本游戏公司 Squaresoft 建立合作关系，在北美发行他们的游戏，将日式 RPG 游戏带到了大众面前。

N64 上只出现了很少的几个 EA 作品。它远不如索尼的 Playstation 受欢迎，任天堂坚持使用昂贵的卡带媒体，这样，EA 除了少数肯定大卖的作品，就并不愿意在 N64 上发行其他游戏。



Beetle Adventure Racing 是 EA 为 N64 发行的少数作品之一。

===

EA.com

EA 于 1997 年进入了现在游戏市场，Origin Systems 提供了 *Ultima Online*，这是一个永存的在线奇幻世界，支持成千上万的全球各地的玩家。这个游戏野心勃勃，可以说是一个以前从来没有过的尝试。正如 Gibeau 所说，"这是第一个真正的大型多人在线游戏，这个游戏相当的创新。"

这是一个 EA 从未涉足的领域，然而出了一些早期的困难，*Ultima Online* 取得了巨大的成功，今天这个游戏依然在运行。在这些年里，EA 在 MMO 游戏上有得有失。*Ultima Online* 给公司带来了不错的收益，但其他的努力比如 *Motor City Online*， *Earth & Beyond* 以及 *Majestic* 的生命周期都很短。



Ultima Online 的包装。

2006 年，EA 买下了 Mythic Entertainment，这是 MMORPG *Dark Age of Camelot* 的创作者。除了继续支持这个游戏，工作室现在正忙于 *Warhammer Online* 的开发。

EA 也向休闲玩家通过 pogo.com 提供一些简单的在线游戏。这个网站有大量的免费游戏，以及需要购买的高级一点的游戏，和它们其中一些得下载版本。Pogo.com 是 AOL 的合作伙伴，网站提供了聊天的功能，让玩家保持投入的社群感觉。"联系着的游戏和联系着的玩家，是这个世界的发展趋势。我们看到了无数的机会，尤其是在亚洲，也许会给我们公司提供一个新的出路。"Gibeau 说。



EA 收购了移动内容发行商 JAMDAT，这样他就可以在手机上发行 *Tetris* 这样的游戏。

2005 年，EA 收购了 JAMDAT Mobile，这是一家成功的移动电话游戏开发发行商，Activision 前任执行官建立了这家公司。EA 把它重新更名为 EA Mobile，工作室充分利用了 EA 手上的 IP，带来了很多著名游戏的手机版：比如 *SimCity* 和 *Tetris*，以及一些原创游戏，如 *JAMDAT Bowling 3D* 和 *Orcs & Elves*。

目前，EA 那些重视图像的 PC 和电视游戏的数字发行还只是很小的一个业务，但公司看到了未来的机会。Gibeau 解释说："人们已经预言了零售业的衰退很多年了，我觉得零售业不会有问题，下载整个游戏在目前基本只是局限于 PC 上的现象。"
"我们发现数字发行更多是对那些买了很多游戏的人的一种补充和附加。它打开了付费下载内容这条道路，有些东西拿去零售不一定合适。慢慢的重要性会越来越强，但在联网主机上发售完整游戏的下载版本还是有问题，因为游戏机的硬盘容量不足，我相信最终还是会发生的。但我同样坚信零售店头还会存在很长的时间，尤其是你放眼全球的话，比如欧洲。"

==

第六代游戏机

1999 年世嘉带来了 DC，开始了第六代游戏机转型过程，比索尼的 PS2 早了一年。随着处理器能力的增长，游戏开发费用越来越贵，EA 必须做出选择。



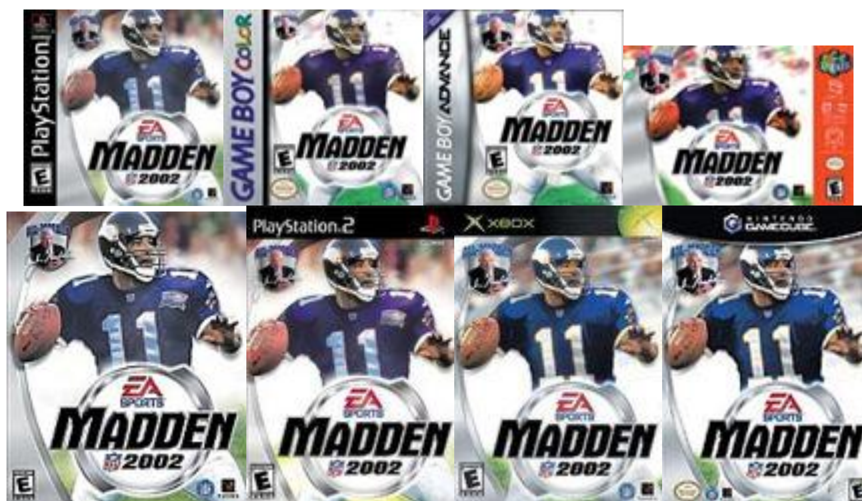
"

我们看了 DC，觉得和索尼相比，它所提供的技术并不那么令人信服。Gibeau 回忆道，"我们不喜欢世嘉的财务，我们不觉得它能够取得全球范围的成功。我们是一个全球性的公司，我们在世界各地都有分支，很难把这个财务做好。对一个硬件公司来说这就更难了，他们看上去只能在一个市场取得成功，而不是全部的三个。这就是我们最终为什么决定离开的原因。"

索尼的 PS2 则看上去不错，但电视游戏市场变得更加拥挤。任天堂带着 GC 卷土重来，微软也加入进来，带来了 XBOX。作为最大的独立发行商，EA 的决策是，在三个平台上都作投入，保证没有任何一个制造商

可以造成垄断优势。

"我们最基本的竞争优势就是，我们可以同时在许多平台上发行游戏，而且成本低廉。我们可以做多语言的游戏，比其他人更好的面对全球市场。"Gibeau 说。"所以当你看到这样的核心竞争优势和环境的时候，你就意识到，你必须在尽可能多的平台上同时发行游戏。"



EA 全平台策略的例子： *Madden NFL 2002* 发现在包括：PlayStation，Game Boy Color， Game Boy Advance， Nintendo 64， PC， PlayStation 2， Xbox 和 Gamecube 在内的所有主机上。

"在任天堂 8 位机年代，你只有一个平台环境，你要做的就是任天堂告诉你该做什么。当你有了许多平台共存，这增加了第三方发行商的杠杆力度。因为你可以把你的游戏从一个地方移到另一个地方。"EA Sports 带了这个头，PS2，GC，XBOX 都得到了他的游戏。XBOX 得到了 *Cel Damage* 的独占，而 PS2 则是很多高利润的电影授权改编游戏的主力平台，诸如 *Lord of the Rings*，*The Godfather*，*007: Agent Under Fire*, *Nightfire* 以及 *Rogue Agent*。



Oddworld: Stranger's Wrath 是一个 XBOX 独占的游戏。

EA 还独占了哈利波特系列游戏的改编权利。*Medal of Honor* 出现在所有的主机上，随着机能的强大，游戏开发者可以做出更加丰富，电影化的感受。

==

The Sims

电视游戏对于年轻男性从来没有什么障碍，但对于年轻女性市场却很难进入。对于 EA 这样一个建立在对市场的理解能力基础上的公司而言，这样的不对称确实是一个恼人的问题。

"当你准备开始制作 *Britney Spears* 模拟游戏的时候，你彻底迷失了，" Gibeau 说，"你为此投入了大量的精力，给自己很大的压力，希望知道如何给女孩子制作游戏，但你却弄得一团糟。"然而，Will Wright 的 *The Sims* 小组却告诉了 EA 一些重要的如何给女性玩家制作游戏的要点。

"游戏起初是在于对建筑的模拟，你有一些室内装潢的东西，然后 Wright 把人放了进来，看看这些小的 AI 会如何工作。这样，突然之间他明白了，公司也看到了，屏幕上最有趣的东西不再是那些房间的设计。让游戏有趣和有难度的，是你在创建和控制人。"



The Sims, EA 的圣杯。

“我们发售了这个游戏，希望 *SimCity* 的玩家和其他一些 PC 休闲游戏的玩家会爱上它，我们从来没有想到我们会招来年轻的女孩。我们发售了游戏，得到了很多玩家的注册信息，分析这些玩家的数据我们发现，很多年轻的女孩在玩这个游戏。”

意识到他们无意间找到了圣杯之后，EA 的市场部门快速的开始了动作。

“之后我们开始改变方向，*Hot Date* 被作为游戏拓展包的一个主题。我们开始在时尚杂志和电视的 MTV，以及女性向的电视节目中作广告。现在，*The Sims*66%的玩家是 25 岁以下的女性。我们真的是无意中撞进来的，但让我高兴的是，这说明我们乐于观察和倾听谁在玩我们的游戏并从他们那里学习。”

==

欧洲制造

在 EA 的大部分历史上，欧洲都为发行业务的成功作出了巨大的贡献。1987 年，公司设立了欧洲分部，销售 PC 游戏。电视游戏在欧洲被接受的速度比 PC 慢很多，Amiga 直到 90 年代还是欧洲的主流游戏平台。“那是我们的国际业务开端的时候。”Gibeau 回忆说。

现在，欧洲市场占去了 EA40%的销售额，公司在欧洲大力投资。2004 年，EA 把 Criterion Software 加入了英国工作室。这个小组制作了著名赛车游戏 *Burnout* 和不错的射击游戏 *Black*。 Criterion 同时还是 RenderWare 游戏引擎的开发商。



The Criterion Software 开发的 *Black*

2006 年 EA 又收购了 Digital Illusions CE，*Battlefield 1942* 系列的开发商，最近，EA 还买下了德国的 Phenomic，它的游戏有 *The Settlers* 以及 *Spell Force*。

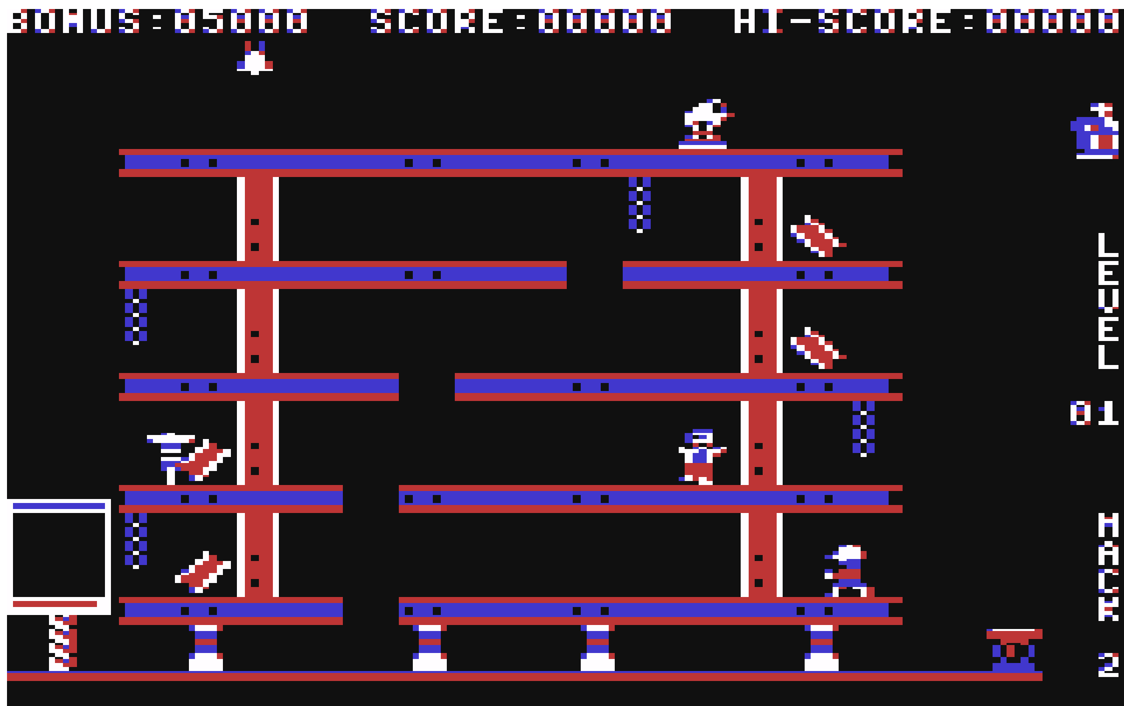
EA 正在经历最新的硬件更新周期，它的成功是他可以在各种技术等级的主机上发行它的游戏。PS3 和 XBOX360 这样的机能强大的主机上出现了 *Need for Speed: Carbon* 和 *Tiger Woods PGA Tour 07*。而在任天堂的新主机上， *Madden NFL 07* 则充分利用了新手柄带来的乐趣。

EA 未来的发售计划包括了 Criterion 的 *Burnout* ，EA 洛杉矶小组的 *Medal of Honor* ，EA 蒙特利尔小组则带来了全新的作平 *Army of Two*。在最新的主机上发行这些高技术的游戏的同时，EA 也认识到移动电话，便携设备和在线游戏市场不断增长的重要性。

艺术和商业化从来都是不能和谐的一对，在电视游戏业里也不例外。也许再看过了 EA 的历史之后，我们可以认识到一些商业和创意共同合作带来最新最好的游戏的启示。就像 Hawkins 说的，"领导企业是一种创造性的艺术形式，和其他有创造性的人一样，我们做是因为我么必须这样去做。我们要这样表达自己，别无选择。但我们也和所有艺术家一样，我们很乐观，我们相信好的东西终会到来。"
"这并不是只为了赚钱，我们是在创造一些与众不同。"

==

EA 的发展：画面的进化历史。



Hard Hat Mack (Commodore 64, 1983)



Skyfox II: The Cygnus Conflict (Commodore Amiga, 1987)


Powermonger (Commodore Amiga, 1991)


Wing Commander IV (MS-DOS, 1995)


Ultima IX: Ascension (Windows, 1999)



Need for Speed: Underground (PlayStation 2, 2003)


Fight Night: Round 3 (PlayStation 3, 2007)

Ralph Baer，电子游戏之父访谈

彩虹泪晶

The Right to Baer Games - An Interview with Ralph Baer, the Father of Video Games

原文地址：http://gamasutra.com/features/20070323/edwards_01.shtml



Ralph Baer 是电子游戏之父。想要挑战这个皇冠么？那么就去弄一个可以用作证明的文件来--一定要比他的还要早才行。

他心底里一直是一个工程师，从他在荧光屏上显示出的第一个亮点开始，他工作就一直以严谨著称。在这篇访谈中，Baer 谈论了他的根基，他的工作理念，专利的问题，以及是什么动力促使他创造了第一个电子游戏。

GS: Gamasutra 网站
RB:Ralph Baer 拉尔夫.贝尔

GS:听说您是 1922 年在德国出生的，您什么时候第一次到美国来的？

RB:1938 年八月，离水晶之夜（指 1938 年 11 月 9 日在德国发生的纳粹党徒精心策划的对犹太人施行屠杀抢劫的历史事件）只有三个月的时间，事态已经很混乱，我能及时逃出来真是很幸运了。

GS:您刚来美国的时候对这里感觉怎么样？

RB:嗯，我上过英语学校所以我会说英文。我上过英语课程，所以并不是我在这里无法和人交流或者对周围的事情一无所知。来到纽约一个星期后，我就在一家工厂找到了工作，每天从早上六点工作到晚上八点，持续了两年。

六个月后，我在地铁里看到一个正在看杂志的人。在杂志的背面写着"从广播和电视业挣大钱"这类的话。我很感兴趣，于是我从我每周 12 美元的工资里拿出 1.25 美元来听相关的课程。我花了好几个月修完它，然后又上了高级班，毕业。之后我就离开了那个工厂开始在广播业工作。

我做的就是收东西，修理收音机，修理早期的电视机，在曼哈顿的各个地方架设天线。后来我又回

到了我来的地方，先是英国，然后是法国，在 1943 年。

GS:您小时候喜欢体育么？或者其他比如象棋，西洋棋之类的运动？
RB:是的，不过我不想把体育运动和棋类放在一起。我玩很多的棋，我想我玩过的那些游戏都是德国发明的，毕竟，如果你是个德国人的话，（你会认为）所有发明都是德国人做的。我也玩大富翁那样的游戏。

是的，我们都觉得这些是德国游戏，虽然它们其实都是美国的，（大笑）我们玩桌面游戏，下棋，在德国和来美国之后都玩。但我其实并不擅长。至于体育，上学的时候我踢足球，不过从来都踢得不好。



GS:您发明的第一个点是游戏是什么？是"pumping"么？
RB:不，真正的第一个是一个亮点而已。当我们看到那个点的时候，我们知道如何去移动它，于是我们说："让我们同时显示两个亮点，让这两个点相互追逐，当一个赶上另一个的时候，就把被追上的一个抹去。"这个"追逐"游戏才是真正的第一款游戏。

这个台机器现在还在 Astoria 的动态图像博物馆展出。去年有上万的小孩子玩过了。很有乐趣。游戏用摇杆控制。我制作了非常非常便宜的类比摇杆，并连接到游戏上。你可以四处追逐，如果你足够聪明的话，你可以不断的避开追逐你的人，很激动人心。屏幕上就只有两个讨厌的亮点，但却造就了一个有趣的游戏。

GS:说到摇杆，它们是从航空工业学来的么？
RB：确实是这样，因为这个名字（joystick）本身就是从飞机上学来的。而且在早期的向量显示器上--50 年代计算机驱动的向量显示器--都是由摇杆来控制屏幕上点的移动的，所以摇杆并不是

原创的想法。但用摇杆来玩游戏却是我们的原创。

我们想到了利用电视玩游戏，我们想到了光枪的注意，这些都是原创的，在起初的 12 个月里。如果你认真读过我的书，你会注意到我们只在这个项目上工作了一个多月，然后一个技术员就要离开，去参加更重要的军方项目了。然后这个东西（电视游戏）被搁置了几个月，我们才重新回到这个项目上，利用业余时间完成。如果把前前后后的时间加在一起，（发明电子游戏）大概花了我们超过一年半到两年的时间吧。

GS:看来花了不少时间啊。
RB:很分散，所以才花了那么久。

GS:能描述一下您在 Sanders 开发第一款电子游戏的实验室的气氛么？
RB:我的房间很小，曾经是公司的图书馆，在 Nashua 的 Canel 街大楼的第五层一开始的地方。你可以从电梯对面直接进去。进去之后左转，你就来到了这个丁点大小的房间。我给了和我一起共事了一段时间的一个技术员一把钥匙，我一把钥匙，除此之外任何人都没有，所以没人知道房间里在发生着什么。这层楼在我的部门的楼上，和任何人都无关，事实上，如果被人知道的话他们肯定会嘲笑的。

GS:这让我联想到另一个问题。发明游戏的感觉如何？在这个通常比较严肃的军方项目下面去发明电子游戏？
RB:说实话，这是有点犹太人才有的胆子。我负责一个部门，这个部门里连民用商品都很难想象，更不要说游戏了。但你知道，我是一个喜欢创新的人，我作我想做的事情。我的意思是，我负责一个相当大的部门，我当然也是有点特权的，对吧？我找来几个人，让他们做我想做的事情，没人需要知道他们到底在干什么。和我上级也无关。也就是在这三四百五百个人中，有那么两个人不出现。

所以我就这么做了。当我们拿到了一些看上去不错的东西后，我叫来了公司的总管，他看见了这个东西，给了我 2000 美元，我很高兴。一个月后，我在公司的总裁面前展示成品，我看见他拉长了脸。“你在乱搞些什么？”董事会那天聚在一起，都在看我的演示。但也有两个人非常支持，他们有眼光有远见，在一定程度上默许了。

“别再这么胡闹了，”我的老板，已经是好几年的执行副总裁说。我很多次被人问起：“你还在折腾那个东西么？”我总是笑笑不回答。

GS: 不过你的专利以后给他们带来了很多的收入，是吧？
RB: 你知道，当开始有收入的时候，每个人都跑来跟我说当初他们是多么的支持我。当收入源源而来的时候，我和公司负责专利的总管--他交涉的授权问题--开始变成明星。

每个季度，公司都会有季度会议，和其他所有部门在一起，看看各个部门的表现。我们的授权收入总是比其他部门来的多，所以我们总是正确的了。那个时候，我开始想到离开公司做我自己的玩具和游戏设计。

我离开了原来那个部门，成为 Sanders 的第一个工程学者，后来成为洛克西德学者，我可以做任何我想做的。只要我能带来收入，没人有来问我到底我在干什么。你知道的。

GS: 是的，我理解对于一个希望有创造性和自己的目标的工程师来说，自由是多么的重要。
RB: 当然，这过去的二三十年我都玩得很高兴，如果我还在管理那个部门，也许我都已经死了入土了。你知道，那些日常工作的压力很大。你有很多责任。是的，所有的那些压力......当（我的项目）开始为公司挣钱之后。我在芝加哥，三藩市，蒙特利尔来回穿梭，在各地的法院上保护我的专利，为公司挣了很多钱。钱才是最重要的问题。

GS: 很久以前我读过您的从 1966 年开始的公开文件，那些文件是关于你得到电子游戏业第一份专利的内容。我想您的故事表明了保持一个关于自己的工作的良好的准确地记录是多么的重要。

RB:哦，那是最最重要的。

GS: 您觉得对于发明家来说保持记录是很重要的么？
RB: 绝对的，从你工作的第一天开始。即使只是草稿。只要你在工作，你就要记录。如果你在建造电子器件这就是图纸。每一样东西都要被保留，记录下日期，签名。如果你觉得真的有特别重要的东西，让一个能懂你的东西的人读一遍然后签名，写上〝已阅，理解了，等等，名字，日期。″这会带来很多不同。

上了法庭记忆可不算数，因为记忆完全不可信。即使你做了最大的努力的意图。我记得我自己早上说了一些事情然后下午去看看记录就立刻发现自己完全是在瞎扯。记忆不过就是那样，非常不可信。

GS: 您这种作记录的习惯是从哪里得来的呢？实践中？
RB: 对我来说，我是一个很有逻辑性的人。是的，我忍不住就会那样。你知道有些人就是痛恨作记录。我就是那种人，如果我在厨房里看到地上落了一张纸巾，我一定要捡起来，我不能忍受。所以我从来没有不记录我的工作的时候，当然我也这么要求所有为我工作的人。

在我写那个四页的公开文档的时候，我手下的部门已经有了将近五百人，他们每一个人都被要求作记录。主要还是因为军方这么要求。如果你为军方工作，你就必须保持日志然后签到，有时候还要别人反复签。这是契约要求的。

GS: 所以一定程度上也是受了军方的影响。
RB: 是的，纪律的潜移默化，这是一件好事。

GS: 我也这么觉得，您的纪录就是让您能够证明自己的东西，显然。
RB: 说得对，什么东西都在，你无法争辩。你可以看到 12 月 29 号我们干了什么的图表，别想争吵，给我看一张记录了你说你的所作的东西的纸，也许你早一天或者一年作了类似的东西。

我还没有看到雅达利的最早的文档。我知道发明了 Pong 游戏机的 Alan Alcorn 有最原始的记录，他应该还保留着。他应该放弃那些，把它交给 Smithsonian 博物馆了，但他还是抓着不放。他还保存着早期他制作的一些线路板，确实还有一点，但不多了。如果你去查雅达利最早四到五年类似我这样的记录，你根本找不到。

GS: 这显然是两个不同文化的问题，我觉得。他们是一帮嬉痞仕，而您是一个训练有素的工程师。

RB: 这个......我比他们要老一两代人了。我是一个有经验的，有秩序的工程管理人员，在过去的 20 多年里爬上去的。那些家伙才 19，20 多岁。Nolan 当他开始雅达利公司的时候稍微老一点，28 岁，但即使这样，他也没有我这个层次的经验的远见。

GS: 既然我们在谈记录的问题，显然您是专利系统的受益者，至少是通过 Sanders 的代理，他们是您的发明的最大受益者。现在关于美国的专利体系有很多的批评意见，您觉得它还在可以么？还是需要修正？

RB: 我觉得这个专利系统从来就不管用。

GS: 你觉得从来就没管用过？

RB: 没有，因为你看看那些专利，四分之三都是垃圾。尤其是现在在网络上搜索专利是如此的简单。你看看哪些东西，一个接一个的垃圾。真不知道这些东西怎么成了专利，把整个系统都阻塞，让那些真正有价值的东西却三年或者更长的时间通不过那些见鬼的办公室。这是问题一。

第二，你从检查专利的人得到的回音很大程度上依赖于那个人是谁。我知道这个是因为我经常去专利部门，和我们公司的一个专利律师去讨论我们的专利的问题。有些检查人员刚刚从法学院毕业，这是他们的第一份工作。他们一点经验都没有，其中一些人以前是工程师，另一些人不是。

这完全就是根据每个人而不同。比如审查我们第一个电子游戏专利的人。他很和善，我的专利律师坐在他桌子对面，和他讨论各种问题，我去把游戏机接起来，一台 10 寸的黑白电视，很老的一个乒乓球游戏。

我把游戏机和电视都接好了，但审查官根本不想去看，因为从原则上，他们不希望看这些东西。但不到半个小时，他就开始玩游戏了。半个走廊的人都被他喊了进来，走廊里上上下下的人都进来玩这个游戏。

GS: 是的，没有什么比给人展示你说的东西更好了，事实上你从来都不能准确地描述，你必须去展示。

RB: 就是这样，而且很少会有机会让你这么做。你要知道，这有趣极了（大笑）"我也想看看，嗨，进来，看看这个东西！"

GS: "来看看这个！"是的，我肯定他们显然从来没有看过任何类似的东西。

RB: 没有，我们带来的这个乒乓球游戏。

当我们的第四个，不第五个乒乓游戏 1967 年晚些时候诞生的时候，我们并不知道（这个游戏就很好了）。1968 年我们在 TelePrompter 上展示了游戏。二月一号，副总裁来看，随后总裁也从纽约赶来。都是冒着 68 年一月二月份的那场巨大的暴风雪，我们演示了乒乓游戏。

我们知道自己所要做的一切么？不，我们把三种模式都过了一遍，包括一些外设，当然有光枪。我们本来可以早一年停下，得到我们需要的一切。但这都是马后炮了，我们当时不知道这些，谁又能知道乒乓就是所需要的一切呢？

GS: 是的，Odyssey 系统有很多的累赘和小的附加物。

RB: 他们完全不知道所需要的就只是乒乓这个游戏。或者在我看来，手球游戏，真是一个很好的游戏。玩起来很不错。屏幕的一边有个墙，玩家轮流击球，尽量让对手无法回球。这真是一个不错的游戏，有这个游戏，也有个排球游戏，但太难了。手球和乒乓球就足够了。



GS：您觉得您为军方工作的经历促发了你的光枪的主意么？

RB: 没有，当我看见那个亮点的时候，你知道，我是那种每五分钟就有一个想法自动会跳出来的人。这个就在我的基因里，不需要任何的克意为之。当然这是一个可贵的资产，只有我才拥有。

GS: 听说您获得过军方的"神射手"勋章......

RB: 是的，我们都要射击。我一开始是一个战地工程师，因为我只有五英尺六寸半高，而他们都有六尺高，他们是田纳西人，佐治亚人，阿拉巴马人，而我是个小小的犹太人。但我努力和他们用 M1 一样能够集中目标，所以我拿到了勋章。

有一次我刚刚被拔了四颗板牙，一个军队的牙医干的。他拿着凿子，另一个人用榔头敲。我刚刚躺倒在床上，我们这个团的少尉就冲过来说："嗨，给我起来，我们要去射击。"然后他开着吉普车把我带到了靶场。我的嘴肿得很大，还要开枪，时不时会脱靶。然后他就把我给忘了，我不得不自己走回营区。这就是军队。

GS: 让我们回到光枪上来。所以您说您看见屏幕上的光点，是不是就让您有感觉要去射击它？

RB: 是的。

GS: 我猜这个样得想法立刻就从您的头脑里冒了出来："如果它在四处移动，射它！"

RB: 没人知道这个想法的来源。向着屏幕射击当然和光笔有关，对吧？当你把一个光感的笔接触屏幕的时候，你就可以判定你所指向的位置。所以我把这个笔逐渐往后面移动，当距离足够远的时候，就变成了枪了，对吧？放一个扳机上去，你就有了一把枪。谁知道这个念头从哪里来的，我的想法也许是从我的头骨里来的，我立刻就能看穿这些事情。

GS: 您怎么想到利用普通的电视作为游戏媒介的呢？这也是和光枪一样简单的从您的头脑里蹦出来的想法么？
RB: 这是一个灵感突发。我看着电视问自己，我能用它做些什么？美国有四百万台电视，其他地方还有四千万台，而我能看得就只有愚蠢的 5，7，9 这些频道，如果有个好天线的话。如果运气好的时候，也许我能收到公共频道 2，不过我不喜欢我看到的东西，我能做的就是把这个该死的电视关掉。但无论如何，它是一个相当复杂的显示设备。

这么多人都有电视的原因无非是因为大量的购买让电视变得很低价。降价的商品。如果我哪怕能在其中百分之一的电视上接上点设么，也有四十万了。这作为一个商业目标有什么不行呢？

所以我想了这个问题，然后说，也许可以用来玩游戏。太好了，第二天早上，我坐在办公室里写下了那四页纸。如果你读了第一段，你就知道我也是很矛盾的，因为我一开始把它描述成一个显示系统，某种半吊子军方用语的词汇。而到了段落的末尾，我说，拉倒吧，让我们把它称为 LP:Let's Play(让我们游戏)。

GS:在您发明第一个电子游戏之前，有没有其他将电视用作除了接受广播节目以外的其他应用？
RB:有，在军方，他们修改了一些电视机。比如，有一个我批判过很多次的德国专利，他们在电视上显示一个点，这个点代表他们发射的导弹的运动。屏幕上还有另一个点，代表你要集中的坦克。所以他们用电视来做仿真模拟。但没有人想到在家用电视上为个人的日常使用来这样做。这才是想象力的巨大飞跃：用大家那四千万台电视为他们做些什么。

GS: 是的，我想这很重要。使用普通的家用电视……
RB: 对，这就是原初的想法。

GS: 开始的时候您把这些游戏叫做"TV games（电视游戏）"，您知道"video games（视频游戏）"这个词的来源么？
RB: 它们一直都叫电视游戏，我不知道谁发明了视频游戏这个词。这个因该是街机时期发生的事情，73，74 年左右吧。没有人把一开始的 Pong 叫做视频游戏。没人听说过这个说法。有人发明了它，也许是雅达利，也许是 Bally-Midway……

GS: 也可能是个记者，报纸……
RB: 是啊，谁知道呢，有可能是个记者。对我来说，这个词也很有意义，因为视频这个词现在用来泛指任何的屏幕上的图像，尤其是移动的。但这并不是它的来源。一个视频信号是很特别的东西，它用来特指光栅扫描的电视。

GS: 是的，如果你在字典里查视频这个词，它确实是这么定义的，只是电视。
RB: 对，但然后它变得广泛起来，就像人们把电视机称为电视。这总是让我不适，我的神经感到被咬磨般的难受。这东西不是电视，它是个电视接收机，对吧？然而电视这个词突然就变成了电视机的总称名词了。一样的，视频这个词也变成了一切被显示的，尤其是在屏幕上被显示的运动图像的总称词，不管那是个 LCD 屏幕，还是个等离子屏幕，还是个真空显像管。但这个不是它开头的意思。

GS:直到最近，人们都一直认为游戏主要是个孩子玩的。我想知道的是，当您第一次发明游戏的时

候，您是否有是给孩子还是成人开发游戏的概念？
RB: 没有，对着屏幕射击对于任何年龄的人都是有趣的。而且，如果你记得，早期的游戏都是双人的，所以这是一个家庭互动，父子，母女等等。

GS: 所以从一开始，它就是多年龄层的？
RB: 是的，谁去看电视？全家都看电视，对吧？所以（游戏）这个主意就是家庭的游戏，虽然从来没有这样定义过。

既然你提到了这个问题，我从来没有这么说过，这很自然，不是一个人躲在他的小屋里看他自己的电视，而是我们很幸运的有一个大电视在家里，这是全家的事情。游戏设计的方向在我看来很自然就是这样（全家向的），甚至不需要去克意考虑它们是不是全家的游戏。

GS: 您的孩子知道您在 60 年代关于游戏的工作么？
RB: 是的，当我们有了越来越多的完成品之后，我通常都把东西带回家作测试--这当然又是严重违反军方规定的。我不但作了，我还有时候把实验室的技术员带回家，我让他在我家干活。这就更不可以了，但不泄漏的事情不会有什么危害的。（偷笑）

GS: 您的孩子喜欢您做的游戏么？
RB: 当然，我们在实验室楼下玩，孩子们玩游戏，他们觉得游戏不错。但我不觉得我发现他们有任何的游戏狂热。

GS: 您觉得他们影响到了您的设计么？
RB: 没有，一点都没有。

GS: 您有孩子追随您的脚步成为了工程师么？
RB: 我的大儿子是。他将非常精巧的光电设备放进了卫星。如果你记得去年有一颗用有效载荷撞击陨石的卫星的话，他的光学器件就在上面。他是一个很不错的工程师，很有天赋，想象力还行，离我还差的远。

小一点的儿子是盐湖城的首席检察官助理，我女儿很有创造力，艺术性的。我们都很不同。我们都不是真正的游戏玩家。我不是玩家，我喜欢做游戏因为喜欢设计，一种概念或者设计......

GS: 您喜欢创造的过程。
RB: 我喜欢创造的过程。我还是一个画家，你要知道，肖像画家，或者艺术画家。真的，我作的是一种艺术形式。工程师的那一部分也是艺术的一部分。但当你做了五万件东西之后，大多数你的作品都是你之前已经做过东西的某种组合。但游戏的概念却总是新的，总是新鲜的。我爱这样的东西。

GS: 虽然您不是个玩家，您有特别喜欢的游戏么？
RB: 我都不玩。最近我孙子买了个 XBOX，我们玩一些赛车游戏。当然，我控制不来那个该死的摇杆，我老是会撞墙，没办法控制方向。过了大概 15 分钟我就放弃了，我说"忘了它吧，我受够了。"（大笑）

还有最近有人跟我玩了一个 PS2 游戏，某种你开船的游戏。我总是撞上码头或者障碍物--就是没办法控制好。在我这个年纪，反应慢多了。我的眼珠也不如以前好用了。所以我没办法玩那些游戏。

GS: 那么您以前时候喜欢玩游戏呢？比如雅达利时期？
RB: 哦，开始我是的，如果你读了我的书。我作了一个雅达利 2600 的外设， Kid Vid。2600 通过程序控制这个设备的开关，这是人类第一次有了真正的音乐，你知道，真正的语音在电脑的控制下从磁带上发出来。我喜欢这个机器上的游戏。

雅达利时期结束之后......任天堂？我玩任天堂只是因为他们侵害了我的权利。包括了......你记不记得 Robby？那个小机器人，或者那个时候你还太年轻......

GS: 我记得。
RB: Robby 能做什么？它看着屏幕，3-4 英尺距离开外，然后接受命令--光信号的命令--从屏幕那里来的。然后它会抬手，放手，转头，都是依据......怎么说呢，我有一个专利......

GS: 视频调制解调器？
RB: 它很类似原初的视频调制解调器。他们侵犯（了我的权利），我们有没有追究呢？没有，因为那个时候（这个游戏的）销售额还很少，不值得。

同时，他们还在生产这些侵权的游戏，我们开始起诉。最后他们开始妥协，但后来又没有，反而决定起诉我们。他们找了纽约一个很厉害的律师事务所来起诉我们误导专利局，犯了侮辱联邦罪。但在纽约的联邦法院他们却无法提出证据，他们输了官司，官司了结了，他们名以上赔了大概 1000 到 1200 万美元。

GS: 就是这个时候他们开始和 Willy Higinbotham(物理学家，位于纽约长岛的美国能源部布鲁克海文（Brookhaven）国家实验室的负责人，1958 年设计了一个能在示波器上运行的互动网球游戏，供参观实验室游客尝试。)牵扯进来了？
RB: 是的，他们开始把他当作一个证人。Higinbotham 干了什么？他在示波器上作了个小游戏，很多的工程师在他之前都那么做过，包括我在内。那是很自然的事情，你知道。

老式的示波器从那个方面来说是很有可追踪性的，因为它们都有可操控的纵轴，通常可以达到任何的广度，同时也有一个可以操纵的横轴。现在，很多示波器的横向扫描都是机器内部的扫描发生器自动控制的，你可以每百万分之一秒，十万分之一秒，或者每毫秒扫一次。但在老式的示波器上，你可以随意水平移动光点，所以本质上你就有了一个横纵坐标的显示......

GS: 你可以指向屏幕上任何你需要的地方。
RB: 所以用那个东西来玩游戏是很自然的事情。他（Higinbotham）玩游戏用的 DuMont 示波器，我家里的实验室有个一模一样的。那个时候就只有那种。他用的是一个模拟计算机控制，在那个时候值几十万美元。他做的全部就是这些了。

他拥有全部的工具，有示波器，他做了一个很有趣很有才能的设计，也很有乐趣。那么，他有想过从那里生产产品么？他有把这个东西考虑成可以在电视上面玩的么？没有，一个都没有。法官当然认识到了这一切，于是说：“都是胡扯。”同时，这事情之前谁听说过他？

GS: 您有没有觉得如果不是卷入这些专利纠纷，在过去的二十多年里您可以有更多的时间去发明

和创新？
RB: 不，我压根不这么想。因为如果你把我这些画在法庭内外相关的时间累加起来，也许根本不会有几年吧。

GS: 所以它并没有占去您生命的很多时间。
RB: 没有那么多。这是很重要的时间，但没那么多。同时，就是在我在三藩市金融区和律师一起沿街去法院的时候，我也没有停止思考其他事情。

GS: 您怎么看日系游戏厂商从 80 年代到现在在视频游戏上的统治地位？
RB: 我觉得他们配得起这样的地位，因为他们投入了大量的时间，精力，努力，才能以及创造性。把消费电子业从 50 年代起拱手让给了日本是我们自己的错误，他们现在在这个方面是如此的有统治性的优势。

想想这个问题。当我从战争中回来，RCA 掌握在 Sarnoff 手中，前工程师，HP 被 Hewlett 和 Packard 控制，都是工程师。IBM 也被工程师运营着，50 年代中期发生了什么？这些人老了，退休了，去世了。然后 RCA 做了什么？他们买下了 Hertz，买这个买那个，他们有推动新的开发么？他们有在自己的产品的开发中投入资金么？没有。他们只是把东西转移到可以提供更廉价劳动力的地方去生产，把所有的能力都送出去了。

后果我们都知道，我们没有任何生产力了。元器件生产的能力在组装收音机和电视机的工厂周围成长。在你发现之前，设备齐全的很有才气的工业在日本成长起来了，15 年后，它们又转移到了韩国，因为日本的劳动力也变得太昂贵。不过 10 年之后劳动力价格将不再是个问题因为自动化的工厂解决了问题，所以现在你可以在任何地方生产它们。

但是谁建造了这些自动化工业机器呢？我们！我们怎么处理这些机器？都被运到了海外，这简直是疯了。这是彻底的傻瓜，但愿事情能转回来。



GS: 去年获得国家技术奖章的感觉如何？
RB: 这个，这个奖对于技术业来说就是诺贝尔奖了。这是你在这个国家里因为技术工作能得到的最高的奖赏。所以当然我感觉很棒。这是一个意外的惊喜，差点结束了我的在这个地球上的存在。

你知道，我都快 85 岁了。我真是太幸运了，在这个年岁上遇到那样的事情。虽然我还坐在工作台前，我还在做东西。很少有在我这个年纪的人还能这样了。他们要么都去打高尔夫要么都进棺材了。

GS: 您有没有想过设计个人电脑？或者进入这个行业？
RB: 是的，事实上，我们设计的游戏机两者都是。我一直坚持我们制造的机器就是一台个人电脑和游戏的合体。事实上，我们离这个目标很近了。我们几乎说服了 TI 的资深总管接受我的人的设计。

我们的方法可以设计一个个人电脑和游戏机，我们感觉要比那个时候其他的都要强大，比 TI 的也要好。可惜它失败了，我们非常渴望成功。

GS: 您这辈子最近一个玩乒乓是什么时候？
RB: 不久前。在我儿子 Mark 的家里楼下。他家里什么都有，包括体育锻炼的器材。他，他妻子，孩子们，他们都是滑雪爱好者，都很喜欢活动，都喜欢自行车运动。他们还有个乒乓球台，我和我孙子在那里玩。

乒乓球我依然打得还行。我有白血球过多症，但已经好了 5 年了，你要知道，这很幸运。现在我感觉比 5 年前还要年轻强壮。我可以运动了，虽然持续不了太久，但可以运动。你看不出来我 85 了。所以我可以打乒乓球，但不能太久，我会累了。（大笑）

GS: 您认为真正的乒乓球比您的视频游戏版本要更好玩么？
RB: 这是不同的乐趣，但确实很有趣。说到乒乓球，再离个题。Nolan Bushnell（麻省理工学院

学生，历史上第一部街机《Computer Space》设计人，电子游戏的第一代表作《Pong》的制作人，雅达利公司创立者。）有这样一个抱怨："你在屏幕上没办法看到得分"，我的回答是，我们打真正的乒乓球或者网球几百年了，我们怎么在真实的比赛中得分？你把比分大声清晰的喊出来，对吧？没人需要在屏幕上有任何的得分。

这真是一个不确定的附加品。用 66，67 年的科技我根本不可能在屏幕上做到（显示分数）。但这对于玩一个有趣的网球比赛也无所谓，你把比分喊出来就是了。

真正的愚蠢是--现在想来都不可思议--我们没有任何的声音。是的，这是一个巨大的吸引点，附加值，他们在游戏中当你击中球的时候附加了那么"嘭"的一声确实让游戏更加生动了。现在回忆起来为什么我们没有想到这一点呢？我无法相信我们没有（给游戏附加声音）。部分原因是我自己从来不是一个真正的游戏玩家。这个兴趣只是随着我在这方面的工作才慢慢增长的。

早期 CRPG 游戏史

彩虹泪雨

原文地址：http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_01.shtml
这好像是一段比我们大多数新一代玩家都要老的历史，文章里最新的游戏也停止在了久远的 1983 年，更不要说前面大段的描述个人电脑尚未诞生的时候那些只能运行在大学和科研机构的巨型机上的游戏了。CRPG 直译当然是电脑角色扮演游戏，但在这么早的游戏机还没有成熟，个人电脑市场还刚刚起步年代，CRPG 作为从传统的 TRPG 衍生而来的新的游戏方式，实际上奠定了现代所有角色扮演游戏和部分动作冒险游戏的根基，无论是美式还是日系的角色扮演游戏，都从这些最古老的经典中孕育而来。文章介绍了很多早期有代表性的 RPG 游戏，以及它们的特色和在游戏史上的意义。

早期 CRPG 游戏史(1980-1983)



勇敢的冒险者们，欢迎来阅读这篇关于电脑角色扮演游戏(Computer Role-Playing Game:CRPG)早期历史的文章。对于大多数热心的玩家而言，CRPG 是一场综合了游戏性，故事性和策略性的完美风暴。无论我们是在讨论一个像《Rogue》那样的随机迷宫探索者，或是《Betrayal in Krondor》那样的故事驱动的游戏，或是《Diablo》那种狂点鼠标的游戏，或者是《Pool of Radiance》那样专注于状态数值的游戏，CRPG 一直都得到了广泛的关注。即使在今天，当 FPS 和体育类游戏占据了几乎所有位置的时候，每天也依然有上百万的玩家登陆《World of Warcraft》。而每一次《Zelda》系列的新作发售的时候也都会在整个游戏届掀起轩然大波。无论你是否承认，CRPG 都将继续在电脑和主机游戏界拥有重要的地位。CRPG 是电子游戏业界的脊梁--这个问题不难理解。玩一个制作精良的 CRPG 是你在电脑或者游戏主机上所能得到的最大的乐趣了。但 CRPG 是从哪里来的呢？它们来自哪一个深深的黑暗的地下城？它们如何演变成今天如此诱人的游戏类型？这篇文章将就这些问题展开一些讨论。

从桌面游戏到电脑游戏

大多数人可能认为去追寻 CRPG 早年在纸面角色扮演游戏的形态不是那么重要，觉得这样做不但

不能提供更多的关于这两类游戏的特性，反而会把事情搞得更加朦胧难解。那些真正的玩过《D&D》纸面游戏的人都会意识到，它们之间的区别就如同打现实中的篮球和玩《College Hoops》游戏的区别一样。事实上，所谓的 CRPG 根本不是"角色扮演游戏"，或者至少，角色扮演是这类游戏中最不明显的特征。毕竟，你在《PAC-MAN 》或者《SPACE INVADERS》中都在扮演一个角色，甚至在《Tetris》这样的游戏中也一样：你是一个看不见的力量，控制着那些下落的方块的移动的旋转。也许把《Zork》和《Myst》这样的第一人称互动小说类游戏定义成角色扮演更为贴切，因为在这种游戏里万家事实上扮演着游戏里的一个重要的虚构角色。同样，第一人称射击游戏比如《Half-Life》看上去反而比《Icewind Dale》看上去离理想中的"扮演一个角色"的概念更为接近，因为在后者里你只是在间接的控制一组人。



Strat-O-Matic

让我们把这些分类学的狡辩先放到一边，毋庸置疑的是，CRPG 虽然不是《D&D》纸面游戏的直接继承者，但却是深深的受其影响。至少，很明显我们在这两类游戏里都看到了很多相似点，比如类似的主题和玩点，他们也都很引人入胜，容易上瘾。当 Gary Gygax 和 Dave Arneson 于 1974 年第一次推出《Dungeons & Dragons》游戏的时候，也许他们都没有想到这意味着什么。Gygax 和 Arneson 的经典的纸面角色扮演游戏也不是凭空诞生的，它们最近的祖先，是 1958 年《Tactics II》这样的战争游戏以及 1961 年的《Strat-o-Matic》这类的体育模拟游戏。《Dungeons & Dragons》继承了这些老游戏的很多习惯，尤其是强调了计算的重要性，同时它也带来了一些彻底的创新。比如，它没有去试图苛求准确的重现历史上的美国内战或者是世界大战场景，而是把游戏建立在充满了精灵，矮人以及龙的奇幻世界里。人们通常会问《D&D》到底受到了托尔金的《指环王》三部曲多少的影响，大多数的奇幻游戏玩家都是中土世界的深度爱好者，如同强迫症一样的反复阅读了那些小说。事实上，对于七八十年代那些数不清的年轻的托尔金迷来说，《D&D》是一个更加能让人沉迷其中的体验这些丰富的幻想世界的方式。阅读 Frodo 和 Bilbo 的奇幻冒险是一回事，那种想要去亲身体验的渴求对于很多年轻人来说更是不可抗拒的。Authors Brad King 和 John Borland，《Dungeons and Dreamers: From Geek to Chic》一书的作者，他们认为无论怎么强调 D&D 在电脑游戏诞生过程中的作用都不过分。今天我们所熟知的玩家，大多数都是在 D&D 流行的年月里诞生的，尽管一直有游戏这个东西，但没有一个能像 D&D 这般的具有吸引力。扑克和筛子当然也可以让人上瘾，但赌博更加注重的是结果的奖励而不是游戏本身。棋类游戏则又是如此的抽象和耗费脑力，以至于有时候你都不清楚它们到底是真正的娱乐还是一种逻辑锻炼。更重要的是，你可以成为一个职业棋手，这意味着棋类项目已经走过了纯粹"游戏"的阶段。如果你可以以它为生，你就不能再把这项活动单纯的描述成娱乐了，它成为了一个体育项目，有着真正的收入潜力。其他一些桌面游戏比如《Monopoly》，《RISK》虽然很有乐趣很迷人，但并没有长期的流行。这些游戏通常都被束之高阁，只有在假期的时候才会被拿出来玩一玩。当然你也可以发现一些高度忠实的玩家群体比如《UNO》和《ROOK》,但这些只是一些

特例。

《D&D》不是这样的。在很多方面看来，《D&D》更像是一种生活的选择而不是简单的娱乐。我能想到的最接近的儿童游戏就是"过家家"，在这样的游戏里一群孩子扮演各种各样的社会角色和职业角色，比如父亲，医生，英雄等等。其他的孩子都要依照这样的想象，来帮助这样的幻想角色存在。比如，两个男孩轮流扮演"牛仔和印第安人"，或者现在的孩子会去扮演"共和党人和恐怖分子"或者其他类似的什么东西。这样的游戏过程中很常见的会出现想象的盟友，外来的虚构的设定，以及很多的模拟行为，让游戏变得非常的投入。我承认我和我姐姐玩过很多这样的游戏。随着孩子长大，继续玩这样的过家家游戏就变的优点幼稚，不合理了，至少他们不愿意继续公开的这样玩。所有这样的冲动都被抑制了，直到《D&D》游戏出现。突然之间，"过家家"这样的游戏又回来了，玩家也不必担心被指责为不成熟或者精神分裂。事实上，《D&D》游戏的优势建立在它很多特点的组合上：虚拟，扮演，逻辑而有数学基础的规则。正如
Johan Huizinga 在《Homo Ludens》一书中指出的，这样的游戏是学习的一个重要组成部分。孩子们玩这样的虚拟角色游戏越多，他们将来会变得越聪明。

不幸的是，当很多顾虑重重的人意识到有如此多的年轻人在乐此不疲的玩这种新游戏的时候，他们开始担心，他们公开的指责认为这些游戏的玩家正沉迷于一种"邪恶的仪式"，或者至少，他们被其中暗藏的潜意识的内容危险的影响着。也许我们更多的因该同情这些人，他们只是肤浅的了解了D&D，这些肤浅的知识让他们觉得游戏很危险。比如，他们他们很快意识到游戏涉及了暴力画面，魔法（巫术），很多邪恶的力量（龙，地域犬，恶魔等等）。毫无疑问，听到一个 7 岁的小孩叫喊着"我召唤了一个黑恶魔来消灭你的牧师"这样的话，任何善良的家长都会觉得肯定这孩子有些什么问题。而且，一直以来都时不时的会有一些和游戏相关的犯罪新闻，人们把这些都归咎到游戏上去。那些同时代的以 D&D 为主题的重金属音乐也面临同样的问题。Iron Maiden 和 Judas Priest 的音乐在投筛子决定先发的时候是强力的邪恶催化剂。这个很多人依然对此兴趣浓厚的事实远比游戏里遇到的任何恶魔都要可怕。足够讽刺的是，许多我认识的玩 D&D 游戏的人都是比常人更为虔诚的基督徒。即使那些没有信仰的人也愿意生活的相比常人更加道德高洁，这又是一个让那些伪善的信教者值得被蔑视的理由。

不管你对于 D&D 道德上的影响怎么看，你都不能否认它在电脑游戏业发展上的巨大作用。它促成了新的一类人群的产生：游戏玩家，它播种了一代具有创造力和想象力的年轻人，把 D&D 主题改编成电脑游戏成为早期电脑编程的圣杯。许多游戏历史学家把 Richard Garriott 的《Akalabeth》看作第一个 CRPG，但我们还是可以找到更早的一些游戏，它们存在于早期的大型计算机上。

大型机时代

大学计算机房里的那些黑客最早开始了 CRPG 的开发，在 1974 年就编出了游戏（这和 Gygax 以及 Arneson 推出第一版 D&D 是同一年。）不幸的是，这段历史有点混乱不清，试图确定第一款游戏是一种有勇无谋的行为。可以肯定的是，在 PDP-10 和 PLATO 上都有 CRPG，其中一个是 Rusty Rutherford 在 PLATO 上的游戏 pedit5。pedit5 已经有了这个类型游戏的许多基本特征，比如可以探索的地下城，怪物敌人，可收集的宝物，以及一个魔法系统。不幸的是，因为 PLATO 系统管理员的短视，我们可能无法再知道关于这个游戏的更多内容了。他有个很不好的习惯，每次看到游戏都会立刻把它删除。Pedit5 之前很可能还有其他的文字界面的 CRPG，但都已经在历史中消失了。

同一年晚一些时候，南伊利诺伊州大学的两个程序员：Gary Whisenhunt 和 Ray Wood 为 PLATO 开发了《dnd》。这个图像界面的游戏包含了很多成为这个类型游戏典型特征的要素，比如创建人物并赋予各种属性数值，STR，INT 等等。游戏也有了依据经验值升级的系统。玩家在迷宫里走得越深，怪物变得越来越强大。这个游戏也第一次引入了商店，玩家可以在其中购买装备。更重要的是，《dnd》包含了背景故事和任务：杀死恶龙得到宝石。以后的 CRPG 中探寻这些强大

的宝石的任务一再一再的出现。Whisenhunt 和 Wood 的游戏以后成为了 TRS-80 和 Commodore 64 上著名的的《Telengard》的灵感来源。



dnd **(大型机)**

同时，加州克莱蒙研究生院的一个学生开发了一个叫做《Dungeon》的游戏，游戏运行在学校的 PDP-10 大型机上。同样，这个游戏也有升级系统，然而，真正的创新在于，这个游戏里玩家可以创建操作一个团队，而不只是一个人。直到今天，关于控制一个人还是控制一个团队更有趣的争论还在继续。《Dungeon》同时还包含了一个图像地图系统--基于视线的视觉：玩家只能看到他们面对的方向，而且游戏还考虑到了光暗的影响，而精灵等有暗视能力的生物可以在黑暗里看见东西。

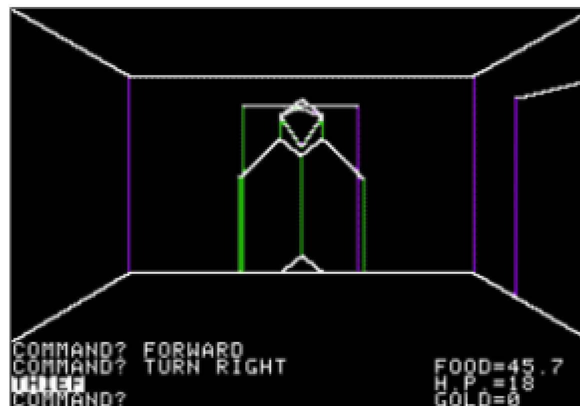
也许最著名的 CRPG，是 UNIX 系统上的《Rogue》，这个游戏是 Michael Toy, Glenn Wichman, 和 Ken Arnold 在 1980 年开发的。游戏著名的特征包括随机迷宫，ASCII 字符画界面，以及复杂的游戏系统。在《Rogue》中，玩家被用一个@字符代表，怪物则用他们名字的第一个字母表示。故事很简单，在以后的游戏里被稍加修改的抄袭：下很多层的迷宫（这个游戏里 26 层），取得宝物，然后再逃离。当然玩家也可以在不知道这个任务的情况下玩游戏：就是在迷宫里到处转转杀杀怪物也是很有趣的。《Rogue》的学习曲线很陡，游戏很有挑战性。其中之一是，游戏里的字符控制命令很多很烦，玩家事实上必须有一个图利才能理解这个所谓的图形界面。第二，除了对付很多的怪物，玩家的角色还必须不断的吃东西。尽管如此，《Rogue》还是如此的成功，在它的影响下产生了很多类似的模仿游戏和无数的移植作品。其中一些也获得了成功，比如《Hack》,《Moria》,《Larn》和《Omega》。要在任何一个电脑平台上找到某种版本的《Rogue》或者它的衍生作品是很容易的事情。

一个很少被提及的问题是，这些早期的 CRPG 到底在多大程度上复制了纸面 D&D 游戏的游戏感觉。虽然他们确实在某些方面成功了模仿了--尤其是数字和筛子的问题上--它们似乎在扮演这个问题上表现得很平淡。我想那些电脑面前坐了一夜玩游戏的人很少有去带上假耳朵穿上皮衣，虽然这样的打扮在纸面 D&D 玩家游戏时是很常见的。而这些《dnd》玩家虽然也说脏话，但他们恐怕不会用矮人的语气去说。在纸面角色扮演游戏中很重要的一部分："角色扮演"在这里丢失了。顶多，这些电脑化的版本可以去模拟游戏中的数学，以及某种程度党的策略和探索，但这种媒介与生俱来的抽象和距离感限制了真正的扮演角色的概念。以后我们会提到 CRPG 试图用一些有趣的方式来解决这个问题，重要的是，从现在起大家因该看到，《D&D》和他的电脑上的同胞有着比常人想象中少得多的共同点。

青铜时代（1979-1980）

虽然有很多人在早期大型机上就体验了他们的第一个 CRPG，大多数人第一次杀死第一头数码恶龙

的经验还是在个人电脑上的。尽管准确的日期很难知道，我们可以肯定地说，在 1979 年，已经有了至少两个公开发行的 CRPG，它们的平台都是家用电脑。其中一个是高中生 Richard Garriott 开发的，他如此痴迷于《D&D》以至于他把自己称作"大英之王”。Garriot 的《Akalabeth: World of Doom》是第一人称线框画的界面，其他部分也用了俯视的画面，在很多方面，这个游戏远远领先于它所处的时代。《Akalabeth》只出现在过 AppleII 主机上。关于这个游戏的发行时间有些争论。Garriott 坚持它是 1979 年发售的，但这个游戏的第一个碟片上写的是 1980 年。其他的游戏包括《Dunjonquest: Temple of Apshai》，Automated Simulations, Inc. (Epyx)发行，《Temple of Apshai》这个系列有五个游戏，虽然今天广为所知的是其中的 Apshai 三部曲系列。《Temple of Apshai》最早在 TRS-80 系统上发行，然后被移植到 Commodore PET，然后又被移植到 Apple II (1980), Atari home computer (1981), DOS (1982), 以及最终的 Commodore 64 和 Vic 20 (1983)。



***Akalabeth* (1980)**

Garriott 既是托尔金的粉丝，也是《Dungeons & Dragons》的爱好者。比如这个游戏的名字《Akalabeth》就是从托尔金的《The Silmarillion》中拿来的。游戏用 BASIC 语言写成，这让游戏从技术角度来看更加的给人印象深刻，而且游戏允许玩家自由的修改和作弊，只要他们觉得合适。就如上面提到的，游戏在迷宫中部分用的是第一人称线框图，在地面的时候则使用俯视视角。这个创新在以后无数的 CRPG 中得到继承。《Akalabeth》的故事线很直白，大英之王，"白光的使者”，最近把 Mondain，这个邪恶的法师从 Akalabeth 王国驱走了，但他留下的怪兽们还在地下游荡着。玩家的任务就是下到那些地下城里，杀怪物，倒卖到地面来买点装备，在去接新的任务。玩家的属性数值可以由此得到提升，而且还有可以提升的品级系统，比如从农夫到骑士。这些任务包括发现和杀死越来越难的怪物。

当玩家开始《Akalabeth》游戏的时候，他们会先看到一些关于游戏的文字信息，建立游戏背景故事。下面的屏幕的内容包括了介绍 STR 和 DEX 属性的特长，键盘命令列表等等。最后，玩家可以选择玩一个战士的角色或者一个魔法师。正如你所期待的，战士不能使用魔法护身符，而魔法师不能用长剑或者弓作战。魔法护身符是一个无法预测的物品，有些时候它甚至会把玩家变成强大的蜥蜴人。最后，虽然玩家可以在难度 1-10 之间选择，游戏还是很有挑战性，因为人物的每一步移动都要消耗食物。如果食物供给耗完了，游戏就失败了，这可以把即使是最强大的玩家放到必然失败的处境里。更糟糕的是，地下城的迷宫里有小偷出没，熟练的偷走你的东西，所以每样东西都捎带几个也许是明智的预防措施。

《Akalabeth》可以在网络上很容易得找到，在有些《Ultima》系列的合集中也有。

《Dunjonquest: Temple of Apshai》就是一个很难找到的游戏了。Epyx 在 1983 年以《Apshai 三部曲》的形式重新发售了这个系列的三个游戏，画面也得到了提升。原版的游戏现在唯一能找到的是 Coleco Adam 的版本，可惜这个版本相比其他平台的版本非常的粗糙，没有什么代表性。《Apshai 三部曲》在很多平台上都有，我玩了 AppleII 版本，希望这个和原版本比较接近。

不过我还是找到了一个原版游戏说明的扫描版本，这对于任何关注 CRPG 早期历史的人来说都是个宝贝。早在 1979 年，游戏开发者不能指望玩家了解这些游戏中的惯例，因为在那个时候这些根本都还不存在。有趣的是，《Apshai》的说明书中，他们花了很多时间和文字试图说服玩家应该给 RPG 类游戏一个机会，下面我引用其中一段：

你是不是在《格林童话，《白雪公主》，《红皮童话书》，《飞侠哥顿》，《三个火枪手》，《圆桌骑士》，或者《巴格达大盗》这些作品的陪伴下长大的？你是否读过《指环王》，《奥伯伦巨虫》，《不完善的巫士》或者《征服者》？你是否期望过可以和赛拉诺或者达达尼昂比剑，或者站在他们身边在黎明的曙光下等待着红衣主教的卫士。有没有想过你会如何对付蛇发女怪，海龙，鹿厅的毁灭，或是那和人一样行走的公牛怪？.......如果对这些任何一个问题你的答案是"是的"，你就是一个角色扮演游戏玩家，或者你应该是。这本游戏说明书沿着同样的血脉，RPG 游戏让你有一个离开这个过于平凡的已经没有魔法和怪物的世界的机会，尽管玩家可能是现实世界中的一个完全的失败者，RPG 游戏给了他们一个检测自己真正魄力的机会。更重要的是，RPG 游戏有时候会真的成为一种生活，对你你和你的个性都是。

更有意思的是，这个说明书把 CRPG 当作一个种很方便的进行角色扮演游戏的途径来介绍。"通常的角色扮演游戏需要一群相当有经验的玩家，一个充满想象力的地下城主花相当的时间来建立一个可用的奇幻世界，然后再花费大量的时间去玩。"事实上，"二十四小时的马拉松游戏也不是没有听说过。"而 CRPG 则提供了一个已经建造好的世界，自动解决了那些复杂的数学问题，"虽然有比非电脑游戏更多的实际操作上的限制，但留下的选择余地也十分宽泛的。"确实，许多其他一些更有魅力的特性试图把 CRPG 和 RPG 游戏之间间隙弥合。比如，买东西的时候不是简单的根据固定的价格而是要和店主讨价还价。许多游戏里的文字都是合乎人物背景的，比如遵从中世纪的习惯，使用 ye 而不是 you，thy 而不是 your。游戏说明书还包含了对游戏中每个迷宫房间的说明，也许这是为了弥补过去电脑内存有限的弱点。有趣的是，一些以后的游戏也都包含了类似的特性，尤其是《Pool of Radiance》，我猜想那是因为在游戏说明书中提供一些重要的信息可以成为一种巧妙版权保护措施。



Temple of Apshai

《Apshai》系列最有魅力的方面可能就是它的战斗系统。说明书上说游戏的开发者受到了"历史研究，各种武术相关的知识，以及参加复古协会的亲身体验"这些方面激发的灵感。游戏有疲劳系统，限制了攻击的频率以及可以跑动的距离，玩家人物的受伤和负重都会影响疲劳度。
"聆听"这个能力允许玩家的人物在隔壁的房间探听到怪物的存在，或者甚至和它们谈话结束战斗。如果你的人物死了，他将会面对四种命运之一：被怪物吞噬，或者被矮人，魔法师，牧师拯救。如果是矮人或者魔法师救了你，你会因此失去所有的装备。《Temple of Apshai》很快诞生了许多的续作：《Datestones of Ryn》《Morloc's Tower》《Curse or Ra》《Upper Reaches of Apshai》《Gateway to Apshai》。Epyx1983 年在很多平台上发行了三部曲合集，不过最好的也许是 1986 年 Commodore Amiga 上的版本。任何想认真体会这个游戏的人都会喜欢上这个版本强化过的图像和控制。

《Temple of Apshai》和《Akalabeth》现在看来都没什么玩头了，但他们的历史意义却不能不被低估。两个游戏都有各自成功的方面，而且都诞生了重要的游戏系列，尤其是从《Akalabeth》衍生而来的《Ultima》系列。然而，这个游戏类型还是很粗糙，在界面和游戏设计上还有很多需要斟酌的地方，留给进一步开发的余地还很大。CRPG 的黄金年代直到 80 年代后期才开始，但下面我们要说的白银时期，也给我们带来了大量的直到今天看来还是很有意思值得尝试的游戏。

白银时代 **(1981-1983)**

在 1981 年，CRPG 还不像今天这样被认可为一个游戏类别。只有很少的一些商业化的游戏，和那些街机游戏和动作冒险游戏相比，它们相当繁琐，难度也很高。这个类型需要的是一个能够有代表性的作品（系列），来帮助这个游戏类别继续前进的动力。起到这个推动作用的是 1980 年发售的《Ultima I: The First Age of Darkness》，Richard Garriott 开发，California Pacific Computer Co.发行。《Ultima》系列很快成为了 CRPG 的头等大作，连续 20 余年长盛不衰。另一个孕育了巨大成功的系列是 Sir-Tech 的《Wizardry》，1981 年系列发售了第一作《Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord》。《Wizardry》系列也延续很长时间，最新的系列第八作于 2001 年发售。这两个重要的作品一起定义了 CRPG 这个游戏类别。当然，它们也不是在货架上所能找到的全部 CRPG，Daniel Lawrence 在 1982 年发售了《Telengard》，游戏以早前大型机上的《dnd》为基础。另外两个重要的游戏分别是 1982 年 TI-99/4A 上的《Tunnels of Doom》以及 Tandy CoCo 的《Dungeons of Daggorath》。为这个时期画上句号的是 1983 年 Epyx 发行的《The Sword of Fargoal》，以及《Ultima III》，该游戏被称为第一款现代 CRPG。让我们从《Ultima》系列开始说起。

《Ultima》 系列

《Ultima I: The First Age of Darkness》带来了很多这个游戏类型的第一。也许最重要的是游戏使用了瓦片图技术。这样的处理之后图片就可以只占用更小的储存空间，从而允许更大更多彩的环境出现在游戏里。和《Akalabeth》一样，游戏已开始只在 AppleII 上发行，1982 年游戏被移植到雅达利 8 位机上，1986 年起又有了很多的移植。在那个时候，人们为这个游戏的巨大的容量和革命性的方面而欢呼：玩家在中世纪的设定下开始游戏，但之后会在时间里旅行。还有什么游戏像这样从小刀和皮衣开始，能玩到太空船结束呢？这真的是一个雄心勃勃的游戏。游戏也放弃了《Akalabeth》那样的控制模式，改用和《Apshai》类似的简单的键盘命令。游戏里甚至还包含了一些街机那样空战关卡。



***Ultima I* (C-64)**

游戏的故事和《Akalabeth》有很大的关联，而且出现了很多一模一样的人物。玩家的任务是去找寻并摧毁邪恶法师 Mondain 的"力量石"，他利用这个控制了整个 Sosaria 大陆。不过《Ultima》比起前者要细腻很多，玩家很快就会领会创造性游戏方式的价值。比如，玩家可以从商店偷盗一些物品，把自己装备到强大的无可匹敌，至少在游戏的早期是如此。当然，成功的盗窃需要很多次尝试，但对于那些失败的玩家而言，这也是值得付出的代价。

《Ultima II: The Revenge of the Enchantress》1982 年发售，它比第一作更加的抱负不凡，和第一作一样，游戏也同时包含了科幻和奇幻的内容，尤其是时空旅行。游戏基本的线索是，Mondain 的徒弟，Minax，出场而且开始威胁到这个时空本身。游戏里玩家需要在很多的不同时间和地点之间旅行，这个想法催生了 Sierra On-Line 同年的另一个大作：《Time Zone》。不幸的是，《Ultima II》受到了太多 bug 的影响，有些评论者认为这是 Garriott 和 Sierra 不断恶化的关系造成了这个不够完美的产品。表面上，Garriott 觉得 Sierra 发售 IBM PC 版本的这个游戏时有对版权的不公平处理。

白银时代 Ultima 系列的最后一作是《Ultima III：Exodus》，游戏于 1983 年发行。游戏巧妙的取了这样一个名字，因为当时 Garriott 已经脱离了 Sierra 成立了自己的公司：Origin Systems。无论是美式 RPG 还是日系 RPG 的开发者都把这个游戏当作是这个类型中最有影响力的一作。这次游戏的故事中是关于 Mondain 和 Minax 邪恶子孙： Exodus。游戏和之前的 Ultima 有着明显的不同。比如，玩家开始控制一个队伍而不是单个人。战斗系统也被加强了，而且会切换到独立的战斗画面。玩家必须和很多怪物战斗，发展出自己的复杂的游戏策略。玩家和城镇里的 NPC 对话获取信息。游戏有着不随章节变化的连续的迷宫，从而鼓励玩家自己绘制地图。最后，玩家人物的行动被更好的整合在一个目标下，而其他早前的游戏中很多迷宫都是和主题无关的。游戏对于 Garriott 和 Origin 都是巨大的成功，在每一个主要的游戏机平台上都能看到本作的身影，甚至包括了 NES。

《Wizardry 》

尽管《Ultima》系列给这个游戏类型很快的奠定了基础，但它并不是唯一的。一个叫做 Sir-Tech 的公司 1981 年发行了著名的一个同类的游戏，这个游戏之后不断的继续推出续作。游戏和《Akalabeth》有很多雷同，当然也有很多重要的区别。第一，这是一个以控制团队为基础的游戏而不是单人冒险。和《Rogue》一样，这里你的任务是冲到地宫的最底层，找到宝物，杀死路上遇到的一切东西。游戏有着更好的图像以及更直观的界面规划。屏幕的大部分都被数据和其他一些信息所占据，而左上角则提供了一个第一人称的 3D 的迷宫画面，或者是你正在战斗的怪物的图。游戏中的迷宫也是不变的，这再次鼓励玩家绘制自己的地图（或者去购买）。



***Wizardy* (NES)**

系列的第二作《The Knight of Diamonds》1982 年发售，游戏要求玩家必须通关第一作才能开始玩，这个特性很快就被在后续的版本中更正了。在现在看来，这个游戏更像是一个扩展包。玩家必须探寻游戏的每一个角落，收集六片魔法铠甲，战胜城市的围攻者，完成游戏。1983 年又发售了第三作《Legacy of Llylgamyn》，游戏还是一个扫荡地宫的类型，只不过这次万家从火山下面的最底层开始，往上爬。目标是发现一个叫做 L'Kbreth 的龙，它可以把城市从火山喷发和地震中解救出来。游戏人物需要从前一作的继承，但没有经验值。玩家还必须为有喜人物选择一个道德阵营，这将决定你可以探寻游戏世界的那一部分。

总的来说，《Wizardry》系列的头三作相互之间的统一性比《Ultima》系列要高很多。和 Garriott 每次都试图创新不同，Sir-Tech 更愿意遵循"如果不出错就不要改变"的教条。当然，《Wizardry》系列在今天还是可以尝试的，只不过也许历史和怀旧的价值要大于纯粹的游戏乐趣。

这个时期至少还有四款其他的 CRPG 值得一提：《Telengard》《The Sword of Fargoal》《Tunnels of Doom》《Dungeons of Daggorath》。也许这些游戏不如上面的那样为人所熟知，它们还是很重要，值得我们注意。

Daniel Lawrence 的《Telengard》1982 年由 Avalon Hill 在 Commodore PET 上发行。很快游戏被移植到很多其他的平台上，比如 C-64。《Telengard》受到了 PLATO 的《dnd》直接的影响。游戏的很多特性在以后的游戏里被重复，比如魔法泉，王座，祭台，传输点，这些东西都可以和玩家互动，结果是随机的，有时候会比较尴尬。游戏被设计成跟随实际时间进行的，这意味着如果你离开游戏一会儿再回来就会发现你的人物很有可能已经被杀死了。游戏的一大卖点是它的数量巨大的迷宫，一共 50 个关卡两百万个房间！20 种不同的怪物类型，36 种魔法。游戏的作者坚持认为他的东西比大多数早期电脑冒险游戏诸如《Temple of Apshai》《Wizardry》都要早，虽然确立准确的时间先后是个大问题，但在这里还是很难看出 1982 年发售的这款游戏如何能去影响其他明显诞生更早的游戏，假设这些时间大概都是准确的话。更有可能的是 Daniel 在大型机上根据前述的《dnd》改变来的被他称作《DND》的那个游戏，可能被许多同时代的游戏开发者玩过。无论如何，《Telengard》是一款即使在今天也依然得到相当的赏识的游戏。

《Telengard》就是那种典型意义上的"迷宫扫荡"类型的游戏。没有终极的任务，所有注意力都集中在生存和获取经验值提升人物能力上。Jeff McCord 于 1982 年在 Commodore VIC-20 上发行的《The Sword of Fargoal》和《Telengard》有着很多的共同点，不过这个游戏恢复了任务，在这里的要求就是到达迷宫最深处拿到宝剑然后逃走。在我看来这是早期 CRPG 中比较容易上手和游戏的一款作品了。这个游戏有如下的一些值得强调的特点：第一，"战雾"效果，这个特效实际

上是个自动贴图效果。游戏采用了第三人称，俯视视角，看不见那些还没有探索过的地图的部分增加了游戏的紧张感，尤其是因为游戏是根据实际时间运行的。《The Sword of Fargoal》没有得到同时代其他作品那样的注意，虽然它的界面设计非常的直观。事实上，我在很多移动电话上看到了这个游戏。

《Tunnels of Doom》，和《Dungeons of Daggorath》一样，都是不太起眼的作品，因为他们只在单一的平台上发售过。而他们是如此的成功，以至于他们被分别认为是 TI-99/4A 和 Tandy CoCo 平台上最好的游戏之一。《Tunnels of Doom》可以被描述成《Telengard》和《Wizardry》的混合物。游戏里也有魔法泉，祭台，王座并且都可以对玩家产生随机的效果。但游戏却又是可以同时控制一群人而不是一个角色。游戏还受到了《Ultima III》的影响，游戏画面和战斗画面分离。当玩家在迷宫里探险的时候，游戏采用了第一人称 3D 画面，当战斗的时候，游戏切换到俯视的第三人称视角。这个模式被后来很多的游戏遵循。



Tunnels of Doom **(TI-99/4A):**

DynaMicro 开发的《Dungeons of Daggorath》在很多方面类似《Akalabeth》：使用线框图，第一人称视角，3D 画面。然而，这个游戏也采用了依照实际时间进行的机制，也有疲劳度系统。屏幕的下方有一个跳动的心脏，它跳动的频率反映了角色的紧张程度。承受了太多的伤害或者移动速度太快的话都会导致角色晕倒，变成怪物的食物。《Dungeons of Daggorath》和传统的 D&D 不同，它避开了很多数学内容。这里玩家不需要去看角色还有多少 HP，而是去听心跳来决定他们还能承受多少伤害。这是一个给游戏增加了很多的真实性和激烈程度的系统。

最后，我想说的是，到了 1983 年，早期大型机上的《Rogue》已经有了相当多的家用机移植版本。Artificial Intelligence Design 公司在 Tandy CoCo 和 Commodore Amiga 上发售了这个游戏。迟一些时候，Epyx 买下了发行这些 ASCII 码为基础的游戏的版权。还有也许上百的模仿《Rogue》的游戏以共享软件的形式出现了。任何人如果真的想玩《Rogue》的话，都可以在 1983 年以后的个人电脑上轻松得找到。

从某种意义上说，CRPG 在他诞生的头三年里所取得进步，比这之后 26 年间发生的还要多。尽管没有任何一个单个的游戏包含了现在意义上的 CRPG 的所有内容，但你已经可以轻松的在其中发现那些重要的元素。

浅谈 PS2 上 3 款跟美女有关的麻雀游戏

银牙白虎圣兽

麻雀为中国国粹，并在亚洲各国甚至世界各地发扬光大，不过随着时间的变迁，各地亦发展出不同的规则。长久以来 PS 以及 PS2 的麻雀游戏都是以日本规则制作

在这里，我只说说 PS2 上 3 款跟美女有关的麻雀游戏，虽然这些游戏是跟美女有关的，但大家都知道，PS2 没有 H 游戏。这 3 款游戏分别是《美女麻雀》系列，《麻雀派对 跟水着美女打几圈》和《少女义经传 麻雀番外篇》（因为 PS2 上我只知道这 3 款游戏跟美女有关）

美女麻雀

此款游戏可以说是 PS2 众多麻雀游戏之中的上品
首先：游戏里的所有美女都是采用了日本当红的女优们（就当时而言）来做角色的
其次：游戏加入了真实的 OP，真实的城市，真实的马路，真实的人声，全都是这么的真实，当然了，这是取自真实场景的。拥有 OP 的麻雀游戏在麻雀游戏中是绝无仅有的
内容：游戏内容虽然有点土，讲述刚大学毕业的主角，无意中路过一间麻雀馆，于是便进馆打麻确，然而跟美女边打麻雀边泡女。
游戏内容虽然有点土，但要在短短 14 天内泡到 MM 绝不是容易事，因为，对于中国玩家来说，在泡 MM 前得先理解 MM 们说的日本语是什么意思，选项选错的话不但提升不了好感度反而还会下降。当最后一天泡到 MM 后那种温馨浪漫的感觉只有玩家自己才能感受到，特别是最后 MM 给予主角深情一吻的时候。。。。。。
系统：跟老土的内容不一样，游戏的系统虽然不像《麻雀霸王》那样得到日本麻雀协会的监修，但制作也十分严谨，麻雀的玩法是典型的日本麻雀，所有普通胡牌和役满胡全部收录在内（当然了，这些可是麻确游戏的基本呀），而且翻数也按照现实中的算法一样。
麻雀特技可是主角的主要技能，特技的获得法可以通过在街头麻雀馆对局获得，也可通过晚上回家时在 JS 手上买到，最后还能在通关后得到，至于有多少种技能，到现在为止我还没全部打出来
游戏中的钱可以通过街头麻雀馆对局，赢得的分数最后就是换成玩家的钱了，当玩家要泡的 MM 在某一天休息的时候，那就可以去街头麻雀馆消磨消磨了。钱的作用是在美女雀馆里消费的，当跟 MM 约会时也要用到，也能在商店买商品用来提高 MM 的好感度，当然，商品是对应 MM 的，最后要注意的是，在晚上回家时会有一定几率碰到某流氓大叔，他会要求主角买东西给他，一次消费钱就变成 0 了，游戏越到后期几率就大，非常可耻。
模式：游戏只分为故事模式和画廊模式两种，画廊模式中的画是通过提升 MM 的好感度来增加的，一般泡到一个 MM 后可以得到该 MM 的所有画了
音乐：音乐很一般，一般不会有哪首音乐可以吸引玩家的注意力，不过 OP 音乐和泡到 MM 后的浪漫音乐也值得一听，非常不错。

如果要打分的话，以五颗星为满分
画面：★★★
系统：★★★
音乐：★★
综合评价：★★★

美女麻雀 2

上面《美女麻雀》的续作，各方面都得到强化，除了保留了前作里其中两位美女外其余的美女全是新人，而且也是日本当红的女优

就开场 OP 来说，相比前作，这作的开场 OP 得到了质的飞跃，在精彩且长达 3 分多钟的开场画面中也加入了动听的主题歌，在 PS 到 PS2 的所有麻雀游戏中只有《美女麻雀 2》才有
模式：在前作的故事模式和画廊模式外还增加了 MM 对局模式，此模式里的 MM 只要在故事模式中露过一次脸的 MM 都会在此模式出现，这次的画廊模式跟前作不同，要想得到 MM 的水着图片的话就得在 MM 对局模式中得到，MM 对局模式中每位 MM 总共有 10 个题目，每通过一个题目就能得到一张图片，看似简单，但玩起来绝对困难。例如：在一场对局中要完成以下内容：1，对局结束时分数排名第一，2，七对子胡出，3，三色同顺胡出，4，翻数至少倍满一次。怎么样，若不熟悉日本麻雀规则的话是很难通过的，而且每位 MM 所给出的题目都不一样的。
观看 PV：在画廊模式中还新增加了 PV 欣赏模式，每位 MM 共收录段 PV，一段是游戏开始时就能观看的，另一段要泡到该 MM 并通关后才能获得，内容收录了 MM 们在摄影室里的拍摄过程和访谈，最后还会恭喜玩家游戏通关
内容：内容方面跟前作一样，流程基本上没什么改变，倒是在固定的两天到 MM 雀馆能看到 MM 们穿水着跟玩家对局的养眼场面
不得不提的是，前作的流氓大叔不会再出现，而换来的是更无耻的流氓小哥和小偷，一但碰到的话，玩家就只能看着自己的钱变成 0 吧
《美女麻雀》是一款非常出色的麻雀游戏，现在我还期待会出第 3 作呢
画面：★★★
系统：★★★★
音乐：★★★★（就主题歌已经可以为这游戏的音乐打高分了）
综合评价：★★★★

麻雀派对 跟水着美女打几圈

PS2 上首款也是唯一一款中文版麻雀游戏，就连麻雀规则也是采用香港麻雀规则，这是麻雀游戏史上的最大突破，除此之外无论是花牌或是番数计算，甚至是牌桌上的显示，都彻彻底底地改成大家所熟悉的方式，当然连香港特有的〝家家重〞及〝包牌〞也都忠实呈现！让玩家们终于可以在 PS2 上玩到真正属于自家规则的麻雀。
模式共分为：
水着美女对局模式
跟 10 位水着美女进行麻雀对局，只要战胜一位才会出第二位，如此累推，而每战胜一位 MM 那么她便能在〝自由对局模式〞中使用，包括两名男性对手
对局模式都是统一的，也就是 4 圈后首位出线，或者把 4 圈内把对方 MM 的分数打到负分便能获胜
故事对局模式
也就是以打麻雀来展开故事剧情的模式，每一战的胜负都会影响分支路线和结局，且每条路线的剧情都不一样，可谓风回路转，流情在最后介绍
值得一说的是，虽然这游戏也是与美女有关，但内容并不是泡女，而是说伟大的主角拯救地球上的爱和正义。讲述作为侦探的主角，虽然侦探能力是三流，但麻雀能力却是一流的，而故事内容就从这里开始展开，为了帮某 MM 找泳衣而来到月求的龙宫城。为了拯救被麻雀狂付身的 MM 们。为了查出麻雀馆的死亡事件。最后就是拯救被外星人操控住的 MM 们，还有就是拯救被外星人侵入的地球。
自由对局模式
自由选择对局对手来进行麻雀对局，在〝水着美女对局模式〞中赢过的 MM 都能使用，包括主角和两个男对手在内共有 13 个角色选择，在对局开始前还能对对局设定进行编辑
商店
在这里可以使用游戏中获得的点手来购买道具和 MM 卡片
点数可以在〝水着美女对局模式〞、〝故事模式〞和〝迷你游戏〞中获得，卡片共分为 3 种价钱
100 点
500 点
1000 点

而每一种的卡片都有可能重复的，不过，每次开机时 100 点和 500 点的前几张卡片都是新的，100 点数量最多，500 点数量小于 100 点，1000 点数量最小，且重复率也是最多
道具
在这里购买的道具都可以在前两个模式中使用，在自由对局模式就不能使用了
画廊
"商店"中购买获得的 MM 卡片可以在这里观看，MM 卡片除了在商店用点数购买外还可以通过玩"迷你游戏"获得，卡片数量共 400 张
迷你游戏
利用麻雀进行的小游戏，共 4 钟，分别为：神经衰弱、二角取牌、十三么、大三元等 4 种，每完成一个内容都能获得点数和 MM 卡片，玩法游戏里有说明，这里就不多说了
值得一提的是，游戏里的音乐非常动听，除了没有 OP 是一大遗憾外，本作的音乐是非常棒的
画面：★★★★
系统：★★★★
音乐：★★★★
综合评价：★★★★★

少女义经传 麻雀番外篇

和《雀三国无双》一样，此游戏同样改篇自著名游戏《少女义经传》，原游戏里的所有人物在本游戏中全部出现，虽然人物多，但画廊里却只收录了 9 位 MM 的 CG 图
模式：模式非常单一，就只有对局模式和画廊模式两种，另人有些失望
画面：游戏画面倒非常漂亮，自动排牌时还有过程观看，当玩家久不动时，对方就会出来骂玩家这么久还没出牌
系统：这系统简直是一大失败，电脑 AI 高可以接受，但在设置中明明可以明扛的，但在游戏中却不能明扛，立值跟自摸设置在一起就已经很另人不满了，看看别的麻雀游戏，有哪款是立值跟自摸设置在一起的？除了开始打了没多少张牌自摸才立值外谁会去立值啊，立值才多一翻而已
还有就是游戏的另一个失败的地方就是圈数只设置了东南风，玩家也只能手东设置为只玩东风而已，而西北风是不存在于此游戏的
画廊：游戏共设置了 9 位 MM 的 CG 图，每位 MM 有 3 张 CG 图，共计 27 张 CG 图，获得方法是跟相应的 MM 对局，玩家最后获得最高分第一名后就能随机获得一位 MM 的一张 CG 图，要获得所有 CG 图的话，毅力绝对要有
音乐：音乐是本游戏的最大特色，激昂的音乐中带有经典的和风旋律，非常动听，如果哪位玩家有玩这游戏的话，音乐绝对要多听几遍。如果有一个音乐欣赏模式就好了

画面：★★★
系统：★
音乐：★★★★
综合评价：★★★

回顾 E3 大展走过的 12 年

彩虹泪菱

以往每一年的这个时候，都是游戏业界和游戏玩家最为激动的时刻，因为 E3 电子娱乐展将要开幕了。比起真正展会进行的那几天，这之前的种种流言，猜测，泄漏的小道消息更是让人兴奋不已。E3 从 1995 年开始，度过了 12 个年头，她是游戏界最大，最高规格的综合性展会，是所有厂商展示自己最好的舞台，是所有游戏媒体争夺最激烈的前线，也是游戏玩家最为关心的话题之一。然而在给大家带来过了许许多多惊喜和失落，欢笑和泪水之后，由于越来越庞大的展会给主办方和参展方带来的压力，E3 在 2006 年之后便宣布改变会议形式，转变成仅限于受邀请者参与的会议。新的 E3 媒体和商业峰会将不再进行公开展览，而把精力全部放在发表会和业内研讨会上。没有任何可以和这过去 12 年间的 E3 相提并论的展会存在了，GDC 过于专业，基本是闭门会议的性质，TGS 缺乏在业界分量很重的西方游戏厂商的参与，虽然这个趋势在慢慢得到改变，但一时之间还是无法做到像 E3 那样的兼容并包。让我们来回忆一下 E3 电子娱乐展走过的历程，那些激动的时刻，那些经典的游戏，那些难忘的回忆。

文章翻译自 gamespy 的《E3 10 年》，此文结束到 2004 年，之后的 05 年是我自己用 wiki 的东西补上的，06 年的是当时看完 E3 后我自己写的一篇感想，都是老文了，反正这篇贴子就是为了给逝去的 E3 做回顾，还是放上，为了完整。
http://www.gamespy.com/articles/611/611294p1.html

在有 E3 展之前，类似的内容都会出现在 CES，消费电子展上。

CES 每年举办两次，冬天的展会在拉斯韦加斯举行，夏天的展会则通常在芝加哥举办，偶尔会换换地方。从展会的规模上看，CES 是很伟大的，但是举办这个展会的人对于电子游戏却是一无所知。CES 也不是仅仅关注电子游戏。那是一个你从中可以看到最新的汽车报警设备，电冰箱，立体音响，电话之类东西的展览，在夏季展会中，底层大厅会被成人音像制品占领。那些最大的游戏公司则在上一层展出他们的内容。

1995 年，游戏业开始和 CES 脱离关系，尤其是因为在那个展会中，游戏往往被当成电子工业的一个丑陋的表亲来对待。在 1995 年的冬季展会上，电子游戏被安排在一个主展厅外的巨大帐篷里展出，那是在拉斯韦加斯，那时是 1 月份，如果你想看一眼电子游戏，就必须冒着风雨走到那个地方去。

参议院介入调查游戏暴力的问题，结果之一是导致了 IDSA：互动数字软件协会的成立。有了自己的行会组织之后，游戏就不再依赖于一般性的协会组织了。游戏制做商曾经把软件发行者协会当成自己的行会，他们曾经参加 CES 作为展示自己的机会，现在这些都可以结束了。

IDSA 宣布他们自己的展会计划，世嘉北美立刻表示支持。北美的任天堂却依然支持 CES，那是 1994 年的时候，SNES 和 Genesis 占据了硬件市场。1995 年初，IDSA 宣布了将会举办一个叫做 Electronic Entertainment Expo，电子娱乐展--E3 的展会。世嘉占领了先机，任天堂则在看着一家有一家的游戏公司宣布参加 E3 之后，无奈的放下了他们的架子，表示愿意加入。

E3 从来都不是一个小规模的展会，从一开始就有 50000 人的规模，最终成长到超过 75000 人。

1995 年，感谢 Donkey Kong Country 的巨大成功，SNES 终于在北美和欧洲追赶上了 Genesis 的市场份额。世嘉和索尼在日本都有了新的游戏主机，任天堂则依然在小心的准备“Ultra 64”，那个时候他们还没有宣布 N64。

洛杉矶，1995

在会展开始之前，大游戏厂商的 CEO 会召开展前发布会，来讲述他们未来的计划。世嘉的 Tom Kalinske 和索尼的 Steve Race 都作了关于他们各自公司的新主机：Saturn 和 Playstation 的演讲。考虑到他们之间的那个打赌，两个人的表现都令人吃惊的文雅。不过这种文雅不会延续多久。

离第一届 E3 开幕差不多一个礼拜的时候，任天堂宣布了他们的新游戏主机再次延期一年。承认了这个延期之后，任天堂也就没什么可说的了。世嘉用一个让世人震惊的新闻拉开了展会的序幕：他们已经悄悄的把 Saturn 主机送到了北美很多主要零售店头，主机的售价将是 399 美元。世嘉这个做法嘲弄了自己了之前"世嘉土星，九月二号"发售的声明。当被问起更改计划的原因的时候，世嘉资深副总裁 Mike Ribeiro 说："这个，如果你仔细阅读了声明的话……"

索尼的 Steve Race 也带来他的惊喜。大家都以为 Playstation 会比 Saturn 要贵，Race 那简短的发言只有一个数字："299。"当他说出了这个数字的时候，会场沸腾了。

在第一年的 E3 上，任天堂有马里欧，世嘉有索尼克，3DO 用 Gex the Gecko 来做展示，索尼则来带了一个多边形人，一个奇怪的丑陋的外星人，用来夸耀 Playstation 强大的 3D 机能。这个多边形人一年之后就消失了，Crash Bandicoot 成为了索尼新的形象代言。

5 月 11 号，星期三，展会开始前夜，任天堂举办一个大型晚会。任天堂主席 Howard Lincoln 作了一个演讲，其中他说明了要把公司变成家庭娱乐的世界领导者的战略。Lincoln 的演讲结束后，Seal，一个天才的歌手上台表演。

这个表现对于任天堂的晚会很重要。那一年 Seal 人气很旺。电影 Batman Forever 1995 年上映，歌曲《Kiss from a Rose》在影片结尾处播放。展会开始了。任天堂占据了洛杉矶会展中心主厅几乎四分之一的地盘，建造了一个金黄色的巨大穹顶，展示着模拟的任天堂专卖店，以及上百个主机和掌机的试玩机台。在他们的区域的中心，任天堂还展示了几个 VB 主机。

任天堂还雇用了 50 个模特，穿上大大的兔耳，红色的夹克，深色的裙子，照看这些展台。

Acclaim 是主厅里第二大的展台拥有者，他们也雇用了模特。他们的主打游戏是 Batman Forever 和 Judge Dredd，你可以想象，他们必须做点什么来给他们的游戏质量遮羞。

为了吸引注意力，Acclaim 在站台上放了真正的 Batmobile 和 Judge Dredd 的摩托车。为了把观众吸引过来，Acclaim 在摩托车边上安排了衣着暴露的展台女郎，由专人给观众，摩托车，和这些模特照相。据我的观察，没有任何的女性上去照过像。

任天堂和 Acclaim 并不是唯一的雇佣模特的厂商，3DO，这个公司虽然被展会开始的时候世嘉和索尼的发表会打击的够呛，但却雇用了整个圣地牙哥闪电人橄榄球队的拉拉队来到他们的展台边助威。如果 3DO 准备发行橄榄球游戏的话，带来这些女孩子会更有意义。

当让也不是所有被雇来代言的都是女人。有一个公司雇了两个打扮成全副武装的克林贡武士的人，在大厅里来来回回的走动，说着："你是一个勇敢的人类，我会很快把你杀死。"之类的话。

在展会一个角落里，一家互动成人音像制品软件商让 John Wayne Bobbitt 签名发售一个叫做 Uncut 的软件。Bobbitt 后来打听出 Acclaim 的那些展台女郎住的宾馆，据传闻他约了其中一些人。

索尼和世嘉都在南大厅有着巨大的展台。世嘉的那个比其他任何公司的都要大，他们也有着当时最抢眼的游戏：Virtua Cop。排着队等着玩这个游戏的人络绎不绝。

索尼的展台则是最昂贵最华丽俗气的。展台用木头搭成，像一个巨大的圆形木盘。如果你想要进到展台里面去，你就必须先坐下来看完两个视频，听听关于索尼 Playstation 的演讲，对索尼的保安宣

誓永远忠诚(保密协议？)，然后才能被允许玩玩 Playstation。大多数这些游戏都在展会的其他展台可以玩到。

如果说有一个话题统治了第一届 E3，那就是关于哪一个主机将会赢得主机大战的争论。大家都同意 Arari 的 Jaguar 已经完蛋了，他们的展台参观的人也不如索尼，世嘉，任天堂和 3DO 的多。Atari 的 Sam Tramiel 依然顽强不屈的站在他的主机旁边，继续演示着新的虚拟现实设备，并表示这个新的硬件将和免费的游戏一起发售。

索尼的晚会是这个展览中最大的文化事件。Michael Jackson 来参加了，他没有唱歌，没有演讲，没有任何的表演，他来就是来玩游戏，而三藩市的 Big Bang 乐队负责演奏音乐。

展会的最后，大多数参加者都表示 E3 比起 CES 有了巨大的提高。游戏制造商对于和游戏相关的发表会和买家打交道非常的高兴。他们也很高兴不用和 CES 那帮家电人事打交道了。就像一位发言人说的，"我再也不需要去解释游戏主机没有除霜按钮这种问题了。"

洛杉矶，1996

第一届和第二届 E3 展之间发生了很多事情。到这个时候，Saturn 的发售已经被证明是一场灾难，世嘉首发卖掉了几十万台 Saturn，然后就停滞不前了。任天堂的处境更加糟糕，VB 命运坎坷。索尼，在另一方面，却拿出了很不错的北美首发，在日本也越来越好。

1996 年的游戏业发展变慢。游戏销量连续两年低下，关于游戏业会重复 80 年代那场大崩盘的担心到处流传。任天堂在日本公布了 N64，留给 1996 年 E3 的问题就是，这台主机会有多好？售价如何？会得到多少的游戏支持？直到 E3 时候，任天堂只展示了两个半完成的游戏：Super Mario 64 和 Kirby Ball。这次，Ken Lobb 和 Isaac 展示了 3D 类比摇杆，让观众眼前一亮。当 Isaac 控制和马里欧绕圈跑动的时候，台下的听众激动不已。任天堂总是可以得到 E3 参观者最大的热情。

他们宣布了主机售价 249.95 美元。主机和 SM64 捆绑发售。任天堂还有一些其他游戏参加了展出：Pilot Wings 64。其他的游戏包括了 DOOM，Goldeneye，Blast Dozer, 以及 Shadow of the Empire。任天堂选择 1996 年 E3 公开了 GBP，一个新的 GB，比以前小 20%，屏幕的对比度更好。任天堂雇用了 Cirque Soleil 在他们的 E3 前晚会上表演。那些人踩着高跷在巴尔蒂摩宾馆的舞厅里，从人群之间穿行。杂技家们表演着奇奇怪怪的特技。这是一个很不错的演出。不过很快索尼就把注意力重新夺回了他们身上，这次，他们的宣布是，Playstation 降价到 199 美元。

因为对索尼去年那个洪涝灾害般的消息发布感到羞愧（应该是指那个 299 美元的一句话的发表会），所有的硬件厂商都同意不要做那种事情。不过索尼的 Steve Race 此时已经离开了 SCE，Jim Whims，SCEA 的执行副总裁，表示他从来没有对那些事情点头同意，"那是一个只有主席才能参加的会议，"他说，"我非常确定从未被邀请。"

索尼表态之后，世嘉和任天堂起初都试图维持他们主机的价格。但却不管用。第一天晚些时候，任天堂熬不住宣布 N64 降价，第二天，世嘉被迫跟进。世嘉的新闻发言人 Angela Edwards 在会议中心外面，站在一堆"现在只售 199 美元"字样的牌子旁边，几个索尼的雇员正好路过，其中一个人走过去冷笑着跟她说："你真可怜。"

微软在 1996 年的 E3 上大大的卖弄了一番。虽然在展会开始的时候所有的眼睛都盯着任天堂，微软还是让大家看到了他在游戏方面努力带来的许多惊喜。这个 PC 巨人希望全世界都把 Windows 当成新的游戏平台。为了证明 Windows 比 Dos 好，微软开始了他自己的游戏开发。

微软展示了 Close Combat，一个高度细节化的二战模拟游戏，游戏有着即时的战斗系统，玩家控制盟军或者德国人，在诺曼底登陆后的那个背景下战斗。微软还有一个叫做 NBA Full Court Press 的篮球游戏，以及一个叫做 Monster Truck Madness 的赛车游戏。PC 游戏爱好者都会记得那个叫做"死亡地狱"的游戏阵容，微软当时有两个游戏，一个叫 Hell Bender，一个叫做 Deadly Tide，前

者是一个 3D 飞行射击游戏，后者则是一个列车射击游戏。

亚特兰大，1997

要挑选哪个事件是 E3 历史上上发生过的最好的新闻发布方法？下面这个就是竞争者之一：

会展开始前一个礼拜，联邦快递把一个小包裹丢在了一些被挑选出来的新闻报道者家的门前。这个包裹里包含了一个录音机和一个信封，里面是一个人穿着黑色正装带着黑色眼镜的彩照。

当你按下那个录音机的按钮之后，一个声音说："早上好，XX 先生......"然后磁带继续说，有一些激进分子试图控制游戏业，"你的任务，如果选择接受的话......"磁带的最后是："这个消息是要自动销毁的。"如果你接受这个任务，你就必须打一个免费电话，对方会给你安排车子去机场，告诉你"注意一个拿着白色康乃馨的秃头的人。"

事实上当你下飞机的时候，并没有那样的人在等你，一个很普通的，对这个特殊的新闻发布一无所知的人在机场接你，当你提取行李之后，一个假扮成 Hari Krishna 的人上来递给你一束康乃馨。花上面有一个牌子，牌子上的字告诉你在特定的时候要出现在展览中心会场的一个地方，但却没有你要会见的人。如果你去了，一个穿着沾满血污的围裙的屠夫的一样的人会把你带离会展中心，来到他的货车。这个货车停的好几个街区远。

那些穿着黑色正装带着黑色眼镜的家伙在车子周围吵吵嚷嚷的转悠，货车后部是一个冰箱，塑料的香肠和橡皮做的肉从顶棚上悬挂下来，后面还有几把椅子和一台电视机。

做这个广告的公司是 Radical，现在由前世嘉资深副总裁 Mike Ribeiro 带领。这个游戏是 Manhattan Project。这是一个高节奏的双人对战游戏。当你离开的时候，他们会给你一个新鲜的意大利腊肠。这样做他们没有占用任何的场馆面积，Radical 达成了这个有特色的宣传效果，又不用给 E3 主办方支付任何的费用。

当会展转移到亚特兰大的时候，E3 已经有了属于他自己的节奏。有一件事情是确定的，新的硬件发表总意味着激动人心。仅仅是宣布大作已经不够了。

1997 年，Jaguar 已经从这场主机大战中退出，VB 也成为了过去。3DO 正在逐步变成一家软件公司。最大的惊讶是，世嘉无法为他的 Saturn 主机找到一条拯救命运的出路。世嘉把 VF，Daytona, 和 Virtua Cop 三个游戏都和主机捆绑销售，降低价格，发行了一些确实很不错的游戏，但没有任何的方法能阻止财务的崩溃。

3Dfx 是那一年的佼佼者之一。几乎展览会场里每一个值得一看的游戏都标明着："Powered by 3Dfx"。甚至一些街机游戏，比如 Mace，也打上了 3Dfx 的印记。

另一个站在世界的顶端的公司是 Eidos。劳拉无处不在。这是 Tomb Raider II 的一年，劳拉的地位比马里欧和索尼克加起来还要高大。Eidos 找来了酷似劳拉的模特。许多参观者在展台前驻足，长时间的等待就是为了看一眼这些绿色背心，黑色热裤，带着太阳镜的人。

最初几年的 E3 都给成人影视内容提供了一小块地盘，到 1997 年，这个地方消失了。有趣的是，从正式的性内容退出展览之后，那些擦边球类型性内容开始多了起来。一个打扮成毁灭公爵的家伙带着两个妙龄模特在场馆里招摇过市。Pandemic 让一个穿着清纯护士装的人发送来他们展台的邀请，你仔细看的话，那个请柬里包了避孕套。

Konami 在 1997 年带来了一些小小的惊喜。这个公司把一个老的 NES 上游戏系列重新拿了出来，展示了一个不可玩的演示。这就是合金装备。人们对这个游戏的反响很大。大家都想玩玩这个游戏，大家想要知道关于这个游戏的一切。Konami 的小岛秀夫正处在成为业界明星的路上。同时，Acclaim 发行了 WWF 的摔角游戏，THQ 发行 Ted Turner 的 WCW 游戏。THQ 还为此在展会期间

主办了一场摔角比赛展示。

亚特兰大的会议中心并不是给 E3 的一个好地方。第一层很大，很便宜，但却布局不合理。它不是三个正方形的空间，而是两个没有尽头的长方形。在洛杉矶你可以在 10 分钟内勉强从一头赶到另一头。亚特兰大这里，你要花双倍的时间。亚特兰大有很好的旅店和餐馆，但却没有流行。E3 是一个需要流行气氛的会展，亚特兰大这个城市很朴实，洛杉矶却很时尚。

亚特兰大，1998。

到这个时候，E3 已经很大了，超过了七万参观者。投资也越来越大。索尼用加长悍马从机场接那些第一批到来的记者，把他们送到旅馆。你在索尼的那些加长悍马车里干什么呢？当然是让你玩 GT。这是 GT 系列第一作诞生的年头。没有人知道一个好的驾驶模拟游戏可以有到底好到什么程度，直到这个时候。

那一年人们为 E3 花了很多的钱。索尼找来了 Foo Fighters 在他们的闭门晚会上表演。任天堂雇佣 B-52s，一个 80 年代成名的当地乐队在他们开幕式的晚上表演。花钱最多的一家参展单位据说在展览，宴会，接待和接送上花掉了八百万美元。

这次展览的大消息还是新的硬件。世嘉回来了，带来了新的主机，就是现在人们所熟知的 DC。世嘉在发布会上由 CEO Bernie Stolar 做了一个相对平淡的技术演示，然后是一个简短的滑稽剧表演。但在闭门会议上，世嘉却悄悄的演示了更加有意义的 Demo。期间有未受邀请的人出现，问世嘉他们到底保留了什么。世嘉的发言人 Dan Stevens 和 Lee McEnany 在展台前拦住他们，客气的说抱歉，然后驱逐出去。在这些演示中，世嘉展示了 DC 对付任何距离上的复杂图像的能力。演示包括了一个在虚拟房间里导游。PC 上和 Playstation 上游戏的图像，当你靠近看的时候，都会变成一个个像素。在 N64 上，则会变得模糊。但在 DC 上，你可以走到一堵墙的很近的地方看，依然没有变形。在这个演示里，你所处的房子铺上了很漂亮的墙纸，墙纸会一直很清晰，纹理即使当你控制的虚拟人物的鼻子撞上墙的时候也依然保持完成。

DC 很不错，问题是，所有看了 DC 的人都不被允许在会场外谈起它。

当世嘉和其他一些公司宣布新的硬件的时候，任天堂却悄悄的否定了他的新硬件。开展前一天，在一个简短的说明里，任天堂北美主席 Howard Lincoln 宣布 DD64 在 1998 年内不会发售。这导致了对于这个外设到底还会不会真的出现在货架上的猜测。VM Labs 带来了一个新的技术，Project X，它可以允许 DVD 播放器玩游戏，这个东西可能会对游戏有着深刻的影响，但却没有引起很多的注意。

VM Labs 于是宣布把技术转让给了东芝，汤普森，和其他的制造商。根据 VM Labs 的发言人的说法，Project X 的技术很廉价，可以被添加到 DVD 播放器上，只需要很低的造价。从演示上看，这个东西可以把 DVD 播放器变成 Atari Jaguar。

这事情让人有点"似曾相识"的感觉。VM Labs 的主席，Richard Miller，曾在 Atari 工作过，他手下的市场和外联主管也是，他的第三方支持副总裁，他的商业和法律事务副总裁全都是。Jeff Minter，这个介入了 Project X 版本的 Tempest 开发的人，曾经为 Jaguar 开发了 Tempest 2000。一切都是那么的熟悉。

1998 年 E3 上最聪明的一个发明是来自微软的三件套音箱，Digital Sound System 80。这套音箱不仅仅提供了很好的音质，而且它可以用 USB 线连接主机而不需要声卡。这个音箱售价 259.95 美元，比购买好的声卡和可能比这个还不如的音箱的钱要少多了。微软侵入音箱产业的行为引起了很大的轰动。

一个叫做 Cyberspace 的公司带来了一个力反馈的椅子，可以跟着游戏摇摆升降。这东西把游戏变成了一个穷人的嘉年华冒险。这个椅子售价不到 500 美元，事实上它从来没有在店头里见到过天日。

1998 年什么比较热门？会场了充满了各种各样的互动的东西。任天堂那个让人们长久期待的塞尔达游戏：OOT 也许是展会上最热的游戏。当任天堂在展会开始前一天展示这个游戏的时候，人群疯狂了。另一方面，Palladium software 的 Beanie Babies 大全集带来了不小的轰动。Beanie Babies 那个时候可是个大作，这个售价 25 美元的程序包含了所有你能想得到的绒毛玩具的图片和信息，让你无法拒绝。Crystal Dynamics，这个带来了 Gex 的公司，也有出色表现。他们发表了两个游戏：Legacy of Kain: Soul Reaver 和 Akuji the Heartless。两个游戏都宣扬血腥，暴力，恶魔似的英雄，以及流血。一个是关于恶魔发誓除去吸血鬼世界，另一个是关于一个在新婚之夜被残忍杀害的人以僵尸形态返回的故事。这些游戏显然不是为孩子们准备的。

Hasbro Interactive 这个时候已经完全收购了 Atari。在 1998 年，Hasbro 展示了 Centipede，一个移植到 PC 和 Playstation 上的 3D 世界里的经典街机游戏。

有趣的是，Red Orb Entertainment，这个快要被 Ubi 收购的公司，复苏了一个老的经典游戏：波斯王子。《波斯王子 3D》并不是 2003 年 Ubisoft 发表的那个杂技大作，它要更加忠实于原作。

1998 年 E3 前后这段时间，世嘉已经发售了 Saturn 版本的《死亡鬼屋》，《救火英雄》，以及《铁甲飞龙传说》，并承认了 Saturn 的失败。但世嘉这时还没有死。

从这一年开始，E3 开始评选 Game Critics Awards，游戏评论奖。

最有前途新游戏：
Homeworld (Sierra/Relic)

最有前途新外设
Microsoft Sidewinder Freestyle Pro (Microsoft)

最佳游戏, PC:
Half-Life (Sierra/Valve)

最佳游戏, 家用机:
Metal Gear Solid (Konami)

最佳动作游戏:
Half Life (Sierra/Valve)

最佳冒险游戏:
Grim Fandango (LucasArts)

最佳即时战略游戏:
Homeworld (Sierra/Relic)

最佳回合制策略游戏:
Alpha Centauri (EA/Firaxis)

最佳战争模拟游戏:
Fighter Legends (Jane's)

最佳非战争模拟游戏:
Railroad Tycoon 2 (Gathering of Developers/Pop Top)

最佳格斗游戏:
Tekken 3 (Namco)

最佳竞速游戏:
Need For Speed 3 (EA)

最佳体育游戏:
John Madden Football 99 (EA)

最佳角色扮演游戏:
Baldur's Gate (Interplay/Bioware)

最佳网络游戏:
EverQuest (Sony/989 Studios)

最佳解迷游戏:
Sentinel Returns (Psygnosis/Hookstone)

最佳展台:
Electronic Arts

最佳表演团队:
Babylon 5

洛杉矶，1999

1999 年的会展是纯洁年代的终结。在密西西比，肯塔基，阿堪萨斯都出现了校园枪击案，科罗拉多的枪击案也只隔了 4 个月的时间。E3 回到了洛杉矶，多少受到了一些这方面的影响。David Bowie 在 E3 晚会上表现，Goldberg 和其他一些顶级 WCW 摔角选手在 EA 展台的一个小小的擂台上比赛。Michael Buffer 在 Midway 展台上用他特有的嗓音大叫"让我们开始比赛！"，为 Midway 的 Ready 2 Rumble 拳击游戏招徕观众。

这次展会最大的消息就是世嘉的 DC。这个主机刚刚开始在日本发售，美国发售日期定在 9 月 9 日。世嘉，想要重新证明自己的名字，决定在 99/9/9 这样的日子以 199 美元发售他们的新主机。

1999 年 5 月，索尼已经公开了他们下一代 Playstation 的计划。比世嘉晚了一步，索尼提供了一个互动的展示台，里面有用来展示这个索尼准备于 2000 年底投放美国市场的新系统的模拟器。

任天堂带来很重要的一个公告。星期三，在展会正式开始前一天，任天堂的展前发表会上，Howard Lincoln 宣布公司和 IBM，松下结成合作伙伴，制造新的主机，当时被叫做"海豚"。和松下的联系引起了很多人的注意，有些发表会的听众提问这个新主机是不是会被命名为 3DO-2。

任天堂没有展示他们的硬件的想法，也没有宣布任何的具体规格。不过他们说了海豚主机将有 IBM 铜工艺的 0.18 微米微处理器，他们提到了 128 位处理器，以及 DVD 技术。世嘉方面，他们宣布了 15 款游戏的配合 DC 的首发，期望很不错。世嘉展示了 NFL 2K，The House of the Dead 2, Bass Fishing, 以及 Soul Calibur。所有的游戏看上去都很令人吃惊。

任天堂继续谈论他们的完美黑暗，展示了 Donkey Kong 64。游戏看上去很好，不过如果你碰巧是在路过了世嘉的展台后再去任天堂那里的话，完美黑暗和 Donkey Kong 64 就都显得让人失望了。

当年最好的游戏是 Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Dino Crisis, 以及 Ape Escape。不过所有当时看上去图像精彩的游戏都在 DC 面前黯淡无光。

John Romero，id Software 的前共同创始人，利用 E3 告诉世人他的最新游戏，Daikatana。id，也有他们自己的新游戏：Quake III。人们怀疑 Romero 没有了 Carmark 还能不能做出技术上

高超的游戏，而 Carmark 没有了 Romero 还能不能做出有趣的游戏。两个人都在展会期间参加了很多的访谈。

展会大奖：
Freelancer (PC) - Digital Anvil/Microsoft

最佳原创游戏：
Black & White (PC) - Lionhead Studios/EA

最佳游戏, PC：
Freelancer (PC) - Digital Anvil/Microsoft

最佳游戏, 家用机：
Perfect Dark (N64) - Rare Ltd./Nintendo of America

最佳动作游戏：
Team Fortress 2 (PC) - Valve/Sierra Studios

最佳动作冒险游戏：
Oni (PC) - Bungie

最佳平台游戏：
Donkey Kong 64 (N64) - Rare Ltd./Nintendo of America

最佳战斗模拟游戏：
Jane's USAF (PC) - Jane's Simulations

最佳格斗游戏：
Soul Calibur (DC) - Namco

最佳角色扮演：
Vampire: The Masquerade, Redemption (PC) - Nihilistic/Activision

电脑最佳硬件/外设：
Riva TNT2 - NVIDIA

家用机最佳硬件/外设：
The Dreamcast - Sega of America

最佳竞速：
Driver (PC/PS) - Reflections/ GT Interactive

最佳模拟游戏：
Freelancer (PC) - Digital Anvil/Microsoft

最佳体育游戏：
NFL 2000 (DC) - Visual Concepts/Sega of America

最佳战略游戏：
Homeworld (PC) - Relic Entertainment/Sierra Studios

最佳解迷游戏：
Um Jammer Lammy (PS) - Sony Computer Entertainment America

最佳多人在线游戏：
Team Fortress 2 (PC) - Valve/Sierra Studios

最佳展台：
Electronic Arts

杰出游戏图像成就奖：
Freelancer (PC) - Digital Anvil/Microsoft

杰出游戏音响成就奖：
Outcast (PC) - Infogrames
Um Jammer Lammy (PS) - Sony Computer Entertainment America

洛杉矶，2000

这一年 E3 最热的门票就是 Konami 每个整点在他们展台外大屏幕上播放的一段 5 分钟的视频剪辑。这是 MGS2 的场景。人们提前 10 分钟就开始排队，到视频开始的时候，好几百人会挤进来观看。

让 MGS2 看上去如此美妙的是那些小细节。这个片断包括了人物的特写，惊人的雨水效果，以及船舱中的一段枪战，子弹击中食品和瓶瓶罐罐，玻璃和瓜果被击碎四处飞溅的样子令人叹服。

GB 那一年在这个大家伙面前表现得也很好。从任天堂发售起初的 GB 开始已经十多年了，任天堂宣布到开展会的这个时候为止，已经销售了一亿台 GB。任天堂没有展示新的硬件，他们专注于游戏。Conker 得到重生，Conker 过去曾经是一个毛茸茸的松鼠，配合儿童游戏的风格。现在在 GB 上得到了改变，游戏变得更合适全家同乐了。Conker's Bad Fur Day 是讲述一个大眼睛，大尾巴，喜欢喝啤酒，对着敌人撒尿的小松鼠的故事。游戏借鉴了南方公园特色，加入到任天堂那种通常是迪斯尼风味的游戏中。虽然同是松鼠，Conker 比 Chip and Dale 里的那两只要暴力的多，任天堂并没有打算把这个游戏卖给孩子们。

Gathering of Developers 是一个能够不断地在 E3 上掀起波澜的公司。这个公司很大程度上是因为那些"GOD games"而被人们知晓。他们的一切好像在说："我是一个叛乱者。"从这些 GOD Games 演变来了极端暴力的游戏比如 Max Payne 和《北欧战神(RUNE)》。Gathering of Developers 并没有在展会场馆内陈列他们的游戏，他们在和洛杉矶会展中心一街之隔的一个停车场设了一个叫做"许诺之地"的游戏演示台，那些演示围成一个圈。

在会展之前六个月的时候，Columbine 高中的枪击案里被指控犯罪的那个男孩，后来大家都知道是一个 DOOM 的狂热者。华盛顿方面进行了新的，更加严苛的电子游戏相关的听证会。这一年 E3 的时候，会场外就有抗议者。

回到展厅里，世嘉为了生存下去继续尽力表演着。索尼已经在日本发售了 PS2，虽然没有什么好游戏，但很清楚，索尼形势不错。为了抗衡，世嘉在 E3 上展示了大量的各种各样的游戏。比如 Samba de Amigo，这是一个音乐游戏，你用可以感应你动作的响葫芦控制游戏。

虽然 DC 加入了内置调制解调器，这是一个很重要的决定，但整整一年里这个东西都没有被用起来。在 2000 年的 E3 上，世嘉推出了一个足球游戏，可以流畅的通过调制解调器游戏。世嘉还雇用了舞娘来展示将要到来的太空频道 5。

有个奇怪的游戏叫做 Seaman，在那个游戏里玩家和一个口气辛辣狂傲的鱼互动。游戏和一个麦克风一起销售，这是 DC 在日本卖的最好的游戏。在展会期间，世嘉公开了 SEGANet，一个新的互联网服务门户。那年夏天的时候，人们可以通过和 SEGANet 签署两年的协议而免费获得一台 DC。

世嘉有着热辣的展台，最好的游戏，最丰富的推销内容，但很快将要发售的 PS2 还是更加抢眼。这一年 E3 的一个重要看点，就是索尼能否按时发售 PS2，并提供足够的游戏和合理的价格，又或者索尼错过这一切给自己宣判。2000 年三月四号日本的 PS2 首发就因为缺乏游戏而被弄得一团糟。索尼选择在美国首发上把一切都做对。PS2 将在 10 月 26 号以 299 美元的价格发售，圣诞节前安排了 51 款游戏。这对于索尼是个好游戏，但对于世嘉来说却不是什么好事。大多数展出的 PS2 游戏都有

点让人失望，但也确实有一些鹤立鸡群的作品，比如 Tekken Tag Tournament，以及前面已经说过的 MGS2。

展会大奖:
Black & White
(Lionhead Studios/Electronic Arts for PC)

最佳原创游戏:
Black & White
(Lionhead Studios/Electronic Arts for PC)

最佳游戏, PC:
Black & White
(Lionhead Studios/Electronic Arts)

最佳游戏, 家用机:
Jet Grind Radio
(Sega for Dreamcast)

最佳电脑硬件/外设:
nVidia GeForce 2
(nVidia)

最佳家用机硬件/外设:
Xbox
(Microsoft)

最佳动作游戏:
Halo
(Bungie Software for PC)

最佳动作冒险游戏:
Escape from Monkey Island
(LucasArts Entertainment for PC)

最佳格斗游戏:
Ultimate Fighting Championship
(Anchor/Crave for Dreamcast)

最佳角色扮演游戏:
Neverwinter Nights
(Bioware/Interplay for PC)

最佳竞速游戏:
Need for Speed: Motor City
(Electronic Arts for PC)

最佳模拟游戏:
Mechwarrior 4
(Microsoft for PC)

最佳体育游戏:
Madden NFL 2001
(Electronic Arts for PlayStation 2)

最佳策略游戏:

Black & White
(Lionhead Studios/Electronic Arts for PC)

最佳解迷游戏：
Samba de Amigo
(Sega for Dreamcast)

最佳多人在线游戏：
Neverwinter Nights
(Bioware/Interplay for PC)

杰出图像成就奖：
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
(Konami for PlayStation 2)

杰出音响成就奖：
空缺

洛杉矶，2001

Rockstar 在 2001 年 E3 上公布了几个游戏，其中一个当时完全被忽视了的游戏叫做 GTAIII。没有人关注它，重点都在谈论 MGS2 和 DMC。每个人都喜欢去谈谈硬件。任天堂带来了 GC，微软带来了 Xbox，DC 死了，索尼要开始在 PS2 上出手大作了。

任天堂曾经许诺会在 2000 年发售 GC 和 GBA，但现在改口说两个系统会后在 2001 年发售。现在回头看看，可以说虽然那个时候整个业界依然觉得任天堂可以击败索尼，但他们的玩家群体已经开始解体了。任天堂在 E3 上反击的方式和以前的一样，他们在展前发表会上展示了 GC 的游戏，看上去很棒。

会议期间，宫本茂突然出现，粉丝们疯狂的崇拜。他拿着一个波鸟手柄，隔着半个大厅控制游戏。人群再次轰动了。

微软带来了 Xbox，它将要在美国和 GC 基本同时发售，然后 2002 年在日本发售，稍后在欧洲发售。许多人怀疑微软在犯错误，他们觉得首先在日本发售完全是浪费时间。日本根本不会接受美式的游戏主机。而最后才在欧洲发售会疏远那个正在成长的欧洲市场。

微软也确实犯了错误，他们在展会前一天早上安排展前发表会。索尼，这个总是很危险的竞争者，在再前一天晚上安排了一个深夜的晚会。结果这个酒宴把很多微软的客人都灌的醉醺醺的。这解释了为什么很多参加微软发表会的人都晕晕乎乎的，但却不能给 Xbox 演示过程中的错误提供什么借口。整个演示期间似乎就没有什么正常的事情，最重要的是，Xbox 死机了。

世嘉，这个已经在 1 月份退出硬件业的厂商，成了这届 E3 最抢手的美人。微软，索尼，任天堂都急着宣布他们从世嘉那里得到的独占游戏。任天堂拿下了索尼克。微软得到了飞龙，索尼则独占了 VF。世嘉举办了一个简短的发表会，会上他们自己预期自己将会超过 EA 成为最大的独立软件发行商。这个预期当时听上去有那么些可能性。

2001 年 E3 最显著的事情，就是视频游戏的完全占据统治地位。通常视频游戏只占据了三分之二的游戏销售。现在 PS2 制造着头条新闻，电脑游戏比以往任何的时候看上去都更加得不重要了。视频游戏看上去就是那么的好。

展会大奖：

Nintendo GAMECUBE
(Nintendo)

最佳原创游戏：
Majestic
(Anim-X/Electronic Arts for PC)

最佳 PC 游戏：
Star Wars Galaxies
(Sony Online Entertainment/LucasArts)

最佳家用机游戏：
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
(Konami for Sony PlayStation 2)

最佳 PC 硬件：
Best PC Hardware
Nvidia's GeForce 3
(Nvidia)

最佳家用机硬件：
Nintendo GAMECUBE
(Nintendo)

最佳动作游戏：
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2
(Factor 5/LucasArts for GAMECUBE)

最佳动作冒险游戏：
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
(Konami for Sony PlayStation 2)

最佳格斗游戏：
Super Smash Bros. Melee
(Nintendo for GAMECUBE)

最佳角色扮演游戏：
Neverwinter Nights
(BioWare/Interplay for PC)

最佳竞速游戏：
Gran Turismo 3: A-Spec

最佳模拟游戏：
The Sims Online
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳体育游戏：
Tony Hawk's Pro Skater 3

最佳策略游戏：
Age of Mythology
(Ensemble Studios/Microsoft for PC)

最佳解迷游戏：
Pikmin
(Nintendo for GAMECUBE)

最佳多人在线游戏：
Star Wars Galaxies
(Sony Online Entertainment/LucasArts for PC)

杰出音响成就奖：
Special Commendation for Sound
Medal of Honor Allied Assault
(2015 Inc./Electronic Arts for PC)

杰出图像成就奖：
空缺。

洛杉矶，2002

E3 2002 是完全彻底的属于一个游戏的：id Software 的 DOOM 3。关于这个游戏的流言已经有一段时间了，据说 id 会配合新的 DOOM 游戏带来一个革命性的 DOOM 引擎。但没有人确实看过。

id 在 Activision 的展台上架设了一个小的电影院，有传言说 id 正在展示 DOOM3，这是将近 10 年以来的第一个 DOOM。这是 id，每个人都必须严肃对待的公司。人们听 John Carmark 谈论动态光源和其它一些他准备在新的引擎理使用的技术。

换句话说，没有人知道到底怎样。

DOOM 3 有着所有人见过的有史以来最漂亮的画面，包括那些不能互动的画面的游戏，比如 Dragon's Lair。DOOM 3 把这个游戏系列带到了一个新的方向。游戏的节奏变慢了，几乎变成了恐怖冒险游戏。你不会再在所有的角落发现子弹。怪物也不再是简单的倒下死去。有一些在被一整夹子弹击中后还是会追着你不放。你可以在玻璃里看到反射，怪物可以冲破墙壁，在 Demo 的一部分里，你来到卫生间，看到一个 Pinkie 在啃食一个肥肥的僵尸的尸体。然后 Pinkie 和这个僵尸都会来攻击你。

等着进 id 的剧场的队伍超过 100 人。整天都有超过那个小剧场的容量的人在排队。2001 年的时候，电脑游戏看上去处在落后状态，2002 年，感谢 DOOM 3 和其他几个游戏，PC 游戏再次成为热点。

索尼在 2002 年 E3 一上来就宣布主机大战结束了。PS2 的全球出货量达到了三千万台，索尼很自信无论是微软还是任天堂都追不上来了。虽然听上去很自大，但却是正确的。这个世代，微软和任天堂都没能够最终达到三千万这个数字。

另一场争夺没什么人预测到。维万迪娱乐，这个公司拥有指环王系列的文字版权，对 EA 发难，EA 拥有这个系列的电影改编游戏版权。EA 架设了一个 30 英尺的巨大屏幕，播放着双塔奇兵的预告片。维万迪娱乐在隔壁的房间有一个同样大小的展台，上面有一个叫做"哈比人洞"的屋子，里面的投影在穹顶上播放着他们的哈比人和指环王的游戏的预告。

这是排球游戏的一年。世嘉的铃木裕展示了 Beach Spikers Volleyball，Tecmo 的板桓伴信则发布了 《生或死沙滩排球》。

任天堂在 2002 年 E3 上的大作是《银河战士》，一个强调冒险的 FPS 游戏。THQ 展示了《红色派系 2》，Eidos 的《时空分裂者 2》也引起了很大的反响。Infogrames 把大家都吸引到 XBox 版本的《虚幻锦标赛》前。Acclaim 带来的是《恐龙猎人：进化》，这个主机上很流行的 FPS 系列的最新作。

《彩虹六号 3：盾牌行动》，这个育碧公司带来的游戏，因为出色的视觉表现，给公司带来很多人的

注意力。每个人都知道育碧还有另一个 FPS 游戏，但人们没有想到美国陆军会成为设计游戏的题材。

2002 年，美国陆军宣布了一个新的招募新兵的工具，叫做《America's Army》，这是一个可以免费下载的真实的描写了陆军战斗的游戏。这个游戏采用的是 Epic 公司给虚幻竞标赛 2003 设计的引擎。《America's Army》从主流媒体那里得到了非同寻常的关注。

EA 毫无征兆的宣布了在线游戏 Battlefield 1942。EA 在主厅里有一个小房间，里面玩家拥挤在展台四周，等待一个能够亲手射击，炮轰，互相炸飞。

老游戏系列的新作统治了 2002 年的 E3，这不仅仅是 DOOM。Tecmo 的 Team Ninja 在 E3 上首次向世界展示了忍龙。让微软高兴的是，板桓伴信，这个公开的 Xbox 支持者，宣布了这个游戏是 Xbox 独占。Tecmo 还公开了一个新的 Rygar 游戏。世嘉公布了 PS2 上的新忍系列游戏，而他们的飞龙则是 Xbox 独占。不应该被忽视的还有，Konami 展示的 PS2 上的新魂斗罗。

展会大奖：
DOOM III
(id Software/Activision for PC)

最佳原创游戏：
Psychonauts
(Double Fine Productions/Microsoft for Xbox)

最佳 PC 游戏：
DOOM III
(id Software/Activision for PC)

最佳家用机游戏：
The Legend of Zelda
(Nintendo for GameCube)

最佳家用机硬件：
波鸟无线手柄：
(Nintendo for GameCube)

最佳动作游戏：
DOOM III
(id Software/Activision for PC)

最佳动作冒险游戏
Splinter Cell
(UbiSoft for Multiple Platforms)

最佳格斗游戏
Tekken 4
(Namco for PlayStation 2)

最佳角色扮演游戏
Neverwinter Nights
(BioWare/Atari for PC)

最佳竞速游戏
Auto Modellista
(Capcom for PlayStation 2)

最佳模拟游戏
The Sims Online

(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳体育游戏
NFL 2K3
(Visual Concepts/SEGA for Multiple Platforms)

最佳策略游戏
Command and Conquer Generals
(EA Pacific/Electronic Arts for PC)

最佳解迷游戏
Super Monkey Ball 2
(Amusement Vision/Sega for GameCube)

最佳多人在线游戏
Star Wars Galaxies
(Sony Online Entertainment/LucasArts for PC)

杰出音响成就奖
DOOM III
(Trent Reznor/id Software/Activision for PC)

杰出图像成就奖
DOOM III

洛杉矶，2003。

就像去年 DOOM 3 是展会的一大亮点，2003 年的半条命 2 超越了所有人的想象。游戏的展厅比去年 DOOM 3 那个稍微还要大一点，半条命得到了人们最多的谈论，最长的等待队伍，带走了所有的大奖。

半条命 2 棒极了，它有着大家从未见过的最强的物理引擎。在开阔的环境下，游戏图像非常好。总的来说游戏没有 DOOM 3 那么惊人，但更加的宏大。DOOM 3 更多的是黑暗的房间和恐怖的设计，而半条命 2 则是有整个城市。

这个游戏的部分内容看上去好的过头了，都不像是真的。结果被证实，确实是好过头了不可能是真的。会展结束后几个月，证据慢慢浮现出来，说明了那些会展上迷人的演示其实是事先安排好的脚本事件。奇怪的是，当 id 发表 DOOM 3 的时候，人们说那个太好了不可能是真的，肯定是脚本内容，事实上却不是。半条命 2 展示的当时，完全没有人质疑。

半条命 2 只是 2003 年出展的大作续集之一，微软用 Halo 2 的一段电影结束他们的 E3 展前发表会，听众们疯狂了。索尼展示了一段 GT4 的片断，听众们又疯狂了。但你却没听到关于 DOOM 3 的什么消息。在引起了那么多的讨论之后，id 安静了下去。人们期望着 2002 年底看到完成的 DOOM 3，然后又期望 2003 年底，最后游戏到了 2004 年 8 月才发售。

这一年的 E3 上，DOOM 3 不过只是几台电视屏幕上播放着的视频而已。2003 年是那些飞檐走壁高手的一年。Activision 在他们能想到的所有平台上发售蜘蛛人 2 游戏。育碧复生了波斯王子系列，给游戏带来了出色的图像表现，强大的 3D 场景，干净的故事线。新的波斯王子动作是成龙风格的，育碧把这个老式的跳跃为基础的平台游戏变成了需要玩家寻找如何从一个地方到下一个地方的解迷游戏。 Tecmo 也在做这种飞檐走壁的游戏：忍龙。Tecmo 的忍者也有同样的跳跃和在墙壁上行走的能力，但这个作品更加注重战斗。

索尼在这一年拿出了最好的展前发表会。他们的一贯风格就是高调，冗长，华丽。当索尼电子娱乐北美的 CEO Kaz Hirai 结束了他关于索尼网络策略，将要到来的新游戏，以及索尼如何把对手痛击的

演讲之后，久多良木建上台，宣布了索尼的新掌机：PSP。

这个突如其来的发表让所有台下的人都鸦雀无声--不过比起对任天堂的冲击来说就不算什么了。索尼又干了一次，他们在 E3 上的惊人表现让竞争对手丢尽了颜面。任天堂的发表会在索尼发表会之后紧接着进行，那是一场彻底的灾难。任天堂毫无防备，他们正享受着新 GBA SP 带来的成功，觉得 GBA 一定会和 GB 一样拥有 10 年的生命周期。突然间，他们就被人们问起如何去面对这个他们从未想到过的挑战。其他事情也在出错。任天堂有塞尔达四只剑，这个还行。但宫本茂要在 2003 年 E3 上展示的游戏却是一个多人 Pac-Man 游戏，玩家可以控制那些鬼魂。当然这个游戏挺清爽，但太老式了，太小了。索尼和微软都在全力推进网络游戏。任天堂做出的回答却是"互联"，他们希望探讨一下 GBA 和 GC 互联的前景。这是个困难的卖点。

一般来说你不希望用最高级来形容一件事情把话说绝，但如果说 E3 历史上曾经有个最糟糕的发表会的话，那就是 2003 年的诺基亚发表会。会议开始的时候，一帮乡下气的孩子在舞台上跳着芬兰味道的美国 hip-hop 舞，看上去非常糟糕，然后一些诺基亚的官员出现在人群当中，看上去就像秘密探员。孩子们散开，这些人开始演示他们的 N-Gage 系统。有些游戏根本不工作，有些游戏可以玩，比如古墓丽影，效果看上去非常非常的差，而且老气。完全没有任何让人希望购买 N-Gage 的原因。

然后他们说要展示一个新的二战游戏的片断，那段视频充满了颗粒噪点。那个看上去很刻薄的芬兰官员随后问道："你们愿意花多少钱买这个？"一个也许有 20 岁了但看起来顶多 13 岁的女孩这个时候走上台去，那位官员完全不理会她，女孩在他身边妖艳的扭来扭去。"你们愿意花多少钱买这个？"，他重复问道。这次，那个女孩突然脱去了上衣--不用担心，里面还有比基尼内衣。她腹部用大大的红色字潦草的写着：299 美元。这是 2003 年 E3 谋杀胶卷最多的时刻。

有人说你可以从那些公司在各自 E3 晚会上供应的虾的个头上看出他们对游戏有多么严肃。诺基亚那一年会议的桌子上只有小饼干。

展会大奖
Half-Life 2
(Valve LLC/Vivendi Universal Games for PC)

最佳原创游戏
Full Spectrum Warrior
(Pandemic Studios/THQ for Xbox/PC)

最佳电脑游戏
Half-Life 2
(Valve LLC/Vivendi Universal Games for PC)

最佳家用机游戏
Halo 2
(Bungie Studios/Microsoft for Xbox)

最佳硬件/外设
EyeToy
(Sony Computer Entertainment for PlayStation 2)

最佳动作游戏
Half-Life 2
(Valve LLC/Vivendi Universal Games for PC)

最佳动作冒险游戏
Prince of Persia: The Sands of Time
(Ubi Soft Montreal/UbiSoft for All Game Systems)

最佳格斗游戏

Soul Calibur 2
(Namco for All Console Systems)

最佳角色扮演游戏
Fable
(Big Blue Box/Microsoft for Xbox)

最佳竞速游戏
Gran Turismo 4
(Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment for PlayStation 2)

最佳模拟游戏
Full Spectrum Warrior
(Pandemic Studios/THQ for Xbox/PC)

最佳体育游戏
Tony Hawk's Underground
(Neversoft/Activision for All Console Platforms)

最佳策略游戏
Rome: Total War
(Creative Assembly/Activision for PC)

最佳解迷游戏
The EyeToy Games
(Sony Computer Entertainment Europe for PlayStation 2)

最佳多人在线游戏
City of Heroes
(Cryptic Studios/NCSoft for PC)

杰出图像成就奖
Half-Life 2
(Valve LLC/Vivendi Universal Games for PC)

洛杉矶，2004

2004 年的 E3 本该成为掌机大战的场所，但其中一个掌机压根就没有出现。虽然挑起了掌机大战，但索尼还没有准备好把 PSP 送到玩家手中。Kaz Hirai 在发表会上展示了一个可以工作的 PSP，但人们在展厅里看到的那些都不能玩游戏，整个东西给人一种技术演示的感觉。

PSP，技术上说根本没参加 04 年的 E3，但却拿下了 04 年 E3 大奖。任天堂，带来了他们的 NDS，一个拥有者触摸屏，WiFi 无线通讯，以及触摸笔的新掌机。这个主机的两个屏幕引来了最多的问题。宫本茂努力的工作，熟悉这个新的硬件。大家都知道他根本没有参加 VB 游戏的制作，任天堂把他有限的时间都放在了 N64 上。这一次，任天堂希望人们知道宫本茂确实的参与了 DS 游戏的制作。

半条命 2 和 DOOM 3 在这个时候依然没有发售，虽然游戏还是很让人有兴趣，但却已经不被广泛的谈论了。Halo 2 更引人注目，还有 GTA：SA。问题是 Rockstar 并没有把这个游戏带到展台上来。索尼用战神这个古希腊设定下的极端暴力的游戏在 E3 上给人留下了深刻的影响。索尼继续展示 GT4，和半条命 2，DOOM3 同命相连，GT4 也还没有发售。

在早年的 E3 里，EA 是一个得不到和他们身份相称的关注的大公司。这些年过后，事情已经变了，

2004 年的 E3，EA 已经是一个主角了。EA 的展台上有 Muhammad Ali，还有那个注定要成为销量第一的游戏：模拟人生 2。从备受关注的模拟人生在线上回来，这个游戏系列的创始人 Will Wright 发表了新的 3D Sims，游戏是 3D 画面的，图像让人感动，游戏也非常有乐趣。

任天堂发表了一个新的，更加大人向的塞尔达传说游戏，以及一个成年一些的林克。演示很短，但还是成为了人们的话题。微软则通过深度介绍 Halo 2 吸引了全世界的耳朵。这个让 Xbox 成功的游戏被出色的扩展了。但 04 年的 E3 实际上几乎是一个打着盹的展会，每个人都知道 2005 年微软索尼和任天堂都要带来他们的新主机了。

展会大奖
Sony PSP
(Mobile Gaming System - Sony Computer Entertainment)

最佳原创游戏
Donkey Kong Jungle Beat
(Nintendo for GameCube)

最佳电脑游戏
Splinter Cell 3
(UbiSoft Montreal/UbiSoft for PC)

最佳家用机游戏
Halo 2
(Bungie Studios/Microsoft for Xbox)

最佳硬件/外设
PSP
(Mobile Gaming System - Sony Computer Entertainment)

最佳动作游戏
Halo 2
(Bungie Studios/Microsoft for Xbox)

最佳动作冒险游戏
Splinter Cell 3
(UbiSoft Montreal/UbiSoft for PC)

最佳格斗游戏
Def Jam: Fight for New York
(EA Canada/EA Games for All Console Systems)

最佳角色扮演游戏
Jade Empire
(Bioware/Microsoft for Xbox)

最佳竞速游戏
Burnout 3
(Criterion Games/Electronic Arts for PlayStation 2, Xbox)

最佳模拟游戏
The Sims 2
(Maxis/EA Games for PC)

最佳体育游戏
Madden NFL 2005

(EA Tiburon/EA Sports for All Systems)

最佳策略游戏
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth
(EALA/EA Games for PC)

最佳解迷游戏
Donkey Kong: Jungle Beat
(Nintendo for GameCube)

最佳多人在线游戏
Halo 2
(Bungie Studios/Microsoft for Xbox)

杰出图像成就奖
Splinter Cell 3
(UbiSoft Montreal/UbiSoft for PC)

洛杉矶，2005

每个人都应该记得这一年的索尼发表会。当时还是一团迷雾的 PS3 无论在硬件还是软件上都明显比竞争对手高出了一大截，然而一年之后人们就会发现事实并不是那样。还有那个奇妙的飞镖手柄。发表会结束之后，关于那些游戏视频片段的是否是 CG 的争论就一直没有停息过。

微软可能是这个世界上最不喜欢保密的公司，至少在游戏相关新闻方面是如此。之前的许许多多有意无意的节目把 XBox360 的点点滴滴都揭露了出来，到了发表会上，微软几乎没有什么新东西可以拿出手了。微软再次陷入了索尼的小小圈套，他们的发表会依然是排在索尼后面，结果在会场上人们还在交头接耳的讨论着刚才索尼的那些游戏视频。

任天堂公布了新的主机，当时叫做革命，以及 GBA 系列的新成员 GBM。关于这个革命到底如何革命的讨论和猜测之后也是遍布各种媒体。

这一年最受瞩目的游戏应该是 Spore。

展会大奖
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳原创游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳硬件/外设
PlayStation 3
(Sony Computer Entertainment / Nvidia / IBM / Toshiba)

最佳家用机游戏
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo for GameCube)

最佳电脑游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳掌机游戏
Nintendogs
(Nintendo for Nintendo DS)

最佳动作游戏
F.E.A.R.
(Monolith/Vivendi-Universal Games for PC)

最佳动作冒险游戏
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo for GameCube)

最佳格斗游戏
Soul Calibur III
(Namco for PlayStation 2)

最佳角色扮演游戏
The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda Software for PC / Xbox 360)

最佳竞速游戏
Burnout Revenge
(Criterion Games/Electronic Arts for PlayStation 2, Xbox)

最佳模拟游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳体育游戏
Madden NFL 06
(EA Tiburon/EA Sports for All Platforms)

最佳策略游戏
Company of Heroes
(Relic/THQ for PC)

最佳解迷游戏
We Love Katamari
(Namco for PlayStation 2)

最佳多人在线游戏
Battlefield 2
(Digital Illusions/Electronic Arts for PC)

杰出图像成就奖
NON-PLAYABLE GAMES ELIGIBLE IN THIS CATEGORY
Killzone
(Guerilla Games/Sony Computer Entertainment Europe for PS3)

洛杉矶，2006

本来以为这次 E3 会成为索尼在沉默了几乎一年之后再次掀起的一个 PS3 宣传高潮，谁知道结果和

预想完全相反。索尼发表会被一个接一个的糟糕的演示和让人悲愤的消息所摧毁。整场发表会的 3 个经典悲剧性镜头到现在依然在我头脑里盘旋：山内一典演示 GTHD 之前登台时的满场喝彩对比演示完成之后的鸦雀无声，Genji 演示中的那个 Giant ancient crab's weak point,以及合金装备 4 演示片末尾衰老的 Snake 把枪指向自己喉咙的时候。和这些相比之下，结尾时那仿佛伤口上撒盐的价格公布和 Warhawk 演示根本就只能算是纯属逗乐让人哭笑不得了。老实说作为一个索饭我现在根本是两眼一抹黑，彻底看不见希望和未来了。任天堂的发表会没有什么惊喜，中规中居，达成了意料之中的宣传效果。倒是我最为讨厌的微软，把发表会打扮得精彩纷呈，进一步拉大了和追赶者索尼之间的距离，如果不是眼下日本市场的 XO 销量依然不尽如人意，微软几乎可以说已经一骑绝尘，可以给次世代主机大战收尾了。下面就一点一点看看三家发表会所反映出的一些问题的趋势。

//
网络

游戏机在网络化的问题上确实是大幅度的落后于 PC 了，如果不是微软的加入，游戏机业在网络问题上的滞后也许还要可怕。任天堂以网络化的游戏性不明为理由一直遮遮掩掩，索尼在 PS2 时代的硬件设计和软件服务提供都一直不能很好的满足网络化的要求。这个事情上，确实，玩家们都要感谢微软的介入，XBL 为主机网络化开了一个很好的先例，从这次的索尼发表会上也可以看出，XBL 事实上成为了索尼的模仿对象。会场上透露了两个三百万，一是索尼的 PS2 游戏网络服务有三百万用户，二是 XBL 的用户现在也是三百多万，微软的目标是到明年这个时候翻番，达到六百万。乍一看蛮让人吃惊的，XBL 的用户数量和 PS2 的网络用户数量基本一样，不过如果考虑到 XB+XO 的总装机量，XBL 的成就实在是很了不起了，微软自己说是 57%的用户上了 XBL，这个近六成的联网比例确实改变了游戏机玩家群体的习惯，给这个产业带来了新的拓展方向。

作为游戏机联网化目前的领头者，微软在这次 E3 对于网络化的最大更新应该就是 Live Anywhere 的概念。微软试图通过 Live Anywhere 将游戏机玩家，PC 游戏玩家和移动设备游戏玩家沟通起来，可以想象将来必然也会拓展到其旗下的便携游戏上去。微软在各种平台上的 windows 操作系统的占有率显然将成为 Live Anywhere 概念得以被推广的基石。Live Anywhere 操作和界面上的细节并不是革新的重点所在了，重要的是微软通过这个系统，取消了各种娱乐平台（当然 windows 操作系统是一个前提，毕竟这也是微软介入游戏机市场的根本动力）用户之间交流障碍。网络化的好处就是在于能把物理上无法接触到的玩家群体联系起来，越多的玩家能加入进来，网络化的意义就越大，网络化为游戏业本身发展所能提供的增长潜力也越大。微软在 XB 世代架设的 XBL 体现了他作为一个 PC 出身的公司的天然的优势和网络架设上的技术实力，在 XO 上，Live Anywhere 的引入更是充分的发挥了公司个人操作系统垄断这个最大的优势。虽然这一次的 Live Anywhere 不如当年的 XBL 引入那样在游戏机界有开拓性意义，但依旧是一次巨大的进步，而且，这是其竞争对手所无法追随的。索尼可以潜心复制一个 PS3 版本的 PS online,任天堂，如果他们愿意，也可以去复制一个任天堂 online,但他们没有 PC 用户和移动设备用户这两个大头可以利用。索尼手上有家电消费群，但这个群体离网络实在太远。PC 用户和移动设备的用户数量是一个什么概念？用微软自己在发表会上的数据来说：windows 下的游戏玩家 1.5 亿，移动电话用户 10 亿，抓住哪怕一小部分，对于微软来说都是巨大的财源，对于 XO 来说，都是可以至少使其立于不败之地的坚实后盾。

索尼在意识到其网络利用的虚弱之后，开始奋起直追，并宣布"免费"，可惜到现在也没有公开说明这个免费的细节到底如何。从 E3 上的公开展示来看，功能上基本就是 XBL 的照搬，有没有 XBL 那么全面还不清楚，当然出于索尼集团本身的特长，可以乐观的估计 PS online 在媒体内容上，也许会比 XBL 来得更好，毕竟他们和内容提供商更熟悉。PS3 看来很定会有内置浏览器，眼下 XO 还没有，不过这个要想有估计也就是微软发一个小补丁的事情。其他诸如很重要的 PS online 系统的网络质量到底如何，发表会并不能给我们一个明确的答案，总体上，索尼在 PS3 上，依然处在为网络化还债的阶段，谈不上什么亮点。

任天堂没有追随 XBL 的脚步，或者至少这不是他们的重点所在，在整个被新手柄的赞叹声淹没了发表会上，他们淡淡的提到了一个网络相关的内容：Wii 将可以 24 小时在线。关于这样厂家就可以随时给你提供新内容的说法实在没有什么意义，现在 XBL 的开机强制升级也就如此了。不过另外一个想法却是很有意思，这样的话，玩家可以随时的访问好友的游戏世界。可以想象这样的游戏世界将是更加的生动而活跃，白天工作一天回到家里看到游戏里发生的变化，或者出门一个礼拜之后回家再打开游戏机的惊喜。类似的功能如果有一个总服务器应该是可以模拟出来的，和现在 PC 上的 MMORPG 世

界一样，只不过任天堂这一招，轻松的把服务器分散到了所有的 Wii 上，每一个玩家保持自己游戏世界的独立性，同时又可以享受如同服务器般连续存在的游戏世界的真实性。这个功能能走到多远，也许只受限制与 Wii 本身硬件在休眠状态下的信息接收和处理能力吧，比如到底我在一个"关机"状态的好友的游戏世界里面到底是只能看，还是能做些什么，以及能做到什么程度。不得不说任天堂真的有很多的奇思妙想，比起有些公司疯狂的复制性的追赶，要好出很多。

//
存储设备

分两个方面吧，光盘介质，硬盘

索尼力推蓝光的心情可以理解，微软的那个 HDDVD 外置光驱实在是可有可无，可以想象如果真的 HDDVD 被市场抛弃了，微软恐怕也会本着"对消费者负责到底的态度"再推出一个蓝光外置的，任天堂继续置身事外。家电的争夺等下再说，很有意思的是索尼在发表会上展示的那张很多主机的光盘介质对比内存的比例表格，低于 100 倍的只有两个，DC 和 XO，XO 比 DC 还要低将近一半。索尼似乎的在暗示，希望 XO 能步 DC 之后尘，最好还要惨上一倍。不过这张表格也太过选择性的列举数据了，GC 的小盘 1.5G/40M 内存=37.5 倍，介于 DC 和 XO 之间，不知为什么没有被列进来，PS3 计算中为什么会使用 50G 蓝光碟恐怕也没有办法解释。不过还是尽量善意的来理解一下着张表格，到底游戏的容量和机器的处理能力之间有没有必然的联系？

首先我想说，多碟游戏不是一个明智的借口。一旦发展到了多碟的阶段，这应该就意味着该存储格式基本走到头了，PS 晚期的很多多碟游戏便是这样的例子。眼下的状况是，无论 PS2 还是 XB，都没有出现大量的多碟游戏，即使用到 D9 的也很少。这么看来似乎还没有换代的必要。DVD 取代 CD 在游戏机和现在的 PC 游戏上也基本完成了。更大的容量用来干什么？用来储存更多关卡，CG，音乐，等等信息。就 CG 来看，如果回顾一下历史，游戏史上采用 LD 和 CD 这两次革命，所对应的游戏分别是交互电影游戏和以 CG 画面著称的神秘岛,他们确实给游戏业带来了质的飞跃的，但眼下随着即时演算画面的提高，全程的大量使用 CG 几乎不会再出现了，适量的使用，则恐怕又无法超出 DVD9 的能力范围。音乐倒是确有可能成为下一次容量爆发的导火索，当然前提是相应设备的普及。不过人对于听觉的敏感和要求不及对于视觉的，很多人都满足于 PC 的版载声卡却必须要选购一个独立的高级显卡就是例证。音乐和音效能不能起到当年 CG 的作用，很难说。面对已经是 9G 大小的 DVD，代码/剧本部分在怎么扩充恐怕也不是问题了，容不下的是更高质量更多的视听素材，以及更多的关卡描述信息。技术上，我完全相信，我们可以开发出 DVD9 不能容纳的游戏，即使不用 CG 和音乐来填充也一定能做到，把游戏世界在更加的细致化，宏大化就可以了。许多人会用 TES4 这样的游戏来做反例，实际上这个游戏的人物场景之类的丰富程度依然有很大的进步余地。真正的问题是，游戏，作为一个大众娱乐媒体，到底能复杂到什么地步？当原初的一个游戏只有一个版面的时候，大家都希望看到更多的关卡，当我们只能看到一个立方体被假设为一个房子的时候，大家都希望能看到更真实的，有细节的，能进入探索的房子，如此的进步带来的数据量上升很快就反映到游戏本身的大小上。现实的问题是，当我们已经在面对一个个几十甚至上百小时长度的游戏的时候，我们是否还在期待 500 小时游戏长度的一款单机游戏？举一个例子，GRAW 中，你是否希望每一栋建筑都可以进入，都可以成为你作战的场所，如果要实现这一点，我坚信不用任何的 CG 填充我们也可以把 GRAW 继续的丰富下去，最终超越 DVD9 的极限。但是，你希望看到这样的 GRAW 么?同理的游戏还有 GTA。对于这样的超级关卡数据量的游戏，似乎是超出了玩家的接受能力了。很多人说游戏业界可能无力承担如此大或者如此细致的游戏制作，成本将无法估量，不过在我看来，最根本的问题，还是在于这样的游戏巨兽，到底有没有被玩家接受的可能，倘若我们真的有那样的欲望，成本最终总会被大家消化掉的。如果现有的游戏类型在玩家可以接受的长度和深度范围内无法显著的突破 9G 这个障碍的话，可能索尼就必须如同当年发明交互电影游戏和神秘岛类解密游戏的天才那样，去发明一个新的游戏门类，推动大容量介质的普及了。

硬盘终于也在游戏机上普及了，Wii 上面的存储卡担当着类似的角色。这当然是游戏网络化的必然需求。事实上不光是存储一点多媒体内容和提高一点游戏运行的速度，硬盘反复可写成为了游戏世界对玩家游戏行为的记忆的基础，这个真切的提高了很多游戏的游戏性，RPG 的表现尤其明显。记忆卡由于容量限制天生做不到（好）这一点，它更多的只是为了存档而存在。索尼很明智的没有推出一个无硬盘版本的主机，容量的区别跟多的是对于多媒体家电功能的影响，20G 对于硬盘在推动游戏本身表现的提高上已经足够了。这一点，算是比去年的 XO 要聪明。

//
家电功能

Wii 彻底放弃了这方面的追逐，当年的 GC 还有个 Q 版机，这和任天堂对自己的定位是准确符合的（至于正确与否另当别论）。对于客厅家电功能的竞赛，依然在索尼和微软之间展开。我想应该不光是我，大多数人都会认为在这个问题上，家电科班出身的索尼总该有点优势了吧。XO 不标配任何一种大容量光碟，不标配 HDMI，几乎是把优势拱手送给索尼。可笑的是，索尼居然在一年之后，发表了一个也不标配 HDMI 的主机。相比那些缩水缩掉的 USB 口，存储卡口，无线网络之类，这个 HDMI 实在缩的让人无法理解。现在看来唯一可能的解释就是，正如同微软废话连篇但事实上从开始就放弃了 299 的无硬盘版 XO 一样，索尼的这个 499 的无 HDMI 版 PS3 也是一个幌子，两家都没有指望这样的阉割版本成为消费者选择的主流。XO 的多媒体中心和 PC 的联机能力再次成为微软充分利用自己优势的地方。相反索尼倒是没有什么类似的东西可以用来配合 PS3。两个主机都支持读取存储卡，PS3 要更多一些支持的格式（假设两个严格版本都不存在）。PS3 的硬盘更大一些，不过 PS3 到底又不是当年那个失败的 PSX，60G 和 20G 在面对视听内容时，恐怕也只是五十步笑百步的区别。算下来，除了标配的 HDMI，PS3 作为家电巨头索尼的产品，居然并没有对 XO 占据很大的优势，还要假设 XO 将来一定不会出 HDMI 的连接线。比较之下，微软在网络上的发挥，真是淋漓尽致。

顺便在这里说一下机能，PS3 大致等于 XO,两者都超过 Wii 是现在的公论。PS3 和 XO 具体细节上也许各有所长，但不会产生压倒性的区别。PS3 和 XO 都支持 DD5.1，Wii 支持 DPL5.1+1 个手柄的喇叭，不过话说回来，当年 GC 到了后期干脆连本来支持的分量输出都取消了，可见任天堂也是下了决心不和画面质量计较，加上这次的放弃支持 DD 和光纤输出，任天堂完全不是做不到，而是不想做，480p 加上模拟环绕声，已经可以充分表现他们所追求的游戏性了。PS3 不但支持 1080p，还支持 Dolby TrueHD,不知道将来有没有游戏能把这样的优势发挥出来。

//
手柄

手柄作为游戏控制输入界面，对于整个游戏体验有着至关重要的作用。终于改上了扳机键的 PS3 手柄和 XO 手柄，先忽略那个运动感应，差别不大，两者，都是通用手柄理念指导下的作品。Wii 的那两个棒棒，则是专用手柄理念指导的极端代表。前者的指导思想是，最大限度的做到，无论你开发什么游戏，我的手柄都能合适，虽然不是样样最优。后者的想法则是，我的手柄合适这样类型的游戏，如果你要为我开发游戏，那么请主动往该类型上靠拢。GC 的主按钮概念就已经是一定程度上专用化了，事实上成为 GC 缺乏第三方支持的原因之一。没想到任天堂这次能走得如此之远，以至于他们自己也意识到，单独发售另外一个传统按键布局的手柄是必需的。PS3 手柄好看不好看也就那样了，它的手感不会特别好，不过也不会特别差，这点和 XO 的一样，这两家公司都必须大力依赖第三方软件支持，能中庸的对应上越多的游戏种类的操作，就越好。即使是 XO，也决不希望自己成为 FPS 专用机，也不希望 XO 手柄成为 FPS 专用手柄。

再来看看动作感应，这个问题上我觉得 XO 败了，如同 PSP 虽然嘴硬但 PSP2 肯定会加触摸屏一样，X360 可以嘴硬，X720 将来一定会上动作感应的。PS3 的 6 自由度动作感应现在没有太多的例子可以看，好在 Wii 的动作感应包含了这个功能，还附加指向判定，所以可以从 Wii 的那些游戏操作中，看看这个新的手柄要素的未来。在这之前先说一个个人以为是 Wii 的手柄的缺憾的地方，那就是，为了那个多出 PS3 的指向判定功能，Wii 使用了单独的感应条，并且出现了操作环境/距离限制，不知道这个会不会引发出类似索尼的 eyetoy 一样的麻烦。尤其是距离限制这一条，让人有点担忧，刻意布置好的 E3 试玩会场上没有表现的问题，在全球上千万玩家的家里可能就会出现，谁知道会有人怎么去操作。

在能看到的 Wii 演示中，对于这个指向判定功能的利用很多。比如两个动作游戏 redsteel 和 Metroid Prime 3，都用了这个手柄来做指向瞄准。两个游戏都出现了一个大家担心的问题，那就是准心可以偏移之后，带来了转身的迟缓，必须先把准心移到屏幕边缘，才会引发视角转移，这在激烈快速的 FPS 类游戏中可不是什么好现象。Metroid Prime 3 提供了一个部分解决这个问题的方案，那就是锁定目标，把准心定住，可是能够锁定的目标限于近处的低速移动的目标。总之这个控制方式即使最终不被认为比传统的定准星更糟，恐怕也需要大多数玩家抱怨着适应上好一会儿。ZeldaTP 中的

操作就要好一点，准星移动出屏幕中心一个小范围就会引发视角转移。其它对于判定功能的利用包括在屏幕上选择特定的点，这个确实要比用摇杆来的自然很多。

另一个功能是 Wii 和 PS3 共有的动作感应。从 Wii 的演示来看，这个手柄对于动作的判定非常的松，仅限于时机，速度和幅度。典型的例子比如 Wii Sports: Baseball 中对于挥动的位置不敏感，但对于玩家手部那些小动作却会细腻的再现出来。Wii Music Orchestra 中，也只有挥动的节奏和幅度对游戏产生有效的输入。Wii 完全可以做到更多，虽然你可以辩解这个是因为试玩版的原因，但我相信更大的可能是 Wii 为了达成降低游戏操作门槛的目的，刻意简化的，最终你也不会看到非常精密的动作判定出现，简单和爽快才是乐趣。ZeldaTP 中的钓鱼也用到了动作感应，但只是用于判断投线收线的时机和抖动诱饵，并没有全程模拟。ZeldaTP 如果你仔细看看整个操作过程的话，其实利用到新的手柄功能的地方不是太多，很多操作还是被定义在按钮上。这里体现了任天堂的设计思路：加入这个新功能是为了尽量将操作直觉化和引入按钮不好表现的新动作，而不是为了去挑战原有的按钮操作模式。Super Mario Galaxy 也是一个如此的例子，游戏使用了最简单的指向-选取功能，在动作感应上模糊了所有的输入统一判读为无差别的抖动，反而显得比 redsteel 之类要自然的多。在索尼的新手柄演示和 Wii 的演示中，都出现了不适应操作而产生的小失误，可见要适应这个新功能还真的是需要一点锻炼的。

PS3 缺少指向判定功能看来是一个不小的遗憾，轻松的在屏幕上选择特定的点这个功能对于任何游戏都有用处，对于菜单项目繁多的游戏更是重要。PC 上的美式 RPG 搬到游戏机上为了适应少得可怜的按钮，已经在很多方面简化到了影响游戏性的地步，现在这个模拟鼠标出来了，可惜偏偏是出在 Wii 上，无论从机能还是面向的消费者群体看，Wii 都不可能成为美式 RPG 的选择，可惜了。PS3 还取消了手柄的震动，我个人绝对认为这是在和那个专利持有公司赌气，而不是什么技术难题，Wii 和其他的第三方 PS2 手柄都能做到动作感应和震动并存。这一条，也算是大公司耍小孩子脾气我们玩家顺带着倒霉吧。

PS3 还有一个类似手柄的东西，eyetoy。索尼曾经展示过这个摄像头对于玩家手部动作的判读的游戏例子，不知道怎么的这次 E3 一切都过回头了，居然演示了一个用来读卡片上条形码的小游戏。eyetoy 的巨大潜力完全没有发挥出来，我说过 eyetoy 拥有处理信息量上的绝对优势，相比动作感应手柄而言。还是希望索尼能把握好自己已经为数不多的机会，认真的利用利用这个输入方式。

///
提供可能性

作为设计主机的厂商，任天堂索尼和微软除了要证明自己在游戏开发上的能力以外，还需要为更多的第二方第三方厂商提供一个可以更好的展示他们的创造力的舞台。尤其是对于游戏机这样相对较长的寿命的产品而言。很难说在未来的 5 年左右的一个世代的时间里，游戏开发商会做出怎么样的创新，而游戏机在设计上应该能有一定的超前的意识，给开发商留下余地。任天堂对于 NDS 双屏创意的解释，正是出于这样的提供可能性的目的。你可以不去刻意利用，但一旦你想到了什么必须利用触摸和双屏的创意，那么就只有在 NDS 上才可以得到实践。也许其中某些利用方式就将被发扬光大成为以后游戏设计的标准。

索尼在这个可能性提供问题上给出的回答如下：第一，双屏。看来是因为机能不允许取消了，其实即便只剩下 480P x 2 也许都能为某些类型的游戏提供新的发展空间。第二，PSP 联动。这个任天堂当年在 GBA+GC 上的点子终于被有了自家掌机的索尼继承了。可惜的是，如同当年任天堂并没有能很好的利用这个创意一样，索尼的这个联动创意也是雾里看花。E3 发表会上的演示拿 PSP 当作 PS3 赛车游戏的后视镜实在是糟糕透顶。是的不一定第一方要在第一时间拿出最完美的利用新功能的方案，可是起码这个演示应该是合理的让人感到新奇和憧憬的，而索尼演示的这个创意，可以说完全是背道而驰。第三，手柄的动作感应。Warhawk 在发表会上的演示操作看上去痛苦不堪，最后的降落差一点估计就要落出平台机毁人亡了。不过从之后现场演示的视频看，以及主要媒体的试玩报道，都给出了积极的评价，操作还是比较合理，直观，舒适的。相信等厂商熟悉了之后，会有更多更好的利用方案出现的。从我自己的感受和观察来看，大家在用手柄玩游戏的时候，多多少少都会随着游戏人物的动作，下意识的作出一些摇晃，倾斜，推拉，翻转之类的手部动作，幅度也许不大，而且也不需要两手分开。如果索尼的手柄能够把握好这类的小动作的捕捉和利用，或者可以开辟出一条和任天堂完全不同的利用动作感应机能之路。第四，蓝光。算是家电的附属品，不过也是一种可能性的提供了，虽然对于现有游戏类型的容量的继续翻倍增长我不是很乐观。

微软的答案就是一个：Live Anywhere。

任天堂的答案有两个：第一，彻底颠覆的手柄，第二，24 小时在线的网络。这些在上面都说过了，不再重复。不过需要注意到一个不同，微软和索尼的提供可能性对于他们主机的成功至关重要，因为他们非常依赖于第三方的支持，这些可能性也是在机能差异不大的前提下，把自己平台上的游戏作出特色的前提。而任天堂提供的可能性更多的是出于自身战略的明确需要，任天堂所最需要的游戏，是自家的大作。虽说任天堂从昔日的王者跌落到现在这样的位置有点可惜，但 GC,DS 上都是这样的状况了，Wii 至少在早期肯定将重复这样的状况。

任天堂的战略还促使他们放弃了一个次世代主机重要的特性：高图像音效表现力。一些很在意这方面的大作将肯定不能登陆 Wii，而即使如 EA 之类的公司依然会将所有游戏全平台化，除非他们对新手柄和新的 Wii 在线的利用所带来的优势大大超过了 Wii 在表现力上的劣势，否则 Wii 版本的游戏的销量份额，恐怕会比 GC 的更加低。

//
游戏群体

三家在发表会上都反复强调了这个问题，索尼甚至最近还说出了不在意市场份额而要在意总量增加的话。不是游戏业内人士的我们无法知道这个世界上到底有多少家庭需要新的游戏机，但如果业内三大巨头都作出同样的表态，那么我们可以大致猜测，传统意义上的游戏机消费群体可能已经饱和了，无论是谁，想要在上一步，都要开始考虑把这个蛋糕本身作大，而不只是试图抢到现有蛋糕的更大部分。

于是任天堂开始分析到底为什么不玩游戏的人会不玩游戏。他们得到的答案是，因为现有的游戏操作过于繁琐，成为了大家接触游戏的障碍。发表会上大猩猩用了读书和看电视来作比较，认为游戏必须在操作上简化到类似的程度，才可以让那些平时对游戏望而生畏的人接受游戏。这也是整个 Wii 手柄设计的最基本概念起源。整个手柄的形状，布局，动作感应功能，指向定位功能，都是为了一个目标：把游戏操作直观化，简单化。至于这些功能之后能被现有的游戏门类怎么利用，那都是副产品。所以抱怨 Wii 手柄在 FPS 或者 RTS 上没有大的作为对于任天堂而言根本就是吹吹耳边风，哪怕 MP3 彻底失败，只要 Wii 真的能如同 NDS 的触摸所带来的效应那样，把新的市场建立，Wii 就成功了，任天堂就成功了。Wii Sports 中的那些游戏看来将是 Wii 的重点所在。当然正如谁也没有在 NDS 出来之前料想到英语训练，脑力训练，宠物狗会成为最好卖的游戏一样，Wii 也有诞生这样的异质玩具类游戏的巨大潜力。不要抱怨这些游戏你玩上去不好玩，或者顶多开始希奇之后还是更愿意回到传统大作上去，因为这些游戏任天堂是为了他们的新兴市场群体准备的，而不是传统的游戏玩家。当然，Wii 上依然会有 Zelda 和 Mario，恰恰这两个游戏的操作就要传统很多，对新的功能利用非常有限，我相信这不是偶然的。

微软则本能的意识到，他可以试着把所有用着 windows 操作系统的玩家都拉拢起来。通过 Live 这个手段，起码可以让更多的人去认识到 XO，当你的通信人列表上出现了很多打着 XO 标志的网友的时候，这个广告效应恐怕是多少亿的投入在媒体和平面上都无法企及的。和任天堂一样，微软试图在拉拢那些以前不是游戏机玩家的人群，不过微软的目标依然是玩家，而不是任天堂的非玩家。这样扩大的 XO 装机量，和索尼和任天堂都不矛盾。同时由于技术上的垄断地位，微软依然可以从 DX 上下手，保持 windows 平台的相对独立性和高端地位。

微软的 XB 到 XO 一直存在的一个问题是游戏类型单调。微软也试图在解决这个问题，拓展自己的潜在消费群体。不过拿出 Viva Pinata 这样的作品实在让人失望。公司真的就如同个人，都有自己的个性，也许微软游戏部门的个性，确实就是偏硬的吧。

索尼在这方面极其落后，我看不到他们除了表态之外任何的实际行动。PS3 也没有任何的特性是在针对拓展游戏群体。好在他们眼下依然掌握着最大的传统玩家群体，糟糕的是这个群体正在以惊人的速度转移兴趣或者被对手吸引。蓝光播放功能可以部分的看成索尼的一个尝试，但这完全是为了公司的蓝光事业作奠基，对于 PS3 的核心内容，游戏，和核心消费群体，游戏玩家，看来实在作用有限。

三家公司还都在挽留和召回传统万家这个问题作出了惊人一致的回答，三个机器都提供了向下兼容能力。本来索尼可以把这个视为自己的巨大优势。可惜兼容索尼自家两代机器毕竟有限，任天堂的老本更加雄厚，而且虚拟主机还拉上了很多其他的老游戏机经典。微软虽然自己没有什么可以兼容的（XB 那一点游戏和索尼任天堂的历史积累比起来实在太弱了），但 live arcade 轻装上阵，倒是搜集了很多让人回味的老游戏，加上这个，微软的向下兼容也就可以在主机大战中拥有说话的分量了。而且这个 live arcade 轻易的移植了很多桌面游戏和网页游戏，这和上面说到的微软试图拉拢所有的 windows 平台玩家的目的不谋而合，也成为了 XO 的一个巨大优势。以目前的形势看，如果 PS online 体系里不包括类似 live arcade 的内容的话，在 PS2 世代索尼独有的一个巨大优势将彻底丧失，真是逆水行舟，不进则退。

//
进化的表现力

不知道从什么时候开始流行这么一句话：截图不能说明问题，要看动态视频。这次 E3 的很多游戏演示还真的是证明这句话的合理性。次世代游戏机的强大机能，并不是完全的用在描绘更逼真的画面上，还要用在表现更真实的动态效果上。索尼的发表会上这样的例子最多，比如那个有点莫名其妙的 AFRIKA（动作细节表现非常自然，画面倒不是很出彩），EA 在篮球和高尔夫球游戏上的细节演示以及和 PS2 动作部分的详细对比以及之后的那个 Heavy Rain 技术演示。去年大放卫星的 Killzone，现在看来单论画面的话，PS3 和 XO 似乎都是可以做到或者至少接近做到的，但次世代主机依然遥不可及的，是那段演示的脚本和动画表现力，那么多人物和车辆飞行器的动作。

森政弘的“诡异之谷”理论中的那个最低谷似乎就要被游戏业撞上了。从起初了完全抽象，到 3D 引入后一步一步的走向真实，眼下的游戏人物表现，几乎就是处在那个很接近却不自然的阶段，这个阶段，根据“诡异之谷”理论，是看上去最为不舒适的。所以大家看游戏中的怪物很容易接受，看电影的人物也很容易接受，唯独看游戏中试图演算的真实人物是最容易挑出毛病产生厌恶感的。是否会面临这个问题根据游戏的类型而有所不同，次世代体育类游戏将首当其冲的陷入这个“诡异之谷”。从看上去像真人到动起来像真人，不知道 PS3 和 XO 的机能能否完成这个质的飞跃。Heavy Rain 的部分场景动作几乎可以以假乱真，但到底是一个纯的技术演示，不知道它耗机能情况如何，是否可以在实际游戏中被利用。

表现力进化还带来了一个新的机遇，由于动作的细化，可以用来被检定的动作也变多了，玩家可以做出新的以前做不到的小动作，在游戏中实现一些更真实的玩法。索尼发表会上的 TK 和 NBA 部分展示了这样的可能性。最后，表现力进化给次世代游戏的 HUD 设计提出了新的挑战。这在 XO 首发的 FN 和 COD 中都已经体现了出来，很多以前必须通过数据和字符表现的信息，现在可以在画面上直接读取了。这很类似从 TRPG 到 CRPG 的转变中，大量的文字描述逐步的被精美的画面所取代。

展会大奖
Wii
(Nintendo)

最佳原创游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳硬件/外设
Wii
(Nintendo)

最佳家用机游戏
Gears of War
(Epic Games / Microsoft Games Studio for Xbox 360)

最佳电脑游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳掌机游戏
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Nintendo for Nintendo DS)

最佳动作游戏
Gears of War
(Epic Games / Microsoft Games Studio for Xbox 360)

最佳动作冒险游戏
Assassin's Creed
(Ubisoft Montreal / UbiSoft for PlayStation 3)

最佳角色扮演游戏
Mass Effect
(Bioware / Microsoft Games Studio for Xbox 360)

最佳竞速游戏
Excite Truck
(Monster Games / Nintendo for Wii)

最佳模拟游戏
Spore
(Maxis/Electronic Arts for PC)

最佳体育游戏
Wii Sports
(Nintendo for Wii)

最佳格斗游戏
Heavenly Sword
(Ninja Theory / Sony for PlayStation 3)

最佳策略游戏
Supreme Commander
(Gas Powered Games/THQ for PC)

最佳解迷游戏
Guitar Hero 2
(Harmonix / Red Octane for PlayStation 2)

最佳多人在线游戏
Enemy Territory: Quake Wars
(Splash Damage/id/Activision for PC)

完美化困境：创新的动力

彩虹泪晶

□□这是一个看上去自相矛盾的短语，一个完美的东西通常总是受欢迎的，它总会处在很有利的境地。而困境则是一个贬义的词，一个东西会处于困境，那么多多少少是自身出了一些问题。一个完美的东西怎么会陷入困境呢？

□□然而我在 Wii 的塞尔达曙光公主里却深深的体会到了这个完美化的困境。



□□很多人人在担忧新游戏在如今的市场环境下怎么生存，其实老游戏怎么生存也是个很有趣的话题。新游戏有着认知度的问题，而且重合题材的游戏实在太多，如果不能别出心裁独树一帜，很难被人看中，而剑走偏锋的作品，往往又会较好不叫座。老游戏则面临着另外的问题。尤其是对于类似塞尔达这样非常成功的游戏系列而言，过往巨大的成功给游戏定下了许许多多的规矩，新作必须坚守他们，至少在精神上坚守他们。这给这些游戏的开发带上了很大的负担。

□□赛而达系列的困境在 TP 中表现的非常明显。大量的迷题如果你是系列的爱好者都会相当的熟悉。系列走到现在，其迷题的类型依然没有太大的变化，没有更多的引入大范围和物理依赖的迷题。亲切感其实也可以翻译成陈旧感。少年林克和成年林克被演化成狼和人，但不变的核心是一样的。Navi，龙船和 Midna 也几乎是一样的定势。塞尔达系列的布局框架是如此的保守，新作越来越多的只能去做表现形式上的转化。比如故事，故事结构总是可以变化的，人物的关系可以变化。但作为动作冒险游戏，塞尔达的核心，迷宫部分，却在 3D 化之后一直没有大的突破。如果这是一个任天堂的新作，我毫不怀疑它们可以提出许多新的有意思的迷宫迷题方案，但这是塞尔达，这个游戏世界里应该有什么，不应该有什么，林克应该怎么动作，玩家习惯于怎么思维都已经约定俗成。改变，即使可以让游戏更好玩，也会破坏那种熟悉的感觉。系列游戏付不起这个代价，这等于打破了自己的招牌。

□□同样的游戏机制被反反复复使用之后，在 TP 上给我带来了两个失望。第一是游戏的难度太低。就如同第一次拼出魔方的兴奋感不可重复那样，塞尔达系列很多模式化的迷题和思维方式已经失去了新鲜感和当初能给人在解决问题之后带来的成就感。TP 的所有迷宫，除了天空之城之外，都被低难度的问题困扰着。很多时候迷题的解决不是通过观察和思维来完成，而是经验和条件反射的结果，乐趣被大大的消磨了。天空之城部分迷题的覆盖空间范围比较大，在一定程度上有点冲破了系列热衷的"封闭小区域"里解密的传统，带来了一定的新鲜感。Boss 战的难度更是太低，游戏半程之后的 Boss 战基本都是简单的机械重复。赛而达的 Boss 战非常依赖于特定道具和动作的运用，本来这是一个非常好的可以考验玩家思维的地方，观察和思考、尝试应该是 Boss 战策略解密的主要手段。可惜游戏对于道具和迷宫/敌人的对应关系作的太过明显而单一，缺乏综合的互动和联合使用。玩家只需要简单的使用最近得到的道具就可以 100%的解决问题。TP 的第二个失望是游戏的可预期性实在太高了，不只是在战斗和解密上，在游戏的整体结构上也是如此。塞尔达是一个曾

经能不断个给我柳暗花明豁然开朗的感觉的游戏，但现在这个游戏甚至是每一个伏笔和暗示，都变得如此明显。一个 40 多小时的游戏如果在半途就让你吃透了他所有的秘密和技巧，实在不是什么好事。赛而达系列需要一些改变了，一些根本的改变，在游戏组织结构和迷宫迷题的机制上都需要新鲜的血液，如果新作的卖点依然是熟悉的感觉甚至是某某曾经的游戏方式的再次加入，恐怕赛而达真的要走不出这个完美化的困境了。

□□TP 在 Wii 上加入了很多新控制器的要素。其利用范围之广超出了我的预期，飞镖，绳索，弓箭的利用还是在意料之中的。攻击方式如此大的变化确实是意料之外。可惜 TP 对动作的判读非常的粗糙，借用 GS 游戏评论中的一句话，你真的会玩到想把手柄放下用简单的按键去操作。因为判读的粗糙，严重的输入-反馈不同步很快就会让你疲劳不堪。任天堂没有在 TP 中为了新的操作模式而去改动林克的动作，而是简单的选择了让新的操作模式去模拟原有的手柄按键操作。因为他们不需要从头开始，林克有着成功的历史背景，为了操作而改动作，即使舒适，也未必能被接受，而且动作和迷题息息相关，很难保证修改后的动作系统能够良好的对应传统的迷题，都改动，那就是一个巨大的工程。这是塞尔达，谁也不敢去冒险犯下让她面目全非的错误。

□□请理解我的心情，我并不是要去否定这个 Wii 上到目前为止我最喜欢的游戏。游戏的机制本身就如同我在文章标题中用的形容词一样，对于这个系列甚至这个类型的游戏来说，是完美的。是如此的完美以至于游戏制作者不想再去大幅改变它。处在同类游戏巅峰位置的其他一些作品在我看来多多少少也有着类似的问题。比如 2D 的超级马丽兄弟，我不觉得 NSMB 在游戏机制上相对于时隔了多少年的前辈们而言有任何的突破。然而那些经典的操作和关卡设计却又依然可以吸引大家的注意力。NSMB 没有明显的受到完美化的困扰，是因为现在传统平台 2D 动作游戏太少了，NSMB 离前一个这样作品很久了，玩家不存在受到类似游戏或者系列游戏本身反复轰炸的问题。而作为同一个系列的 3D 化之后的马里奥系列就没有这么幸运了，从 SM64 的的超高评价到 SMS 的平淡，再到 SM128 的流产（据说是又转移到 Wii 上了，但显然也不是 SMG），就是这个困境的表现。习惯和经验是一种财富，但对于系列游戏而言，又是发展和转型上的巨大包袱。3D 化之后这两个系列的销量

□□如果说任天堂是站在了电视游戏部分类型的游戏的巅峰位置上从而体会到了完美化困境的话，那么那些站在电脑游戏的部分类型游戏的巅峰位置上而体会到了完美化困境的公司所受到的困扰要大得多，后果也严重得多。比如那些美式 RPG，事实上如果不是微软恰巧地出现在游戏主机的战争中让这类游戏得到了一个新的发展空间的话，CRPG 几乎就要完美的死去了。回忆一下当年的经典 CRPG，博得之门，辐射，都把自己放到了高处不胜寒的位置。它们积攒了也许是游戏史上最有深度的游戏性和系统，但却也正是因为这样，把越来越多的玩家和新手排斥在门外。然而这是一个完美的深度，接触过一些真正了解它们的玩家，他们无一例外的在谈到这些游戏的时候表露出了高傲和孤寂的感情，他们不屑与狂点鼠标的大菠萝，更不愿去提到哪怕一个字的网游 RPG。他们在现实的游戏生活中越来越难找到自己的知音，但那份曾经沧海难为水的傲气也不会允许他们放下架子来享受其他游戏。我相信这些游戏的开发者也有类似的感受，他们无法放弃这个多少年来精雕细琢出来的，倾注了自己对于游戏深刻理解的系统，却也无力挽回系列的日渐衰落。不管微软有意还是无意，将 CPRG 搬上游戏机在硬件条件上逼迫了 CRPG 系统的简化，这反而给它们找到了新的发展空间。



□□星际争霸则可以算是在这个问题上走到了极点的例子。很久没有它的续作消息了，在可以预见的未来看来也不会有。暴雪恐怕未必不想再来一个星际争霸，然而我感觉真正阻碍了这个计划实现的原因，不是预算--谁也知道这个系列的新作肯定会成功，也不是他们的延期爱好--你不能结束起码可以开始，而是他们也在犯愁到底如何去突破自己，设计一个新的星际争霸，而不是简单的平衡修正加上新的故事。人们去夸奖星际争霸，给我印象最深的一句话就是这个游戏有着棋类运动的深度。我想，也正是这个完美的深度害了他。

□□你几时见过中国象棋或者国际象棋每两年更改一次棋盘棋子和规则的？又或者围棋突然宣布出一个全新的版本？

□□棋类运动有着比游戏强得多的完美性，也有着比游戏强得多的稳定性，它们已经是几百甚至上千年没有大幅调整过了。那么棋类运动有没有受到完美化困境的影响呢？

□□我觉得这样的影响在一些简单棋类中比如井字棋，翻转棋，甚至是五子连珠中都或多或少的有所表现。如果你不去人为的增加规则，这些棋类很快就会出现一个重大问题：你会发现必胜（负）定势，这样的定势越多，这个棋类游戏的乐趣损失也就越大。因而井字棋很难在成人之间广泛流行，定势不但多而且简单。五子棋中的花月、蒲月、云月等所谓必胜开局定式也是这个问题的反映。而中国象棋，国际象棋和围棋这样的复杂度比较高的棋类在受这个问题牵连相对比较小，局势变化更加的复杂，它们的流行和比赛也要多得多。



V.S.



□□然而游戏的完美化困境和棋类的完美化困境也有不同：
首先，棋类可以稳定流传下去，不存在被迫去开发"象棋 II"或者"围棋 III"的问题，但游戏却必须不断地推出续作，10 年前的游戏再完美，也不可能永远得像某个棋类那样流传。如果一个游戏真的 10 年没有新作，这个系列恐怕也可以说是完蛋了。所以棋类的完美化是不受干扰的，但一个几乎完美的游戏，却还是必须不断地被"更新"。

□□其次，游戏的机制在其复杂程度上而言，更加类似于井字棋，翻转棋，和五子连珠这一类的简单棋类，而没有达到象棋和围棋那样的高度。所以在每一个作品上，它们受到完美化困境的负面影响也和那些简单棋类一样明显，而不能像复杂高级的棋类那样可以在一定程度上忽略。

□□第一条应该没有任何的异议，这也是很多名作的续集比普通作品的续集更难产的原因之一，但为了系列和公司的生存，为了游戏玩家的渴望，有时候还是要明知不可为而为之。有些系列生存下来了，有些系列就毁在了这个走不出的完美化困境之中。

□□这第二条涉及到游戏机制的复杂度问题。我想引用《A Theory of Fun》中的"模式认知理论"来作一下说明。

□□这本书里对于游戏的乐趣来源有一个简单的概括：对模式的认知过程。人是一个很善于发现和

总结模式的机器，举个现在很常见的简单的例子：很多论坛注册时都要求输入的字母。它们被放在复杂的背景当中，字体也是尽量的加以扭曲，然后在配上颜色的干扰，从而避免机器注册中被软件识别出来的可能性。但人眼却通常可以轻松的识别出这些变形隐藏后的字母和数字。而当你从一片看来混乱的东西中终于找出规律的时候，你就会很高兴，而如果你最终发现那只是地地道道的一团乱麻，你就会觉得心烦然后放弃。想想在不少的 Boss 战中确实很明显的有这个模式识别过程的体现。举一个比较新也比较极端的例子：FFXII 的 Gambit 战斗系统，你不断的调整你的游戏角色的行动模式，去对应不同行动模式的敌人。

□□而一旦我们确信自己发现了模式之后，我们就会倾向于去发现它遵循它，直到你彻底掌握它，在这之前，不断学习和重复这些模式的过程是有乐趣的，而一旦你彻底的了解了它，乐趣也就随之消失了。上面提到的五子连珠必胜开局定式就是这样的体现。当然总会有很多新人刚刚接触五子连珠，大多数人也永远不会去用心记住所有的模式，所以五子连珠的乐趣在一定程度和范围里还是能保持的。游戏也是一样，"背版"的过程就是不断发现-记忆-利用游戏中固定模式来攻克游戏的过程，过程本身很有乐趣，而一旦熟练的"背版"达成了，那么除了偶尔拿出来温习一下或者秀给别人看，也就没有什么乐趣可言了。

□□游戏设计者的一个重要任务，就是把游戏中模式设计好，降低它的可预测性可重复性，把玩家有乐趣的游戏时间保持住。于是我们听到了游戏开发者不断提到的：游戏空间加大，游戏故事非线性化，游戏自由度提高，游戏机制复杂化等等，这一切都是在为了和玩家与生俱来的发现游戏模式的本能做斗争。这其中也包括了引入环境互动，PvP 和 MMO 的因素，从而可以通过玩家自身的参与来把那些已经固定成硬盘和光盘上的字节，被预设的模式随机化多样化。

□□大多数游戏的模式设计和棋类的模式设计有着一个根本的区别：棋类的模式设计者并不在同时清晰的了解破解它们的方法，而几乎所有的游戏设计者都清晰的知道自己设计的迷题的破解方式。（模拟真实活动的游戏机制要好一点，比如体育游戏，然而这个机制的复杂度在于它模拟的那项运动而不是游戏机制本身。）从而游戏的模式抵抗玩家破解的能力也更加的脆弱。而完美化困境更是把这个问题雪上加霜，本来就不够复杂的模式，还被反复利用反复出现。玩家不但在单一的游戏里面对本来就比较低级的模式迷题，还要在连续的续作中去反复体会这些模式，终于很快的导致了对于系列游戏兴趣的丧失。

□□生化危机系列可以说也是这个完美化困境的例子。游戏从一代到三代包括复刻和零，几乎完全雷同的恐怖模式和迷题模式终于把这个曾经辉煌的系列推到了危险的边缘。太多人抱怨过生化危机不再恐怖，迷题太多重复。好在制作小组很聪明，没有把这个系统继续下去，而是在四代时几乎彻底推翻了游戏原来的系统。我不认为生化危机的问题出在系列的质量有多大的下降上，而是这个对于制作小组和系列忠实万家而言已经完美化的系统再也没有多大的改进余地，它自身的深度又不能支撑反复的被利用，以至于它必须被放弃。



□□这个例子给出了一个看来很自然的突破完美化困境的方法：游戏机制创新。如果创新是那么的容易那完美化困境也就不成为困境了。如果时间倒退 10 年 20 年，在那个时候，游戏刚刚起步，很多游戏类别都还没有出现，创新机制，甚至是开创一个游戏类别都不是太难的事情。现在的游戏市场，创新，尤其是在游戏机制（也就是模式）这个层次上的创新已经是很罕见了。所以我们看到了太多的创意被疯狂的模仿。那些真正的，真正的游戏机制的巨大创新从来都是伴随着游戏本身的巨大成功的：合金装备的电影化（然而如果小岛在 MGS4 里依然没有重大变化的话，这个系列离栽倒在完美化困境面前的日子也不远了，小岛的那一套说教在 MGS3 里面已经遇到了很多的负面评价。），光环的家用机射击游戏，侠盗飞车的沙盘自由度模式（GTAIV 的广告语就是“不同”，虽然现在还不知道这个不同到底意味着什么，但显然他们也在寻求着突破和变化），以及让所有人都看傻了的 NDS。

□□回到文章开头的任天堂，她们也许是完美化的最大受益者，这从她们那些上千万销量的游戏就可以看出来，但她们同时也是完美化困境的巨大承受者。这不仅仅是某个系列的游戏，甚至在她们主机的设计思想的传承上也得到了体现，任天堂主机的销量到 GC 为止是一路下降的。她们同时也对主机家电化，存储媒体换代，主机网络化一直持抵制或者冷淡的态度，我相信这种抵制和冷淡部分来自于她们自身之前获得的巨大成功的经验的影响，网络化就是一个明显的例子，任天堂的游戏网络化很早，但却在看不到明显的利益之前一直是低调处理这方面的特性。痛定思痛，才有了 NDS 和 Wii 的彻底革新。我个人始终认为，这次在操作方式上巨大的变革，至少有一半是被 GC 那惨不忍睹的销量逼出来的，如果 GC 哪怕有超过了 XB 的业绩，恐怕任天堂也不会如此高调的宣扬她的革命理念了。现在任天堂发现了一块新大陆，她手中所有的游戏系列都可以从新的操作方式上自然的得到新游戏机制的灵感。

□□一直以为最终幻想在这个问题上作的就比较聪明。虽然历代都披着 FF 的外衣，但核心游戏机制却一直在不断的调整，故事也从不前后联系。但就是这样，已经 12 代的 FF 也积累下了沉重的包袱，也是我们眼中 FF 系列宝贵的财富。比如 FF 的队伍组成人员性格，比如必须插进游戏里去的召唤兽和路行鸟，索性这些对于游戏的影响终究不会太大。虽然我个人觉得 FFXII 里出现路行鸟是一个不太符合世界观的东西，但如果你让主角骑马，那一定会被全世界几百万 FF 爱好者骂死。而任何一个最终幻想的剧本，在开始写作之前，就都要想到，则么把那十几个召唤兽合理的融合到剧情中去。仔细想想，FFXII 如果不加入那些极其传统的 FF 要素和这个名字，它就是非常明显的 VS2。那依然会是一个好游戏，不过无论是评分还是销量恐怕都达不到目前的高度。我佩服的是，FF 系列接纳这样一个作品的时候，除了塞进去了一点 FF 系列不可或缺的要素之外，基本没有用 FF 惯常的机械文明魔法文明世界观去更多的改造这个 VS2。也许坚持系列作品之间故事和系统的相对独立，是保证 FF 系列能够长久发展下去而不至于陷入完美化困境的原因。



□□完美化困境和简单的炒冷饭乍一看非常类似。但之所以我称它们为完美化困境，是因为这里游戏开发者所不断重复的，不是什么不好的东西，而是一些已经被发展的完美的，被玩家广为接受的游戏机制。放弃它们再刻意创新，很可能反而会降低游戏的质量。任何对于完美游戏的修正，都可能落得画蛇添足的下场。所以游戏开发者对于这样的困境，往往是不能，也不愿意去修改的。

□□之所以用最终幻想和塞尔达这两个游戏作例子，他们在历史上，都曾经在 2D->3D 的那次巨大游戏变革中，成功的转型，却又保住了自己系列的特色。OOT 的对系列的继承和创新，TP 是望尘莫及的。习惯和经验是一种财富，但对于系列游戏而言，又是发展和转型上的巨大包袱。其实有时候，游戏只留下相同的名称，世界观和主人公，然后无论游戏机制怎么改变，玩家都还是会表现出很大的认同，也许，新的爱好者群体也能就此形成。SEx 在 DQIX 上的选择，就是这样的一次赌博式的变革。塞尔达，能不能在 Wii 上也拿出这样的勇气呢？

玩具性游戏：游戏定义的外延与分歧

彩虹泪韵

写这篇文章的目的在于分析一下两类让传统意义上的游戏玩家感觉另类的游戏：第一是以 NDS，Wii 为代表的"非游戏"，另一类是以 MMORPG 为代表的网游。我把它们都归成一类："玩具性游戏"，然后用一个有点邪恶的幼儿园的例子来说明我的观点：这类游戏有着相对松散的结构，以及相对灵活的回报机制。虽然这样的松散结构和新奇的回报机制会有这样或那样的缺点。

===

如果有人问：你在干什么？你回答，我在玩游戏。那么从这个回答我们能推测出什么呢？你可能在 windows 下扫雷，可能在联网打魔兽世界，可能在 PS2 上开 GT 赛车，或者在 XB 上对战 Halo，当然，也可能在 NDS 上养你的宠物狗。那么，这些就是我们常说的游戏的范围了。但任天狗确实被人质疑，这样的电子宠物类的作品能否被视作正统的游戏？同样被质疑的还有任天堂的另外一个 NDS 作品:Electroplankton,1UP 网站的游戏评论中这样写道：这个东西缺乏玩家在过去的游戏中所见到的很多要素：游戏没有叙事，没有冲突，没有目标，甚至没有玩家进展的评价，除非玩家自己设定目标，否则游戏没有任何预定的目的存在。以上叙述同样适用于任天狗。这不是因为游戏小而造成的，小如俄罗斯方块就没有上述任何一个缺陷。事实上，如果你仔细想想，电脑游戏界最大的畅销作品系列，EA 的 Sims，也可以用这段话来批判。而 Sims 系列确实在很多评论家的眼中都不算是一个严格意义的游戏，它是一个玩具(Toy)。



叙事结构，冲突，目标，评价系统是 1UP 给出的 4 无。注意他们并没有说这个作品没有乐趣。这 4 无是不是信口掂来的？我们来看一下几个历史上著名的游戏的定义：

1，游戏是这样的一种活动，游戏者参与到一个人为构造的冲突中，被规则所限制，产生可以计量的游戏结果。

2，一个自由的活动，有意识的脱离日常生活，同时高度的吸引玩家投入。这个活动和物质无关，不能创造利润。活动被限制在规则所定的时间和空间范围内，它促进社群团体的形成，这样的团体有自我封闭和同外界区别的倾向。
3，这个活动有如下特征：自由（自愿的），时空上分离的，不确定性的，无现实回报，有规则要遵循，虚拟的。
4，玩游戏是这样的行为：带来特定的事件的状态，只使用规定的规则，这些规则倾向于较为低效的方法。而这些规则使得行为被认为是合理的是它们被接受的唯一原因。
5，游戏是一个自愿的控制系统，有力量之间的冲突，被一定的程序和规则限定，目的是为了产生失衡的结果。
6，游戏有 **4** 个要素：**1**，封闭的系统主观的描述现实的一部分，**2**，互动，**3**，冲突，**4**，相对于现实中游戏模仿对象的结果的安全性
7，游戏是这样一种娱乐，它有规则，指出特定的目标，并提供许可的手段来实现这个目标。
8，游戏的要素有 **6** 点，**1**，规则，**2**，可变的，可计量的后果，**3**，后果是会被评价的，**4**，玩家的行为是有挑战的，**5**，后果对玩家有影响，玩家会感到满足或者失落，**6**，游戏后果可能是现实的或者非现实的。

定义 1，5，6，8 提到了游戏必须有冲突，定义 1，3，4，5，6，7，8 提到了规则。定义 1，4，5，7，8 提到了游戏的目标。定义 1，2，3，6,8 提到了游戏的虚拟性，包括游戏本身和游戏结果，定义 4 独特的提到了游戏规则的制定必须是鼓励低效率方法这一点，这是在给游戏的可玩性作解释。定义 2 独到的提出了游戏有促进封闭性团体形成的作用。定义 8 中所谓的现实游戏结果，不是指游戏带来的对人的伤害，而是有限的对玩家时间，精力，心理等方面的消耗。定义者特别举出了武器的反例。

没有一个定义认为游戏必须有叙事结构，早期的太空大战，太空侵略者之类的游戏经典就没有什么叙事结构，或许有一点简单的背景交待，大量的体育游戏也没有叙事结构，1up 从这一点上试图否认 Electroplankton 的游戏性质有点过于强化了。评价系统也没有任何一个定义提到，事实上早期的游戏也并不存在这样的评价系统。那时候人们还没有什么高分或者极限通关的概念。只有最终目标的游戏依然是游戏。评价系统的引入大大加强了游戏的可玩性，但因该不是游戏的必须要素，这和现实生活中的球类比赛（也是游戏）一样，比分的胜利这个目标足以保证这个游戏的进行，给球员打分或者评判比赛是否好看并不能成为球类比赛赖以存在的标准。同样 Electroplankton 没有评价体系不能否决它的游戏地位。而任天狗还是有评价体系的，你可以看到自己的小狗的状态。但冲突和目标的缺失问题就大了。半数的定义认为游戏需要冲突和目标。

没有规则的游戏和非虚拟性的游戏基本上是不可想象的。因为前者，所以幼儿园阿姨总是把闹成一团的正太们喊过来，然后说，让我们一起来做游戏，虽然这样的打闹原本就可能是有目标的，比如为了争抢一个小箩丽。因为后者，所以你可以拿起手柄，坐在屏幕前面彪车但不可以上街去开，即使你愿意遵守同样严格驾驶规则，因为你知道一旦出了事，现实生活中没有重启按钮。

所以我们不妨把一个**具有了规则，目标，冲突并且是虚拟性的互动娱乐，定义为一个严格意义上的游戏**。大多数游戏都可以完美的对应上这几个要素。

1up 的问题就可以翻译成，有没有一种宽泛意义上游戏，可以没有目标和冲突？

我们先还是用那个幼儿园的例子来看，阿姨召集小正太们做游戏，说：
阿姨 A:"你们每个人一把水枪，互相射击，最后一个身上没有水的人，和那个小箩丽一起午睡。"
正太："Yes!" 大家于是玩的很高兴。

没有目标的例子是：
阿姨 B："你们每个人一把水枪，互相射击，最后一个身上没有水的人......洗洗睡吧。"
正太："？ kao......"

谁会去玩这个游戏呢？

没有冲突的例子是：
阿姨 C：“你们每个人一把水枪，互相射击，最后一个身上没有水的人，和那个小箩丽一起午睡。”
正太：“我们都不要和她午睡，她没有牙齿。”
小箩丽:“......我去泪奔......”
同样不会有人去玩这个游戏了。

阿姨 B 和 C 的失败就在于她们忽视了建立一个游戏时所需要加入的游戏目标和游戏冲突。没有这两者，游戏行为无法实现。
我突然发现这个例子是如此之好，以至于如果我们用它来分析一个虚拟性缺失的游戏的话：
阿姨 D：“你们每个人一把真枪，互相射击，最后一个身上没有血的人，和那个小箩丽一起午睡。”
正太：“！太可怕了！”
这个行为有目标，有规则，有冲突，但后果实在太真实太可怕了，依然不会成为游戏。

这样看来游戏似乎不可以缺失目标和冲突。但这个世界上确实有一个我们普遍认为是游戏的东西，那就是 EA 的 Sims 系列。如果你分析一下这个系列（模拟城市为例），就会发现这里有规则，比如城市一定要有水和电，市民要有交通工具上下班等等，你的游戏行为必须符合这些规则。游戏是虚拟的，你不会冒着真的把几十万人口带入绝境的风险。但游戏本身没有冲突，你可以慢慢的建造自己的城市，没有人催你，你觉得哪里需要盖房子，没有人和你竞争。游戏也没有确定的目标，不存在 1 个小时内人口不到多少就 game over 的情况。任天狗同样，爱怎么养是你的事情，任天堂没有做出强制性的规定，也不存在通关的问题。

如果我们继续使用那个幼儿园的例子，显然游戏行为无法对应，但如果这样看：
阿姨 E：“我给你们带来了一些水枪，你们可以相互射击，但只限制在这个房间里，同时不要对着箩丽们射。”
阿姨 E 建立了规则，保证了行为的虚拟性，既没有说明具体的目标，也没有把箩丽拉出作为奖励从而预设冲突。
那么阿姨 E 干了什么？显然她没有组织游戏。
阿姨 E 给大家带来了一个玩具。



这里的玩具请理解成一个抽象的概念，它包括水枪，房间以及射击时的行为规范。从这点上来看，sims 和任天狗都更加类似于这样一个抽象概念上的玩具。玩家显然不需要为了通关而烦恼，玩家所注意的，在于行为的过程。同样这样的玩具中，评价系统也是不存在的。没有人规定一种狗一定比另一种好，也没有人说大城市一定比小城市好。这种玩具性的游戏，因该是在游戏的发展过程中后期引入的。尤其在模拟类游戏和上帝模式游戏诞生之后。早期游戏大多都是要分出个胜负的，直到现在大多数游戏也依然遵守这这个古老的戒律，无论是 RPG，SPG，ACT，AVG，FPS，游戏中都充满了冲突，玩家也都从一开始就有一个极为明确的目标。但模拟类游戏和上帝模式游戏拓展了游戏定义的外延，这样的游戏不再需要目标和冲突这两个主流游戏的重要成分，也依然可以提供

足够的乐趣，然它们从感性上成为大家所理解的游戏家族的一员。和 Sims 同样可以为这个游戏类别担保的，是以诸如微软模拟飞行为代表的一大类模拟游戏。这种游戏和 PS2 上的 AC 系列差别巨大。游戏的乐趣来源也截然不同。微软模拟飞行重在体会真实的模拟，AC 重在战斗，也就是解决冲突实现目标。

所以有这样的游戏分类和游戏代表作在前，1up 关于 Electroplankton 或者任天狗不能成为游戏的说法因该是过于严苛的。确实他们不是强定义下的游戏，但如今的游戏定义外延的拓展，应该可以包含下这样的杰作。如前所述，他们属于游戏里的玩具性的那一个类别。

那么，设计者抛弃了目标和冲突之后，玩具性游戏的乐趣是否大大损失？

Chris Crawford 为大量的**游戏类型行为了 4 个阶段：它们是故事，玩具，迷题和游戏**(Story,toy,puzzle,game)。为了完成每一个阶段向上一个阶段的变化，游戏设计者必须为其中增加一些要素。他们的区别在于，故事阶段玩家被动接受，玩具阶段玩家可以操作，如果在这样的操作上限定目标，则玩家必须要找出合理的解决方案，这样就成为了一个迷题。如果再进一步对解决迷题的方法和过程引入竞争，就最终成为了一个游戏。他为四个类型给出的例子依次是神秘岛，模拟人生，不可思议的机器，以及雷神之锤。任天狗之类显然也因该放在 Sims 一期的玩具类。我觉得这个定义依然过于强了，事实上这个分类基本排斥了很多单机游戏，比如经典 RPG，成为真正 Game 的可能。但我要引用的，是其中对于各个层次加入要素的分析，看看游戏乐趣的来源。

故事因为不是所有游戏都必备的，所以无法讨论，对于 RPG 之类，这个是起点，没有一个故事的话游戏无法进行下去。但对于任天狗之类这个要素没有意义。剩下 3 个，玩具，迷题和游戏阶段，所引入的要素，翻译成通常的游戏中大家所说的，依次就是游戏系统，游戏任务，和游戏成就。在满足那些了严格定义的游戏中，玩家对于任务的挑战和对于成就的追求是其乐趣的主要来源。任天狗和 Sims 之类，则只能把所有乐趣都建立在游戏系统上。现实生活中这样的例子有很多，比如魔方就是一个游戏，魔方本身的结构决定了你行动的规则，混乱的颜色是冲突，整合就是你的目标。而看上去复杂的多的积木，就是典型的玩具。你在堆积木的过程中享受乐趣。任天狗，Sims，微软模拟飞行这样的游戏，其乐趣也都和玩积木一样，在于你对游戏系统的发掘和利用，以及这样的行为反馈所带来的满足感。然而无论怎么说，玩具性游戏缺乏游戏任务和游戏成就必然给玩家的长期游戏行为带来挫折感，时间长了就会有一种不知道该干什么的问题出现。如果这就是玩具性游戏的全部，那么我的回答必然是，这类游戏的乐趣相对于严格定义的游戏，是一个半成品。如同那个只带来水枪宣布了规则的不负责的阿姨 E 一样。

那么我们继续看这个幼儿园里发生的事情。
在相互射了很多天之后，浑身湿透的正太们觉得这样下去已经没有什么意义，然而规则不可违反，他们不可以出去打枪或者去要求换一个真枪。于是，其中一个说：〝这样吧，今天，我们互相射击，最后一个身上没有水的人，和那个小箩丽一起午睡。〞另一个说：〝流氓！从今天起，我们互相射击，最后一个身上没有水的人，得到一个小红花，月底我们比比谁的小红花最多。〞于是游戏得以继续进行下去，一部分正太可以轮流和那个小箩丽一起午睡，一部分人天天数着小红花。

玩具性游戏的游戏者也在干着同样的事情，任天狗养了很久了，我们可以比一比大家的宠物谁最聪明。Sims 玩久了，大家可以比赛谁能在最短的时间里毁掉一个大都市。和幼儿园里不同的孩子倾向于不同的维持游戏的方式一样，不同的玩家也会慢慢自己开始选择不同的方式来维持玩具性游戏的可玩性。玩具的设计者不需要为游戏者的自定义目标负责，同样玩具性游戏的设计者也不需要烦恼玩家自主的设计目标和冲突。玩具性游戏通过玩家自主的创造力，可以部分弥补先天目标和冲突缺失的遗憾。但玩家毕竟不能接触游戏的核心。如果你有一个任天狮这样的游戏，你可以去给自己订一个目标，10 天喂出一个 500 斤的大狮子（如果系统允许的话，记得小时候电子宠物就可以这样 BT 的猛味）。然而我很难想象在这样一个玩具性游戏的系统支持下，玩家可以创造性地编排出一个和动画片狮子王情节类似的培养过程。这和你在微软模拟飞行中可以自己给自己一些飞行动作目标，但无法编排出一个 AC 那样的关卡和情节是一样的。玩具性游戏抛弃了目标和冲突，并不

意味着在游戏行为中目标和冲突的完全消失，玩家可以自己创造。但玩具性游戏的目标和冲突的复杂性和对游戏乐趣的贡献，显然要低于严格意义上的游戏。

这类玩具性的游戏在拓展了游戏定义的外延的同时，相信其制作理念也和严格意义的游戏产生了分歧。因为乐趣侧重点来源的变化，开发一个玩具性游戏，在其规则的制定上，必须非常的强，让玩家有足够的探索的乐趣。pong 这类的原始游戏规则无比简单，但因为其冲突和目标的存在，你会有把那个小球永远弹下去的动力。另一个需要强化的地方，是提供足够的素材作为玩家自行提出目标和冲突的起点。也就是说，当任天狗的玩家想给自己设定一个限时游戏目标的时候，他必须能在游戏中找到构成目标的材料，比如任天狗有很多的收集。当模拟城市的玩家想把保护一个城市免遭袭击当成目标的时候，游戏中必须有足够的破坏性要素可以调用，比如外星人。当严格意义的游戏冥思苦想如何设计更加复杂有趣的任务（目标+冲突）的时候，玩具性游戏的开发者的注意力，则完全集中在游戏规则的制定和丰富游戏可利用要素上。TRPG 可以很形象的说明这个问题，玩具性游戏的开发者类似地下城规则的撰写者，而严格意义的游戏的开发者类似 GM。当一个不称职的 GM 把一盘游戏设计控制的一团糟的时候，在严格意义的电子游戏里，我们称之为关卡设计失败。玩具性游戏的开发者则完全不面临这个问题。



Sims 是销量最高的 PC 游戏，任天狗的流行程度和媒体的评价也算是惊人了。可见玩具性游戏虽然缺乏认真设计的目标和冲突，依然可以获得很多人的认同。我觉得这类游戏的一个好处是，玩家的个性可以更好在游戏中体现出来。玩游戏是要有满足感和乐趣的，建设一个世界上最大的城市是一种满足感和乐趣，但也许有人只想建立并看着一个安静的小村庄。如果模拟城市预先设定了前一个目标，给出半路很多的诸如战争灾害之类的冲突的话，很多模拟城市的玩家也许不会再去碰这个游戏，即便游戏的规则没有任何变化，即便这个城市的成长过程多么的波澜壮阔像一个史诗。玩家自己设定的简单的目标可以最好的投射玩家的心理和爱好，让每个人找到属于自己的不同的乐趣。这也许是这类游戏惊人广泛的接受范围的一个原因吧。你可以不喜欢某一个具体的电影小说里具体的狗的故事，但这和你选择任天狗完全没有关系。

既然玩具性游戏可以放弃目标和冲突，仅凭借规则和虚拟性成为一个游戏外延拓宽的例子，我们可不可以走的更远，放弃更多的特性？进一步拓展游戏的界限？

有人在试图这样做，他们进一步放弃了规则，只留下虚拟性这一个最后的底线。这种游戏，就是在电视游戏论坛上被很多人嗤之以鼻的 MMO 游戏。部分 MMO 游戏的开发者声称，他们的作品不是 Game，而是 World(和前面 Sims 是 Toy 不是 Game 一样，都有持这种观点的开发者存在)。基本上他们就是为玩家提供一个可以游戏的虚拟世界。普通游戏开发者设计游戏事件，他们设计游戏事件发生的可能性。并不是说 MMO 在实际游戏过程中没有规则，目标和冲突。都没有的话也就不存在游戏行为了。这些开发者的意思，我的理解是，MMO 中的规则，目标和冲突都是可以由游戏者自我构建的，他们只是提供一个大家活动的平台。

最后再看一眼那个幼儿园，其实事情是这样的，幼儿园的园长说：

“今天我在这里盖了一个房子，收了 10 个箩丽 10 个正太，两个阿姨，买了 10 把水枪，你们玩去吧，但记住一条，不准出事！”
于是一个礼拜之后，你可能看到我上面说的阿姨 ABCD 所安排的事情，也可能看到阿姨 E 安排之后正太们自己游戏的场景，不过，从幼儿园的园长角度出发，一个前所未见的奇观可能出现了：那就是，正太们每人找了一个箩丽玩耍，而每天箩丽开会，选出一个当天最帅的正太，只有他可以用水枪去射阿姨。

我猜那些 MMO 游戏的开发者正是把自己放在了这个幼儿园的园长的位置上来开发游戏。幼儿园里孩子们的行为（可以看成游戏玩家的行为）最终依然有规则，有目标和冲突，但已经不是园长直接规定的了。不过我们看看现在最流行的 MMO 魔兽世界，游戏开发者实际上不仅仅开发了世界，同时亲自制定了很多的规则，目标和冲突。一个真正设计者完全放手的虚拟 world，那就是 BBS 类似的东西,显然这个又有悖于大家对于游戏定义的常理认识。所以，以眼下的 MMO 游戏实际情况看，自称为 world 还为时过早。

回到那 7 个游戏定义，闲扯一句，定义 2，3 提到了游戏不能有现实的回报（物质，金钱），将其作为游戏虚拟性的一部分。这些定义显然有点过时了，现在的职业化游戏和那些在网络上打宝卖钱的人越来越多。游戏行为可以产生现实性的回报，但这和游戏的虚拟性因该是分开的两码事。

MMORPG 作为目前最为松散的游戏结构的代表，它放弃了游戏预设的目标，冲突和规则，把设计游戏的重点放在平台构建上。然而为了保证参与此类游戏的玩家的兴致，MMORPG 依然不能回避这样一个问题：它的回报是什么？我想从游戏里的经验值的本质这个问题上，给出一点初步的看法。

首先要必须拓展一下经验值的概念，否则很多游戏就没有办法讨论了，因为并不是所有游戏都会有量化的经验值这个东西在游戏里出现的。我们可以把经验值模糊成游戏回报系统的设计。你会对一个游戏有所抱怨，可能是因为游戏回报系统和你自己所喜欢的投入-产出模式对应不上，而游戏的回报系统影响玩家的游戏行为，所以说在 World of Warcraft Teaches the Wrong Things 这样一篇文章中，有作者认为 WOW 在教玩家一些错误的倾向。所以他会在文章中提出同意中国政府说的网游超过一定时间不给经验值的做法。



John Hopson 在《行为游戏设计》这篇演讲中提到这样的心理学上的概念，在人类的行为中，存在下列 4 种普遍的回报方式：

1，固定比率：在实行了一定数量的相应动作之后得到回报。
2，可变比率：在实行了随机数量的相应动作之后得到回报。
3，固定间隔：在经过一定时间之后得到回报。
4，可变间隔：在经过不确定的时间之后得到回报。

第一种就是最常见的练级方式，总是使用某种技能某种技能就长得比较快，RPG 中积累经验值升级，类似超级马力攒蘑菇加命，鬼舞者吸魂修炼之类都是这样。
第二种类似大波罗里 MF 这样的行为，掉宝靠人品。
第三种比如动物之森里每天定期出现新物品，比如 GT4 的 700 天一个循环的暗黑四小强。
第四种，游戏世界里某个地区不定时出现的怪物，或者城镇里不定期出现的重要 NPC。

然后来看看游戏中都可以提供哪些种类的回报，我想了如下的几种可能：

1，感情回报：就是你玩了游戏觉得爽了，这东西可能因人而异，比如我就喜欢看 CG，有人喜欢全部跳过。还有我喜欢看游戏最后的工作人员名单……除了感情上的满足我想不出其它什么意义。这类回报还包括诸如收集相片游戏成就这类纯粹观赏性的东西。
2，游戏内容回报：打开新地图，得到新物品，学会新技能等等。
3，游戏机制回报：在人机对抗或者人人对抗的时候，获得回报的玩家处在较为有利的地位。比如升级了，你血也长了，皮也厚了，刀也快了，砍人也更猛了。
4，游戏熟练度回报：这个不会在游戏中用数字具体的体现出来，但你更加了解游戏的诀窍，掌握的游戏技术更好了。

做了这些基本的概念解释之后，我们就来看一下能不能用这些概念和合理的逻辑，解释作者在那篇 WOW 文章中提到的各种不满。

第一，公平游戏不应该给与玩家相对的物质优势。
第二，公平游戏应该给玩家平等的游戏内容接触的权利。
第三，纯粹的时间投入在公平游戏中不应该有任何积极回报。
第四，公平游戏中不应该存在修改检定公式的回报。
第五，团体对个人的绝对优势，工会的强制性。

显然这里一定要在多人/竞技游戏的框架下讨论，单机不存在公平游戏的问题，你爱怎么修改都可以，反正是你一个人和机器斗。

第一和第二点的实质是一样的，就是在多人/竞技游戏的框架下，是否应该有游戏内容回报？显然在任何的竞技游戏中出现游戏内容回报都将是非常荒唐的设定，这将导致比如 WE 比赛中只有部分玩家可以选择巴西，VF 比赛中只有部分玩家可以选择结城晶，SC 比赛中只有部分玩家可以出高级兵种之类的情况。显然这是非常不公平的。因为竞技的基础就在于公平的条件下比较个人的能力。MMORPG 本来不是竞技游戏，但两个因素使得 MMORPG 变得有了竞技的倾向，一是 PvP 的存在，二是随时可见的玩家等级/状态排名。MMORPG 中存在游戏内容回报这样的回报机制是从 RPG 的特性继承而来的，在 CRPG/TRPG 设定中这个显然是合理的也是必要的。没有人会在当初写下 RPG 基本设定的时候考虑到现在 MMO 所面临的竞技化倾向的问题。再回头看一下格斗游戏的例子，DOA4 现在网络对战个人成绩之类的排名都可以在 XBL 上看到，这个排名表显然是一种回报，一种对玩家投入在 DOA 上的时间和精力的回报。如果按照我上面的分来来看这个回报应该属于感情回报，除了数字小一点看起来很 NB 之外没有什么实际的意义。下面巨大的不同就来了，DOA4 也是有 PvP 存在，也是随时可见的玩家等级/状态排名，但排名第一的和排名第 100 的如果开一个比赛的话，他们能选的人都是一样的，同样的人在他们手里能用的出来的招数也是一样的。导致比赛结果不同的只在于他们的技术，也就是他们得到的游戏熟练度回报不同。MMORPG 中付出较多的玩家同样也得到了感情回报：级别排名高，衣服好看等等，也得到了游戏熟练度回报：作战更加熟练等等。但却出于 MMORPG 的 RPG 本性，多出了一个游戏内容回报。我觉得这确实在一定程度上破坏了游戏的公平性，即使两个玩家技术完全相同，一个 lv10 的人物怎么也抵不过一个 lv60 的。全部原因只在于两个人所能利用到的游戏内容的份量不同。

第四点的实质是，在多人/竞技游戏的框架下，是否应该有游戏机制回报？要再分析这个问题大体和上面的一样。DOA4 排名第一的和排名第 100 的如果开一个比赛的话，同样的招数在他们手里

用出来的杀伤力数也是相同的。所以结论也同上，在这两个问题上我同意原文作者的看法，如果就是以公平游戏而言，游戏内容回报和游戏机制回报确实都不应该存在。

第三点有所不同，这次涉及的不是回报的类型，而是取得回报的方式问题。在上面列出的四种普遍的回报方式种，显然原文作者只同意第一二种方式，即以比率的方式提供回报。以固定/可变间隔的方式取得回报，在作者看来不仅仅是游戏机理上的错误，而且是"人生观上的误导"。仿佛你只要在网上泡着就可以获得成功。然而，我要说的是，这里作者犯了一个错误，他简单的套用了时间这个词，但却没有真正理解玩家花在 MMORPG 上的时间和时间导致回报里面的时间概念的区别。玩家在 MMORPG 上花时间，或者在 WE，在 SC，在 DOA 上花时间，并不是在等待一段固定或者可变的时间间隔，从而获得相应的回报，他们是在进行游戏行为。做任何事情总是要花时间的。这和上面举的动物之森和 GT4 里的等待时间的例子是完全不同的概念。MMORPG 中练级的玩家不过是在大量重复特定的行动，无论这样的行动会导致固定比率或是可变比率的回报。这和任何典型竞技游戏甚至是货真价实的体育运动中大量的花时间锻炼带来好成绩是一样的道理。我觉得把原文中"Time invested should count for nothing in a fair game……The hours don't matter."翻译成"固定/可变间隔回报机制不应该存在"因该是对的。问题在于，MMORPG 中的竞技成分中，本来就不存在这种回报机制的设定，没有人可以在任何一个 MMORPG 中就傻站在那里 1 个月就成为高手的，他必须做点什么，这和你傻等到 700 天过后就一定可以看到新车是完全不同的。时间在这里不过是玩家实施各种行动的必须前提罢了。所以，作者关于这一点的陈述本身没有错，错在 WOW 压根没有这个问题存在，无的放矢了。

针对第 1，2，4 这样的问题，作者估计也意识到了游戏内容回报和游戏机制回报是 RPG 之所以能成为角色扮演游戏的关键所在，所以作为 RPG 一个分支的 MMORPG 不可能取消这两类回报。于是作者提出了一个变通的方法，就是玩家可以自由的选择游戏的起点，以高的起始游戏条件来削弱游戏回报造成竞技上的不公平。玩家可以一开始就选择 60 级人物（当然你喜欢从 lv1 开始也是可以的），把注意力集中到了解游戏本身的乐趣上去。我得承认在一定的意义上我非常希望 MMORPG 能这样，因为这意味着我确实得到了那 49.99 美元的 DVD 盘里的所有内容。但随之而来的问题就是一个随时可以诞生 60 玩家的游戏世界，对于那些从头练起的玩家来说又怎么算是公平的呢？MMORPG 所标榜的虚拟世界的特性也会被破坏。

第五点部分牵涉到了人品问题，就不说了，我读出来的关于游戏回报系统的潜台词是：游戏回报系统的设计是否应该和玩家的真实世界身份个性有联系？一个理想的虚拟世界确实应该照顾到各种可能性，比如作者在文中提到的 solo 和 group 的问题。现在美系和日系的 MMORPG 对 group 的强调确实有点到了矫枉过正的地步了。以至于 solo 中期之后几乎寸步难行。group 越大回报可能越高。这样的游戏在系统设计上排斥了爱单干的，或者"性格内向"的玩家。一来确实对部分个性的玩家不公平，二来你也不能说这样就是真实的。完全的 group 向比起早期中韩 MMORPG 的超强 solo 向也就是五十步笑百步。但在 MMORPG 的设计者找到更好的 solo 和 group 平衡点之前，我还是支持偏 group 向的回报设计的，这样的游戏比较有序。

最后回头看看中国政府试图用行政手段修正现在绝大多数 MMORPG 回报系统中时间因素过于强大的设定的那个法规，它要求一定时间之后获得的经验值打折扣，直至完全不获得。这个规定犯了和文章作者同样的错误，把 MMORPG 竞技中并不存在的固定/可变间隔回报获得方式拿出来当靶子打。从我上面的分析看，如果想要降低花在 MMORPG 上的时间，第一可以游戏内容回报/游戏机制回报和游戏的竞技部分尽量想办法脱钩（虽然恐怕很难），避免为了攀比的练级。第二对比率回报方式中的相应动作的难度和要求数量作动态调整，积少成多这种盼头是最耗时间的。预期回报可以对玩家已经获得的回报成反比变动。

MMORPG 有竞技要素----<矛盾>----MMORPG 存在游戏内容回报/游戏机制回报

导致了--->

依赖于这两种回报的不公平竞技

导致了--->

玩家通过获得游戏内容回报/游戏机制回报来确保游戏中的地位
降低了游戏熟练度回报在游戏中的比重

导致了--->

网游看上去更费时间更无意义

这是 MMORPG 存在的一个问题，也是我试图对于很多玩家总是认为 MMORPG 很无意义这个看法的一个理性的解释。和文章前半部分讨论的 NDS，Wii 为代表的另一类玩具性游戏游戏一样，他们放弃了很多传统游戏的严格规则，由此产生新的乐趣的同时，也不得不去面对松散规则所带来的种种问题。

无名咒术师 回帖评论

任何竞技性的提高都离不开的因素就是 玩家花费的时间

____

文中提到的回报与竞技平衡性的矛盾,以来于游戏规则对回报的规定.

除去感情要素以后,
游戏中的"提高"可以分为两类:
即 游戏数据的提高 和 游戏知识的提高

游戏数据的提高,也就是人物升级,好的装备,好的宠物等等.
游戏知识的提高,也就是对游戏的理解,经验,配合的熟练等等.

事实上 MMO 目前的趋势就是更多地让胜负依赖于游戏知识的提高.

作个类比
RPG 里,1 个 10 级的打不过 1 个 60 级的.
FTG 里,1 个 1 丝血的打不过 1 个满血的.

显然会觉得后者只是个几率问题,而前者是必定的.
但事实上两者都是个几率问题.
也许你看过众多 FTG 录象里达人以 1 丝血翻盘.
那么事实上在 RPG 里也有无数场 PK 是低级人翻盘的.

看到这里你就会提出 RPG 里 10 级和 60 级究竟有多大的区别呢?
应该说这个类比大多数情况是不成立的.
因为 10 级和 60 级是个曲线级的变化,而 1 丝和满血是 1 次线性的变化.

所以聪明的游戏设计者引入了 team work 的概念.在这里引一款 MMO RTS 的游戏为例.
nexon 公司的<破碎银河系>在美国的运营名字是 Shattered Galaxy.

略介绍下规则:
每个战场由两方进行战斗.战斗结束后胜利方大量经验,失败方少量.经验高了兵等级提升并可以装好的装备等等.装备全是商店卖的,不会有人品因素.

这里主要说的一条出色的规则是 pr 设定. Power rate
a.随等级的提升,每个玩家的 PR 会自动提升.
b.每个战场规定了每一方的最高 pr 限额

看到这里,问题就清楚了.上文中说道 10 级和 60 级的战斗,并在这个基础上引入 pr 限制后,
战斗就会变成 6 个 10 级的和 1 个 60 级的战斗.
那么你认为 6 个 10 级的和 1 个 60 级的战斗胜负率是多少呢?
应该说,有了这样的限制,竞技更为平衡.

至此做个小结,我的看法就是说 MMO RPG 里即使有必要存在的回报机制,但仍然可以通过游戏制作者的巧妙规则设置让游戏的竞争更为平衡.
因此,竞技的平衡性与其是单机还是 MMO 没有充要的关系.

其次,阐明一下我对平衡的理解. 我觉得平衡就是个概率,一个均等的概率.

如魔兽的首发英雄,如果各英雄的被选择率基本相等,那么这些英雄相对是平衡的.
进一步说,如果魔兽四个种族的被选择率相等,那么这些种族相对是平衡的.
原因在于:玩家是最好的平衡测试软件,他们会趋利避害地选择最优化的事物.

而竞技中的平衡又如何体现呢? 我觉得,永恒的公式应该是 付出的努力或时间与胜率成正比即可.
不论是 KOF 这样的 FTG,还是 WE 那样的 SPT,或是 MMORPG 里的 PK,亦或是忍系列的最速,
玩家花上一定的时间一定会进步.
而不平衡的体现,就是付出时间少的玩家能以高胜率赢付出时间多的玩家.

这一点,无论是家用机还是 MMO 都应该适用.
在 MMORPG 里,练了一年的 60 级人能以高胜率赢练了一个月只有 10 级的人.
------------> 这个是游戏数据提升就能简单地直接控制的.
在 FTG 里,一个练了一年的人也能以高胜率赢练了一个月的人.
------------> 这则是纯粹通过以游戏知识提升来衡量的.

但事实上,一个只练了 1 个月的 10 级的人凭什么应该赢练了 1 年 60 级的人呢?
显然,在从 0 起步以后,MMO 的平衡性显然是保持的.

而在其他情况下,MMO 就需要一定的约束规则来使平衡性得以保持.
如 2 个 60 级的人,1 个被盗了号,只有 10 级的新号了.
那么此时持有相同游戏时间,持有相同游戏知识的人,在 solo 中就会存在极不平衡的胜率对比.
所以此时就需要优秀的规则来让竞技更为平衡.
上述的 pr 限制就成功地让只要持有游戏知识的玩家都能在任何等级发挥作用.

小结一下,这里所说的就是,无论家用机还是 MMO 中的竞技,都是以游戏时间来平衡玩家的实力的.
当然,在 MMO 中由于回报机制的存在也必须有约束规则的存在来维护平衡性.

刚才主要是强调一下 MMO 的竞技性,随后说下游戏吧.

其实任何游戏都可以被当作玩具,这与设计者的初衷没本质的联系.
模拟养成类的游戏一定需要目标和冲突么?
并不是这样.这些游戏往往有极开放的自由度,让玩家有发挥的空间.从而诞生出各种游戏设计者都没想到的结果.由于自由度的存在,玩 sim city 有很大程度上都是在设计自己的城市,如何仅仅有序或是多么漂亮的布局,这与是否会出现灾难,或者是如何通过关卡中设定的人口数量达标无关.

没有目标的例子是：
阿姨 B：“你们每个人一把水枪，互相射击，没有奖励......洗洗睡吧。”
正太：“ ？ kao......早就想随意玩了,每次都有各种规则限制,兄弟们走,先去抢超市......”
于是乎,正太们整天打水枪变成了打水枪联盟.......
再例如有个游戏叫 line rider ......蛮有名的就不展开了.......

我对游戏的理解,就是人建立规则获得乐趣.而什么是玩具呢,应该是专门用于获得乐趣的工具.
应该说,两者是殊途同归的.但其区分也不是绝对的.

从这个意义上讲,游戏程序属于游戏的派生,而游戏程序又符合玩具的定义.
那么其实游戏程序就是一种玩具尔.

追溯恐怖的根源——也谈恐怖游戏

alick126

Silent Hill

首先提到这部游戏是因为这是一部重新定义了恐怖游戏内涵的卓绝作品。

阐述恐怖游戏发展的文章有很多，SH 之前最被人们认可的恐怖游戏应该是"生化危机"系列，其实在这之前应该提到"老鼠"公司的 Alone in dark 系列。"AID"系列的操作方式、游戏思路以及 3D 引擎的运用，为今天的 3D AVG 游戏奠定了发展的基础和方向。应该说在那个时代，Alone in dark 这款游戏是极为成功的作品。



随着 PS、SS 时代的到来，3D 技术被广泛的应用到了游戏领域。恐怖游戏也从原先"弟切草"、"恐怖惊魂夜"之类的文字恐怖游戏转换到大视觉冲击力的 3D 影像。率先举起这一大旗是 WARP 公司在 3DO 平台上发布的"D 之食桌"（后来也移植到 SS），现在看来这款游戏只是一个纯粹的解谜游戏，几乎没有什么动作成分，只不过通过不同的动作激发事先处理好的 3D CG 而已，不过在当时能够看到这样的画面（虽然现在来看简直粗糙无比）也已经是巨大的视觉冲击了。

随着史上最强黑马"生化危机"的出现，恐怖游戏进入到一个新的纪元。甚至于有人说，恐怖游戏可以分为"前生化危机时代"和"后生化危机时代"，随着时间的不断推移，这个系列也在不断进步着，但如果说到恐怖感，生化的恐怖来自于什么呢？成群僵尸的袭击？突然破窗而入的生化犬？对于那些闪躲僵尸游刃有余的高手来说，这款游戏根本称不上"恐怖"二字，生化危机的恐怖，在于弹尽粮绝的无助感"，这是我在玩 NGC 的"生化危机 1"时候体验到的，如果弹药充沛，补药十足，这款游戏瞬间变成一款屠杀僵尸的动作游戏，恐怖感几乎荡然无存。

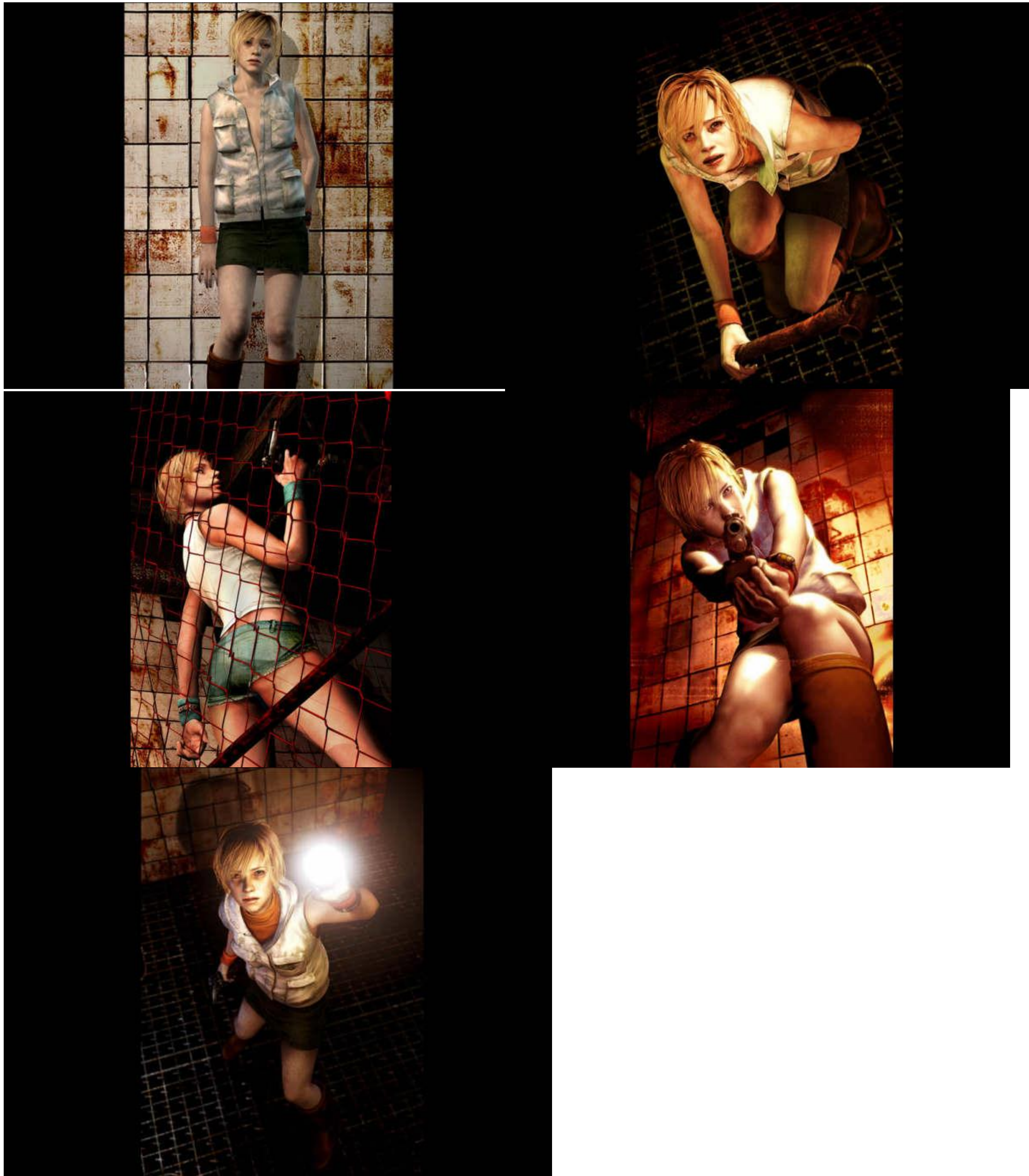




Silent Hill 的出现给恐怖提出的新鲜的定义。人类对于未知事物的敬畏，永远是恐怖游戏最好的题材。一个非逻辑的世界，远比一个遵循各种经典定律的现实世界恐怖的多。Silent Hill 就是这样一个地方。大雾弥漫的小镇，空无一人的街道，无法接受的不合乎逻辑的离奇事件接踵而至；另外，Silent Hill 独到的场景设计——医院和学校，这绝对是恐怖故事最多法的场景。"里世界"的设定应该是所有恐怖游戏中场景设定最为成功的，血污色的空间、缓缓转动的巨大风扇、血脉纵横的墙壁......把这个宁静小镇身后隐藏的恐怖与邪恶表现的淋漓尽致，以至于我第一次玩到这里的时候曾经感叹："地狱也不过就是如此吧"

Silent Hill 中也存在各种枪械的设定，但是大多数人还是比较喜欢使用冷兵器，铁镐、铁棍、木棒不一而足，其实这正是游戏制作的巧妙之处，并不只是因为冷兵器不存在弹药的限制，而提高了游戏的畅快感觉，而是因为这种最原始的暴力释放恰是人类潜在于内心深处的本能的对抗恐惧的反应。

再有就是 Silent Hill 的音乐制作，相比生化危机，Silent Hill 更加变本加厉，里世界貌似噪音的配乐，简直要把人压抑的几进崩溃......充斥着古典欧洲谜语的密题更是让人玩味在三（尤其是 SH1 代中学校里钢琴谜语的那道问题），可惜在后来的 Silent Hill 作品中却没有延续这种历史文化气息。那么究竟 Silent Hill 的恐怖在哪里呢？我觉得可以说是"对于未知世界的敬畏感"，其实大多数恐怖游戏都会或多或少的借用的这种神秘感觉的应用，而犹以 Silent Hill 运用的最为出色。



在号称"最具深刻寓意"的 Silent Hill2 推出之后，Tecmo 推出了和风恐怖游戏"零"，与充斥着大雾和怪物的 Silent Hill 相比，零完全是一部标本式的日本恐怖电影。借用鲁迅在《藤野先生》一文中的一句话"中国人是很敬重鬼的"。其实不只是中国人，整个亚洲人都是如此。与西方那些头上顶着南瓜调皮可爱的精灵不同，在亚洲，"鬼"这个词一般都被赋予了"巨大的邪恶力量"、"杀人如草芥"、"怨念缠身"之类的恐怖字眼。所以这部作品对于亚洲人来说更有冲击力。

"零 红蝶"的宣传口号就是 Make Silent Hill feel like DISNEY land. 大约是因为 Silent Hill3 中的游乐场场景给了 Tecmo 灵感吧。暂且不论这句话是不是言过其词，但是在恐怖游戏已经被生化和 Silent Hill 演绎的几乎再没其他游戏立足之地的时候，"零"作为一匹黑马杀出，更显出 Tecmo 的创作实力。"零"在整个过程中几乎是不见血的，这和满地异型，血流如注的欧美恐怖片大相径庭，这也反映出不同历史文化背景下人们意识形态的差异。欧美人的所谓恐怖在亚洲人看来更多的感觉是恶心，其实折磨人的精神远比这种"血色视觉冲击"更为恐怖，零系列的恐怖源于哪？不言而喻，就是由于人们对于"鬼"的恐惧感。





之后，随着尸人、玫瑰法则等等恐怖游戏的接连发售，这种恐怖文化又接连演绎着那让人心跳的游戏传奇，但是如果提到恐怖游戏，人们还是会首先想到上文中的那三款作品；虽然时过境迁，生化危机是不是还可以继续算作恐怖游戏已经值得商榷，但是那猛然间破窗而入的生化犬带给你肾上腺素激增的"快感"，我想每个资深的玩家都不会忘记吧：）

独自等待

tj32rui

独自等待
—献给从我们身边悄悄溜走的名作
在竞争激烈的市场和挑剔的玩家这对甲方乙方的共同把关下，要衡量一款游戏总体素质的优劣，有一个很简单的方法，就是看这款游戏续作的发售频率和数量。《机战》，《最终幻想》，《DQ》《马里奥》等耳熟能详的游戏，都是历史悠久，总能在约定的时间与玩家准时见面，而且不见不散。《三国无双》必然的要在资料片上做文章，《山脊赛车》必然的要和新主机一起上路，《WE》，《NBA》必然在每个赛季开始前作为热身赛和互动资料库出现在球迷们面前，《合金装备》必然要给参加 E3 的观众带去惊喜，那一大堆保量不保质的动漫改编必然随着原作的进度不断更新......一年又一年，一代又一代，没完没了。作为行业中的大腕，一场场奢华的夜宴上总是少不了这些游戏的身影。

与此相反，有些作品虽然也有着绝对出色的品质，有着让无数玩家竞折腰的魅力，且往往在出道不久时就立刻窜红，但是却由于各种各样的原因或激流勇退，或莫名消失，只留下苦苦等待续作的忠实玩家望穿秋水。任凭玩家们把游戏通关一遍又一遍，玩了一年又一年，直到丑媳妇见公婆，苦媳妇熬成婆；直到山无棱，天地合，冥王星被降格；直到冬雷震震，夏雨雪。总之在时间就是金钱的当今世界里，除了中国足球的世界杯野望，实现共产主义的伟大理想，男追女也好，女追男也罢的痴心绝对，已经很少有哪件事情能让人等待这么久还没有结果的。接下来就将这些历史遗产分门别类，看看他们曾经是怎样了不起以至于让不少玩家至今挂念，而又是什么原因让他们蛰伏至今，甚至他们会不会还有强势复出的可能。

世嘉嘉嘉

MD，SS，DC。这三台主机的名字单独出现时，是有关我们成长的断代史，声色犬马，历久弥新。这三台主机的名字连在一起时，就是有关我们成长的编年史，大梦无疆，不醉不醒。相信许多二十岁左右的玩家一定都曾经拥有过这三台主机中的一台，两台，或是全部。他们不在乎世嘉屡战屡败的成绩，因为他们曾经和世嘉一起实践屡败屡战的精神。世嘉曾在自家的家用机上开发过无数名作，这其中的绝大部分在今天还依然活跃着，比如《樱大战》，《球会创造》，《索尼克》等。而有一部分品质与他们在伯仲之间的游戏则因为这样那样的原因已经淡出我们的视线很远了，只有睁开记忆的双眼，才能看见他们那挥之不去的身影。

MD 的《战斧》系列是传统清版过关游戏的代表作之一，在游戏荒芜原始的世界里，剑与魔法水乳交融，肌肉发达的战士与蛮荒的怪兽捉对厮杀，用手里的重剑挑战末世魔王的野心。刀劈剑砍，道具捡拾，驾乘座骑，对于当年精力旺盛的我们来说，这些听上去再基本不过的动作要素正好适合我们那简单的大脑和好动的身心，尤其是这些动能在被这款游戏集合到一起时产生的化学效应绝对是那个年代里最让热血青年们热血沸腾的感官体验，让我们在录像厅和包机房之间选择了后者。后来我们慢慢懂事了，懂着懂着一不小心还变得懵懂了，课桌里虽然还放着打来打去的少年漫画，但是当同桌的黄毛丫头在不经意间眼神中流露出女人那水一样的温柔时，缺心眼儿的傻小子们的心也开始变得有了些许诗意。我们开始觉得 SS 上那款由 SONIC TEAM 开发的《梦精灵》（《NIGHTS》）也像她的名字一样如梦似幻。在那个晶莹美丽的梦里，竟然分不清究竟是梦想照进了现实，还是现实映衬了梦想。这款游戏被认为是 3D 技术的价值在次时代得以体现的标志，流畅的 2D 操作方式，华丽的 3D 背景，世嘉用难得一见的优雅方式把我们引领进了次时代的梦中尽情飞翔，耳畔响起的是悠扬的天籁之音，恰似她那一低头的温柔。可是直到现在《梦精灵》的续作一直杳无音信，当年那张光盘和中学的毕业照珍藏在了一起，虽然后来 GBA 上曾经有过复刻，但是在一年一度的同学会上却已经不见她很多年了。再后来我们进入到了更广阔的天地，那本课桌里的少年漫画已经变成了《ONE PIECE》每周一次的按时下载。我们乘着 DC 号踏上了伟大航路，要和伙伴一起寻找这世上最重要的宝物——梦想。DC 是世嘉的梦想，《莎木》，《梦游美国》，《海豚历险记》，《太空频道 5》，《格斗之蛇》，在 DC 短暂的生命中，世嘉的优秀软件集中爆

发，所以当我们得知梦想的梅莉号已经不能继续和我们在伟大航路上同行时，仿佛一曲戛然而止的华尔兹，仿佛欲言又止的墓志铭。

无论是客观上作品本身为顺应时代所做出的求新求变，还是放弃家用给众多铁杆造成的心理暗示，DC 的失败可以看作是世嘉家用软件制作风格的分水岭。在家用机市场上浴血奋战的世嘉把自己作为标准，作为游戏世界的中心，是特定时代的产物。那个时代的动作游戏是不讲究收集育成的，赛车游戏始终是看重比赛而不是重视赛车的，3D 格斗的女角色是不会在制作人的授意下故意走光的，RPG 不会无缘无故就量产的，2p 手柄的插槽是不会空着的。而无论在哪个时代，玩家投入在游戏中的都不仅仅是时间和金钱，得到的，或者说希望得到的也绝不仅仅是更华丽的画面。当然，从理性的角度来看，可能是长期受街机制作的影响，世嘉的游戏都多少有着"及时行乐"的特点，他们来自一些灵感突发的精妙创意。比如源于生活，爽于生活的《疯的》，MTV 一般又唱又跳的《太空频道 5》，把人类文明和射击高度抽象的《R.E.Z》。这些精炼的创意以玩家的操作体验为本，弱化世界观的构建和人物的背景，使他们难以提供足够系列发展的惯性，甚至连周边产品的开发都不甚方便。而像《战斧》，《梦精灵》这种很有潜力的作品要一直忍受沧海遗珠的命运，有部分原因恐怕也是要归咎为世嘉近些年来分分合合，进进出出所造成的内耗吧。

如果的如果，不食人间烟火的《梦精灵》在 Wii 上重生，无疑给她轻盈的身体又插上了自由的翅膀。而对于《战斧》而言，我前面说了这款游戏"斧劈剑砍，道具捡拾，驾乘座骑。"联想到啥了没？"无双"呀。还记得《三国无双 2》刚推出时被称为是 3 散装光盘的《吞食天地》，那么为何不能把九十九夜看作是抛砖引玉的前者呢？《战国无双》，《三国无双》，真实历史里东方世界的冷兵器已经打得热火朝天了，而有着西方 AD&D 风格的《战斧》如果也以《战斧无双》的形式出现的话，说不定能在欧美开辟出"无双系"的第二战场。

失落的神话

猜个谜语：《黄金太阳》系列，《超时空之匙》系列，还有"松井系"。这三个名字打一个表示心理状态的形容词？那就是：绝望。在掌机，家用机上，但凡见到这三个名字，绝大部分同类游戏大都退避三舍，跑得慢了稍有不慎还会被咄咄逼人的剑气所伤，只有那些同领域，同级别的绝顶高手才能与他们平起平坐，华山论剑。

先从"松井系"说起吧。不同于有着 OTAKU 之魂的"秋叶系"和自我感觉时髦前卫，却让祖辈父辈看着反胃的"涩谷系"，"松野系"指由天才制作人松井太己几乎凭一人之力打造的百万销量级 SLG《皇家骑士团》系列（仅限于 SFC 上《ogre battle》和《tactics orge》这两部正统作品，其余同系列作品与松野太己无直接关系，忽略不计）和 PS 唯一满分游戏《放浪冒险谭》。这总共三款作品的共同特点在于背景世界奇幻而凝重，剧情宏大而细腻，有很强的古典气质。且由于游戏在系统上的高妙精深，使得玩家修炼起的难度和练成《葵花宝典》大致在同一水平线上——当然灭绝人性的挥刀自宫肯定就免了。这些很"大师"的特点尽显松野太己那卓越的经天纬地之才，使其光芒不逊牛，斗二星。时至今日，仍然有许多玩家对《皇家骑士团》系列中的背景故事，登场人物，情节设置和游戏系统进行着孜孜不倦的研究，该系列尽管在作品数量上十分有限，但却也是可以和《火焰纹章》分庭抗礼的 SLG 极品。通过《皇家骑士团》声名鹊起的松野当年就好似蛟龙再生，牛 X 轰轰，自然不是 QUEST 这样一滩浅水所能困住的。在理所当然的跳槽到 SQUARE 后他马上就用一记神龙摆尾甩出满分佳作《放浪冒险谭》。我们很难想象一款满分游戏会没有续作，就像我们没有想到《放浪冒险谭》这款游戏会得到满分一样。松野的作品向来充满强烈的个人主观气质，这种气质在《放浪冒险谭》中有增无减。苍茫昏暗的世界观，深奥到近乎于晦涩的系统，使当时真正有耐心和精力将此作通关的玩家少之又少。有这样口碑和市场的反差，也就不难理解 S•E 会在《FF12》的制作后期临阵换帅，保全销量了。当历史成为传说，传说又成为神话，"奥伽战争"的烽火穿越了时间依然摄人心魄。希望年纪尚轻的松野能尽快振作起来，继续把神话书写成传说，再用传说延续新的历史。

与《放浪冒险谭》类似，同样是在 PS 后期大受好评的《穿越时空》至今也是蛰伏不出，让人好生惋惜。须知《穿越时空》乃是名门之后，他的前作，诞生于 1995 年的《超时空之匙》有着令人瞠目结舌的制作阵容：当时分别担任《DQ》和《FF》总舵主的掘井雄二，坂口博信，日本国民级

漫画家鸟山明，再加上配乐达人光田康典，这样四大天王联手的豪华梦之队比起今天 X360 的那款《蓝龙》恐怕也是有过之而无不及。而在四年之后，也就是 1999 年，《穿越时空》作为这样一款神作的续作，虽然没有了全明星阵容，但在素质上没有出现任何的退步，反而是凭着近乎完美的表现让系列登上了更高的境界。《穿越时空》的画面就仿佛是一幅幅流动的油画，色彩饱满，美轮美奂，通过主人公在不同时空，不同记忆间的穿梭把故事一步步推向高潮，让我们在千禧之年来临前感受到了时间带给生命的绚烂华彩。多达四十四名同伴的庞大阵容，多结局的意外惊喜，元素与属性间神来之笔的巧妙设计。使本作成为了 RPG 中的无冕之王。另外值得一提的是，同时期 SQUARE 还有一款叫作《寄生前夜》的 AVG，该游戏在系统上另辟蹊径，作出了许多不同于当时"生化 LIKE"AVG 的独创性尝试。尤其是有着强烈 RPG 特征的《寄生前夜 2》曾让不少玩家被线粒体恶了巴心的外形吓得夜不能寐，又因为女主角 AYA 沐浴时那段素质极高的 CG 燎得欲火焚身，孤枕难眠。当然这些都只是表面功夫，根据畅销科幻小说构建游戏世界观的《寄生前夜》虽然背景设定在了现代，但是魔幻 RPG 中必备的风火雷电几大魔法，以及那条 EXP 槽却旗帜鲜明地告诉玩家这是 SQUARE——一个 RPG 专业户出品的 AVG。游戏时的感觉就像是看着《星球大战》里明明银河政府已经有了改造宇宙的科技，却偏偏选择使用光剑，原力等复古方式作战的绝地武士作为最高级暴力机关。不过《寄生前夜》可远没有《星战》那样的长寿，就在玩家渐渐习惯了在高楼大厦间举着冲锋枪施展火遁之术时，该做却像标题一样消失在了次时代的前夜，一个对类型融合作出尝试的系列也就此没有了下文。

最后说的是《黄金太阳》，制作人高桥宏之在《光明力量》时期积累了丰富的制作经验，几经辗转后投入了任天堂门下。作为 GBA 初期的一款作品，单单是画面一项，《黄金太阳》就把许多玩家习惯性对掌机游戏画面素质的不屑进行了纠正。无论是静止的背景还是流畅的战斗，都被赋予了足以让人身临其境的表现力。除此之外，四大精灵的华丽演出，悦耳动听的 BGM，探索迷宫时运用特殊的能力对密题进行开解，这些画面和系统上一个又一个惊叹号迅速征服了玩家。之后的二代也再接再厉，使《黄金太阳》系列当仁不让的成为了"GBA 第一 RPG"。不过再耀眼的太阳，也要遵循东升西落的规律，二代经历了销量下滑的尴尬后，这颗黄金的太阳便融化在了傍晚的红光中，本来被寄予希望的 NGC 版也不了了之，高桥宏之如今更是转战 PC 平台到互联网上冲浪去了，永

夜中《黄金太阳》的下一次升起，还真难说要等到什么时候了。

自从与 ENIX 双剑合璧后，S•E 就一直在对 PS 时期的名作开展积极的重建工作，一边是早期《FF》，《DQ》的重新制作，另一边是《沙加》，《圣剑传说》，《北欧女神传》等也相继有新作出炉。虽然由于分属不同阵营，不会再出现 SFC 时期的那个究极制作团队，但相信如果《穿越时空》这样的优秀游戏能够强势回归，一定可以像她的名字那样串联起新老 RPG 玩家共同的快乐。开玩笑的讲：反正现在天才松野正闲着，不妨重修秦晋之好，让他来一试身手的说。相信"时空之旅"这样有搞头的题材，只要给他足够的创作空间自由发挥，没准又能让 S•E 的荣誉室里多个满分也说不定。不过大概只要是天才，都习惯犯拧把，据说松野在被 S•E 劝退，离开《FF12》的制作阵容后大病了一场，元气大伤，休养生息至今又准备大干一场，而且还有可能是带领他的《皇家骑士团》再度戎马。至于说可信度，基本上小道打听，无凭无据，粉丝自拟。姑妄听之，一笑置之。

试验性质的名作

《生化危机》，《马里奥》，《铁拳》这样的游戏向来都是一副大作气象，在各个时代的积累的成绩让他们早就已经不需要像一个新人那样竭尽全力向别人证明自己了。然而这个过程绝不是简简单单一蹴而就的，除了正统系列自身的顽强拼搏，有时还需要借助外传性质的作品来提供宝贵的帮助和经验教训。这就好比每个伟人的身边必定有着同样伟大的助手或朋友，比如恩格斯帮助马克思一起在《资本论》上码字，皮蓬跟随乔丹称霸 NBA。这些成功的游戏系列在各自发展的某一时期都曾经衍生出了优秀的外传作品。这些外传作品在游戏类型上与正统作品保持一致（所以类似《特勤指挥官》，《三国无双 雀》等无数外传游戏不在下文讨论之列，此类游戏有必要单独作为专题深入扯淡），虽然没有正统系列身后累加的自然数编号来彰显底蕴，但在每个伟大的游戏系列做大做强的成功道路上也绝对少不了这样甘于奉献的同行者。他们站在巨人的肩膀上，但却因此而被仰视巨人的我们给忽视了。

我们都知道马里奥大叔有个唤作路易的弟弟，此人生得卧蚕眉，丹凤眼，盘亮条直，玉树临风

—当然前提是和他那个水桶一样的中年哥哥比起来。如果任天堂单位里举办会员工运动会或是开个PARTY 什么的，马叔总是不忘叫着弟弟一起去打打网球，踢踢足球，做做小游戏，一副上阵亲兄弟的仗义做派，给外人留下力挺自家兄弟的印象。不过可能实在是因为在马里奥生活的世界里女人真的比恐龙还少，只要一轮到碧奇公主被绑架，等着英雄救美时，马叔就无视弟弟存在，执着地孤军奋战在泡妞第一线，不给路易留下任何机会。除非冒险类型被强行定义为 RPG 这个马叔比较陌生的工种，才不情不愿地带上路易这个电灯泡。俗话说："兄弟如手足，女人如衣裳，衣裳破，尚可缝，手足断，无以续。"可马术偏偏就不明这个理儿，在 NGC 发售之初，由于对新平台准备不足，马叔就做顺水人情让弟弟路易在黑漆漆的鬼屋里当了回当男一号，至于说女一号，当时还不流行海选，所以就空缺了。要说人家路易就是厚道，以身试险，任劳任怨，虽然还是暴露出了经验不足的问题，但作为先头部队的任务还算是完成得不错。可就在这个时候，马里奥见时机成熟，立刻跳出来用一款《阳光马里奥》晃的玩家心花怒放，又一次把路易挡在了自己啤酒肚的阴影之下。如此克弟之心，堪与曹丕有得一拼。可能真的是男女有别，同样是当哥哥的，在《生化危机 代号：维罗尼卡》中克里斯就对妹妹克莱尔照顾有加，不仅把大部分煽情的果场演出都交给了妹妹和小帅哥史蒂夫，还在危急时刻挺身而出承包大量的脏活累活，而对于克莱尔而言，一边是史蒂夫放电不断，秋波频传，临死还道歉加表白；一边是猛男哥哥甘当绿叶，护花有方，难怪克莱尔像当年许多有幸第一时间玩到《维罗尼卡》的玩家一起幸福得像花一样。《路易鬼屋冒险》和《生化危机 代号：维罗尼卡》分别作为《马里奥》系列和《生化危机》系列的两款外传，都是在主机换代时推出的。在《维罗尼卡》之前，PS 的《生化危机 3》已经出现了衰退的迹象，尽管有追踪者一路起腻，但是玩家似乎对于丧尸带来的惊悚感和新鲜感已经没有了当初的兴奋。于是《维罗尼卡》便在玩家质疑与期待的矛盾心情下登场了。故事方面，以追查最大幕后黑手伞公司作为主线，让克里斯和克莱尔这对在一代，二代中饱受煎熬的患难兄妹终于重逢，反派威斯克如期而至，再加上史帝夫，阿尔弗雷德这样性格鲜明，身份特殊的配角，《维罗尼卡》在情节上有了吸引玩家的悬念和惊喜。凭借 DC 的机能，游戏的画面实现了全 3D 化，使人物和背景融合到了一起。这样软硬兼施，让《维罗尼卡》在故事和游戏系统上与之前三作保持一致，前因与后果间有了交待和拓展。但是天意不随人愿，作为"独占即是扯淡"事件的第一个牺牲品，《维罗尼卡》至今也还是没有下文。从《生化危机》系列在 PS

时代以后进化的角度来看，该作系统上的改变不如《生化危机 4》来得勇猛，再加上后来机能更上一个台阶的 NGC 上复刻的《生化危机》初代在画面和游戏性上将"生化"PS 时期建立的 AVG 模式真正演绎到了极致，因此使得有些四六不靠的《维罗尼卡》在系列中所处的地位更加尴尬。另外一款"恐怖"游戏《路易鬼屋冒险》虽然作为 NGC 首发软件被予以了一定重视，但怎奈没有马里奥的传统，又缺少瓦里奥的恶搞精神，本来表现可圈可点的路易最终还是淹没在了任天堂大腕云集的人堆里了。

如果说这两款游戏都是因为后来的正统作品太过耀眼而被遗忘的话，那么于 2000 年登陆 PS2 的《铁拳 TT》则正好相反，正统四代因为偏离《铁拳》风格使得之前备受好评的《铁拳 TT》更加令玩家怀念。和上文提到的两款游戏一样，作为 PS2 初期的软件，移植自街机的《铁拳 TT》既要展示新主机的机能，同时还要延续这个 PS 时代的 3D 格斗大作在玩家心中的良好印象。结果该作很好地继承了三代的优良传统，并且凭借新主机的画面飞跃和双人组队，随时切换的开创性创新打法，集大成的出场人物阵容，当然还有必不可少的华丽 CG 开场，这些很好的满足了玩家对于《铁拳》系列一贯以来表演性与爽快感并重的要求。本来略显夸张的浮空连段由于双人组队的缘故变得更加丰富，在继承前作辉煌的同时还把系列求新求变的思想传达给了玩家，以至于后来竟然成为了玩家批评《铁拳 4》的论据，从这个侧面我们也可以看出《铁拳 TT》这个没有被赋予正统序号的游戏所具有的强大实力。

以上提到的这些外传性质的作品，在推出时都带着明显的试验味道，他们都是来自于那些响当当的知名系列，因为正统作品树大招风，牵一发而动全身，所以厂商才会考虑曲线发展，投石问路。这些作品往往出现在平台进化或是正统系列完善到了一定程度，正遭遇中年危机的时候。于是厂商便通过类似外传的形式对新平台进行摸底，或是尝试系列的其他可能，一来丰富了在市场竞争中的进攻套路，二来还可以将外传中的可取之处在正统系列中进行加工完善，路易用吸尘器打扫完鬼屋后，原本赤手空拳的马里奥在《阳光马里奥》中就改成了背着滋水枪上阵，很难说不是从弟弟那里借鉴了经验。即使这些外传的尝试不成功，也不会对正统系列有过多的负面影响。比如说《机战》

即时战略版《特勤司令官》，拿光枪糊弄事儿的《枪之危机》，都难以让人满意，有很大玩票儿的嫌疑，基本上死不足惜。而像《路易鬼屋冒险》，《生化危机 代号：维罗尼卡》等等这些被点石成金的游戏在完成各自的使命之后就这样躬身退出历史舞台，不免让人有些遗憾。假如他们能够以完善自身为基础，继续从正统系列中吸收营养，相信也完全有能力重出江湖，再战紫禁之巅。比如Wii 的手柄就刚好可以胜任路易那台“鬼见愁”牌吸尘器。《维罗尼卡》开放式的结局从一开始就给玩家留足了想象空间，而且在刚刚闭幕的 TGS 展上新公布的《生化危机安部雷拉历代记》似乎就有意区别于正统系列，而是将一些悬念通过外传的形式来串联和揭示。PS3 上《铁拳 6》那有失水准的演示画面遭人诟病，也许又到了《铁拳 TT》出马的时候了。总之是金子总会发亮，是金子就还会发亮，昨天他们是大作的先遣队，护卫军。也许明天他们就有可能成为巨人本身，不仅仅因为他们有着豪门的血脉，更重要的是，他们身上那破旧立新的潜力，这才是他们被记住的最重要的原因。

TREASURE 的百宝箱

就像提起 S•E 的时候首先会想到的一定是 RPG，说道财宝公司，玩家便会第一时间在脑海里浮现三个游戏类型，动作类，射击类，以及二者融合的动作射击类。作为最古老的游戏类型，动作和射击游戏的发展道路历经波折，而后者更是在近年来罕有佳作问世，正不情不愿的渐渐淡出主流游戏类型的行列，处境非常尴尬。虽然从数量上讲，卡普空和彩京应该是这两类游戏必然的代言人，但是在 TREASURE 的百宝箱里，也同样珍藏着动作和射击游戏的玩家在不同时期弥足珍贵的一段段回忆，那就是动作类的《幽游白书—魔强统一战》（以下简称"幽白"），射击游戏的另类——《斑鸠》，以及当年 MD 主机上的年度最佳游戏，动作射击的极致——《火枪英雄》。

即使是在各种名目的大乱斗游戏层出不穷的今天，也很少有哪款同类游戏在出场人物有限的前提下，耐玩程度上还可以达到当年《幽白》的高度。格斗游戏作为动作游戏的一个分支，一对一的战斗在很长时间里被默认是当然的游戏规测，虽然 3D 技术的应用让格斗游戏有了全新的面貌，但对于当时 3D 技术才刚刚起步的家用机来说，新技术的应用还处在摸索阶段，继续在越发拥挤的 2D 空间内寻求发展似乎倒像是更为妥善的做法。因此如何发挥 2D 表现力的极限，还要让玩家体验到全新的对战感觉，使许多老牌游戏厂商都感到头痛的问题。那一时期《街霸Ⅱ》还在进行着事无巨细的版本完善，《KOF》组队战的形式则刚刚起步，2D 格斗的进化主要还是表现形式上的进一步强化，实质的内容并未发生根本转变。直到双线四人同时对战的《幽白》一鸣惊人，让玩家猛然间发现原来格斗游戏可以是这样的：场面热闹而不浮夸，人物不多但却特点鲜明，按键防御解决了乱斗中转向和防御的矛盾（别小看这个细微之处，同样走 2D 乱斗路线的《GGXX#ISUKA》就是因为对四人队双线作战不得要领，生搬 2D 格斗的模式，把按键防御改为按键转身，结果适得其反，操作被化简为繁，招致了口水和板砖的伺候）。把传统 2D 格斗严谨的对抗性和多人清版闯关的爽快感结合到了一起，从内容上重新诠释了 2D 格斗的乐趣。甚至就算没有《幽游白书》原著的号召力，单就游戏性本身而言也是具有很开创精神的佳作。尤其是多人对战时 high 那翻了天的热闹劲儿，更是当时各地 MD 包机房中的一道风景，也因此让《幽白》陪着 MD 走完了最后的道路，他对于多人游戏的垄断地位也一直延续到了《WE》在四代时羽翼丰满才算告一个段落。《幽白》带个玩家的既是一个切磋技艺的竞技场，同时也是一个制造欢声笑语的游乐场，"独乐乐不如众乐乐"的古训在这款游戏上被发扬光大。

接下来说的《斑鸠》和在某种程度上和《幽白》有些类似，都是在类型本身看似山穷水尽的时候寻找到了柳暗花明的新天地。《斑鸠》一反常理的创意和充斥着宗教符号玄秘意境的关卡设计为当时江河日下的 2DSTG 注入了一剂强心剂，让 STG 爱好者的弹幕之魂找到了新的依附。基于 NAOMI 机版开发的本作能在粉丝一波又一波的请愿攻势下移植 NGC 这样的冷门主机，也说明本作在核心玩家中的优势地位。STG 历来讲究的是躲避和射击的学问，在嘈嘈如急雨的弹幕下见缝插针地吃道具，吃保险，吃金块。可是如果一不小心吃到子弹的话，就只好 RELORD 了。《斑鸠》却逆向思维，把敌我双方分成了黑白两色，同色相容，异色相斥，自机通过按键进行颜色的转换就可以将铺天盖地的子弹主动消化吸收，而且对异色的敌机还有提升攻击力的效果。STG 十几年的游戏规则被重新定义，让我们认识到对敌方的子弹原来不一定只能说"不"。

最后说的《火枪英雄》其实比《幽白》的出道时间还要早，1993 年发售的该游戏可以看作是 TREASURE 发迹的里程碑。当时日益成熟的 MD 主机带来的画面飞跃让游戏的色彩更加明快，放

缩功能使游戏初步具有了了电影镜头一般的自由表现力，敌我双方个性十足的人设，火爆的动作，爽快的射击，充满想象力的关卡设计让昔日沉迷《魂斗罗》的我们感到《火枪英雄》竟是那样的熟悉和新鲜。在闯关过程中根据关卡需要和玩家习惯切换武器组合以及射击模式的设定使玩家可以自由的选择武器种类，每两种枪火就会组合出不同特性的武器，既有适合强攻的重火力，也有在灵活游击战中发威的追尾武器。除了对武器进行 DIY，还可以用简单粗暴，且十分过瘾的方式摔打敌兵。玩家往往是拳头与火枪并用，突破一个个主题公园般惊喜连连的关卡，叫板一个个鲜活可爱的 BOSS，拳脚如流星落地，抢战似天外飞仙......不客气地说，你对一款动作射击游戏的所有要求都能在这里达到加倍的满足，而且还提供许多你想象不到的乐趣作为实惠的返券。这个 1993 年问世的游戏就好比是哪个年代里的《鬼泣》—真是酷毙了。这款 MD 的巅峰之作让当时许多并不富裕的玩家倾囊而出，只为抱回心爱的主机和游戏，并从那时起便把 TREASURE 惊为天人。

不过作为一家小规模的游戏厂商，TREASURE 似乎对于续作的开发显得并不热心。在 GBA 上的《超级火枪英雄》虽然保持了 TREASURE 一贯的"好玩"特点（请原谅我用了这个过于通俗的形容词，能带给玩家这种感觉正是 TREASURE 的可爱之处），可是如果那些火爆的场面，充满想像力的关卡出现在机能更强劲的家用主机上，而不是日落西山的 GBA，也许可以让更多的玩家领略到游戏中这种纯粹的快感。毕竟《火枪英雄》是成名于家用机，从表现力上来讲，家用机还是有着掌机所无法比拟的优势。同类型中早已是威风不在的《合金弹头》，《魂斗罗》尚且变换着花样在主流家用机上搏出位，更况乎盛名已久的《火枪英雄》又怎能无动于衷。TREASURE 在 NDS 上推出的《死神 BLEACH－驰骋苍天的命运》一度被认为是《幽白》的嫡系作品，依然是当红的少年漫画，依然是四人双线的格斗游戏，更多的出场角色，运用触摸屏代替"搓招"发动必杀技，一卡四人的乱斗，这些一脉相传的基础上加入的新要素使得该作成为了口碑上佳的改编作品。《斑鸠》对于 STG 的创新探索如今已经被更加新颖的《旋光轮舞》升级到了类型融合的高度，相信 TREASURE 也一定不会视而不见。TREASURE 下一步也许真的应该考虑家用机市场的需求了，在"第二次家用机次世代战争"中，TREASURE 作品的数量和质量都没有达到 MD 时期的水平。如果借助现如今和任天堂之间的良好合作关系，在开发成本相对较低的 Wii 主机上发挥出 TREASURE 一贯以来创意至上的优点，奉献更多更好的游戏，才是昔日里所有被《幽白》，《火枪英雄》和《斑鸠》感动的玩家都十分乐意看到的。

卡普空的 2D 格斗

提起 2D 时代的卡普空，或者说是卡普空的 2D 时代，热血的我们在第一时间会很快想到一个游戏类型：2D 格斗。鉴于我们对于游戏的第一印象早就已经刻骨铭心，所以也就用不着拉出一长串名单来长吁短叹，呜呼哀哉了吧。还记得最后一次玩《街霸》是在什么时候吗？昨天？前天？上个礼拜？上个月？还是几年前？（什么！你说自己从没玩过《街霸》，那还愣着干吗？快去找报摊老板呀，你买错杂志了。）《街霸Ⅲ－三度冲击》无疑是卡普空一个时代的休止符，这之前的乐章铿锵寰宇，至今萦绕。在这之前，《街霸 ZERO》第一次让我们领略到 2D 格斗原来可以是那样的漂亮，原来风格写实，硬桥硬马的《街霸》还有动画片般卡通的一面。《恶魔战士》的歌特风格即使和今天的《罪工》相比也是一个另类，或者也可以把颠覆传统的她看成是那个时代的《罪工》，性感妖娆的莫尼卡是当时玩家心中的明月光，而手持乌兹冲锋枪的小红帽便是那胸前的朱砂痣。因为参加过《漫画英雄对卡普空》的群英会，所以当其他观众对着漫画英雄电影里千奇百怪的变种人分辨不迭时，我们却对他们这群变种异煞不感到丝毫的陌生。青面獠牙，刚愎生猛的金刚狼能不能打得过觳觫长足，吐丝成罗的蜘蛛侠？万磁王和电警维加那有如唇齿的电磁对话后谁又能成为反派阵营的第一大佬？这款游戏似乎专门就是用来回答这样的问题。作为 2D 格斗的一朵奇葩，还没有哪款游戏能在 PS 的机能下完美的像漫画一样在战斗，当荒木的另类劈腿卡普空的不羁，本来天马行空的《乔乔奇妙冒险－黄金的遗产》瞬间变得更加放肆，更不用说在酣战之余还有故事模式里那些将原著的智慧完美还原的迷你游戏。当然还不能忘了后来的《SNK 对卡普空》，没必要较真儿他们长短不一的平衡性问题，莫扎特和贝多芬的音乐本来就有着本质的区别，而他们唯一的相同点就是伟大。当初在 2D 格斗的鼎盛时期，每当卡普空有新作问世，无数铁杆玩家便犹如百鸟迎凤凰出仪，兵卒遇关公显圣，大旱之后逢甘露下降，丰收时节庆嘉禾蔚生。浩浩荡荡，煞是壮观。

然而三十年河东，三十年河西。随着"手指溃烂终不悔，为伊消得人憔悴"的豪言成了心中忘却的记忆。随着家用机新时代的来临，2D 格斗也进入了萧条的冰河时代。这些曾经红极一时的作品只是偶尔以复刻的身份登场，已注定他们已不再是舞台的焦点，只能忍受灯光昏暗，掌声寥寥的现实。

当然往事不必再提，人生已多风雨，纵然记忆抹不去，爱与恨都还在心底。2006 年的"斗剧"最后一次以《街霸Ⅲ－三度冲击》作为比赛项目，参赛的各路"名使"在对各个人物的理解和使用上已经登峰造极。纵使千般不忍，告别的时刻终归还是来了，从来只有新人笑，有谁见到旧人哭，除了暴雪的《星际争霸》，还很少有哪款竞技游戏可以在竞争激烈的游戏市场上保持如此旺盛的生命力。1999 年问世的《街霸Ⅲ－三度冲击》之所以会在将近七年的时间里长盛不衰，拥有今天这样的成绩，一方面是游戏品质本身的出类拔萃，另一方面玩家对游戏的尊重与珍惜也是一份无形的巨大贡献。毕竟曾经是《街霸》开创并发扬了 2D 格斗，是卡普空的不断探索为我们提供了一个又一个对战的平台。如今宣泄的机房还在，写着"CAPCOM"这六个字的黄色大标却已经成了《高达 SEED》的代言人；机台和摇杆还在，但是六键位却不在了；卡普空还在，但曾经属于他的 2D 格斗的世界却不在了。留下隆求道的孤独背景，留下玩家依依不舍的眷恋之情。
在 3D 格斗的世界里，《VF》，《铁拳》，《刀魂》，《DOA》各领风骚，胸肌巨乳样样不少。面对压力，2D 格斗也慢慢找回了感觉，从总体上来看，基本上是以《罪工》为核心多点开花。排头兵《罪工》在不断的改良以带给玩家更多的新鲜感的同时，同门师弟《北斗神拳》由于原作漫画天生就是个格斗游戏的胚子，也渐渐站稳了脚跟，玩家还时不时调侃一句"你已经死了"当做战前宣言。SNK 经过一段颠沛后重新复苏，《KOFⅪ》和《侍魂－天下第一剑客》虽然在画面上还是有些与时代脱轨，但重回江湖的决心还是值得肯定的。还有一点不得不提的就是"斗剧"的举办为 FTG 的推广提供了积极活跃的大舞台，一年一度的比武大会绝对是格斗游戏爱好者的饕餮盛宴，丰富的比赛项目让我们认识了一大批格斗游戏的顶尖高手，面对这样的良好势头，卡普空却似乎依然是无动于衷，铁了心要和同行多年的格斗游戏玩家们 say goodbye，怎么留也留不住。财政问题上的捉襟见肘让卡普空变得越来越小心谨慎，除了三叶草偶尔露峥嵘以外（不知道是不是因为该组最新作品《神之手》那出离的难度惹恼了想玩本作，却十分手拙的公司高层，心想"老子掏钱让你们玩自我，结果你们挣不着钱还给我添堵，这样的"失落天才俱乐部"趁早解散。"所以本人下笔时该工作室已经封存成为了历史，本来我还幻想该组能够接过前辈的枪，尝试制作 2D 格斗呢），基本上是握着几款名作不敢越雷池半步，领导层只关心自己的血压因为财务报表由红转黑而趋于正常，却丝毫不关心在明年"斗剧"上看不到本社作品的尴尬——试问这和在世界杯上看不见巴西队有什么区

别？

话说"《街霸》他爹"冈本吉起在《源氏 2》的制作过程中深感自力更生的艰辛，每日操劳身心疲惫。一日忙里偷闲跑去楼下的机房放松放松，先是拉了两把柏青哥手气不佳，于是独自在《街霸》机台上虐电脑，通关后看见自己的名字心中不免惆怅。又到旁边《罪工》机台与人 P.K，刚好遇到了比自己昔日同僚稻船敬二长得还要猥亵的猥亵青年—"EDDIE 名使"——上届斗剧《罪工》项目冠军小川。小川同学丝毫不顾及一代宗师的颜面，几个回合过去，冈本面对形影相离，黑口黑面的 EDDIE 越发吃力，口中咒骂："这黄口小儿，我玩 2D 格斗的时候你还是液体呢。"可是嘴硬手软，就在即将败北的时候，双手一通乱搓，竟然在只有五键位，且 P，D 两键的空缺处使出了蹲中腿。然后是升龙拳，百烈脚，那边小川顿时乱了方寸，匆忙防御结果却被螺旋打桩摔了个结实。面对匪夷所思的胜利，刚本自问"我不是在做梦吧？"话音刚落，一双惺忪的模糊睡眼中已是 game republic 的员工们忙碌的身影。冈本醒来后的一件事就是给静御前加上了春丽的百烈脚，还把武藏坊弁庆的隐藏武器取名为螺旋打桩，至于源九郎的升龙加波动终于还是在同事的强烈反对声中浮云了。不过此事并没有就此罢休，喜欢 2D 格斗又不愿意像梦中那样在机房被小川之流蹂躏的冈本，利用本来就有限的业余时间，和几个喜欢 2D 格斗的员工以流行动画《凉宫春日的忧郁》为蓝本，在电脑上制作了一款同人性质的格斗游戏，取名为《凉宫春日的格斗》，当做平时在单位里消遣。玩腻了之后便修修改改增加新意。后来冈本看到 X360 的下载服务中自己的成名作《街霸Ⅱ》人气旺盛，感叹到原来大家并没有把他忘记，于是又将《凉宫春日的格斗》放到了互联网上与玩家共享。这个颇有专业水准的游戏很快在同人作品中脱颖而出，无数爱好者也相继加入 SOS 团的格斗游戏版块，其中甚至还包括网名为"独占独占不是罪"的三上真司和"猥亵猥亵也是人"的玩家小川。一时之间众人拾柴火焰高，该游戏版本从最初的 1.0 很快升级到了 3.3。正苦于没有作品出席下一届"斗剧"的卡普空发现了这个源于民间的人气作品，心想同样小成本，同人制的《月姬格斗》能登上"斗剧"舞台，相信本作也差不了。于是多方打探，终于找到了该作的创始人，冈本吉起。双方执手

相看泪眼，尽释前嫌，顺利地完成了《凉宫春日的格斗——最终决定版》。恰逢当时市场的风向突变，一夜之间 2D 格斗竟成主流。于是卡普空又从新回到了 2D 格斗的路线上，而原本受宠的动作 AVG 则模糊在了历史的记忆中。后来有人为纪念这段被遗忘的时光，专门策划一篇《独自等待—献给从我们身边悄悄溜走的名作》，文章有一章节专门说道卡普空，开头是这样的："提起 3D 时代的卡普空，或者说是卡普空的 3D 时代，热血的我们在第一时间只会想到一个游戏类型：动作 AVG。鉴于………………"鉴于 YY 也要有尺度，就此打住。

后记：我上网不多，之前给游戏杂志几篇东西。前两篇作品在 A9 论坛里反应不错，我也顿时有了臭来劲的动力。这篇又臭又长的"东西"您能看完我就很欣慰了，非常谢谢，在您心里有什么类似的作品不妨说出来分享一下，重在掺和。

下月这个时候，我的游戏小店（不足八平米）——**绿洲电玩**就要开张了，容我厚着脸皮打个广告，北京搜秀商城六层。
P.S：工商查的严，散装光盘暂时不买。

传统与创新

tj32rui

天下大事，合久必分，分久必合。芸芸众生，忙忙碌碌，苦尽甘来。没完没了的辞旧岁，没完没了的迎新年，往回看，我们共同走过，往前看，长路依然漫漫，尽头是生命必然的结果，脚下是生活累积的快乐。

像以前一样，2006 又是在不经意间便走到了尽头，又有新的回忆可以惆怅，又有新的改变伴我们成长，用 365 天划分出的时间，不多不少，走走停停，紧促而缓慢。身边的游戏店刚刚在圣诞节又狠宰了玩家一笔，随之而来的春节又必定会有欢笑与钞票齐飞的华丽场面让我们在这个消费的年代爽得不亦乐乎，ATM 机里进进出出的信用卡汗牛充栋。然而无论什么时候，拿起手柄，则是另一个世界了，2006 年，微软一族新的头领白色魔神用一个 360 度的转身完成了黑与白的蜕变，依然是代号 X 的未知，纤细的腰身所蕴藏的无穷魅力和那充满热情的大功率变压器一起让人又爱又恨；PS3，WII，他们无不试图让人们接受自己或是成熟完善，或是标新立异的概念，这一大一小，一黑一白两个侠客在进入江湖之前就已经是闻名遐迩，在 E3 展和东京游戏展上大展手脚，用先扬后抑的价格，步步飙升的创意频繁过招。说什么不同领域没有彼此的直接交锋，谁信呀？少林和武当还是不同流派呢，要是不在光明顶上 P.K 一下的话这武林盟主的位子又该谁座呢？如今他们便是牟足了劲要在岁末的激烈商战中杀出一个黎明，于是好奇的我们随着时间的引领走进庐山深处时，那个神奇的 WII 手柄一出手，便是一道剑气摄人心神，所谓‟重剑无锋，大巧不工”，虽然只有剑柄而不见锋刃，然而比剑更可怕的是剑气——不露也锋芒。这个白色的短小兵刃就像绝地武士手中的光剑一样，不出鞘时有如居家手电筒，可一旦形势需要，便有五颜六色的光芒劈杀开前方敌人的阻挡，守护这个叫做任天堂的古老帝国。可能是由于敌人的异常强大和背水一战的坚定决心，这一次任天堂第一时间将这把神剑交到了林克的手中。矫健的身手，俊朗的面孔，空灵的气质，以及宫本茂智慧的点拨，从这一刻起这个多年来捍卫任天堂帝国荣誉的小英雄将要御驾亲征，在江湖中成为真正的男人，把呆板的世界改造成充满自由和想象的任天堂。和 X360 的纤细，WII 的玲珑比起来，PS3 的身材充满了压迫感，漆黑如墨的外表仿佛蕴藏着身不可测的神秘力量，靠近他时你只会在包裹着夜色的光亮中看见自己惊讶的神情，那是一种对王者的崇敬，又或者时向曲高和寡的傲慢发出的唏嘘。没有人会质疑 PS3 深厚的内力，然而这内力究竟能在何时爆发，爆发到何种程度却让人不紧缚遐想联翩。在奇货可居的首战中，几辆忽忽悠悠漂移着的山脊赛车，几部 UC 世界的高达机体，一场混乱的灭人战争，一个美形的古代武士，还有那一缕幽深的蓝光，这个黑洞一样的石碑立起来尚且还有些岌岌不稳，尤其是当他与那么多 money 站在价格天平的两侧时，孰轻孰重还真是让在各个工作岗位上辛辛苦苦为人民服务了一年的玩家心里犯嘀咕。相信那边绿衣的剑客更是让 PS3 感到如芒在背，至于统一阵线的盟友——那个让魔鬼痛哭流涕的红衣猎人，那个改变世界命运的极品特工，那个幻想的瑰丽世界，甚至那个弑神的斯巴达勇士，PS3 在等待，玩家也在等待，等待三世而亡的宿命被印证或推翻，等待素质越来越高的游戏或冲击我们的眼球或略夺我们的钱包，等待价格越来越低的主机，等待王谢堂前燕飞入寻常百姓家，等待自己那个亲切温暖的的窝里能够因为新主机的到来继续欢声笑语，等待我们的生活能够像不断攀升的机能和快乐一样欣欣向荣，等待最好的年代，等待更多更美的神话，等待更多的传说在我们的手中诞生，谱写，延续，孕育新的神话，在游戏这个梦的王国。

2006 年，游戏历史的又一个里程碑般的融合创新之年。

三上真司先生很男人，而且是非常的 MEN。‟索尼为了多卖主机所以故意把 PS2 做得很容易坏。”‟《王国之心》那样的游戏只有女人和小孩才喜欢。”这两句豪言壮语都被当事主机和游戏的销量给轻松地无视掉了。《亡国之心 2》虚空城里关于记忆和命运的齿轮在罗克萨斯和索拉的相遇

中绞合在了一起，困惑依然，童话的美丽依然，女人的微笑依然，孩子的幸福依然，当我们与加勒比海上有些神经质，疯疯癫癫的杰克思派罗船长并肩作战时；当我们化身幼狮，奔跑在荒原上时；当我们与美人鱼一起载歌载舞时；当我们眼前出现儿时黑白电视的光影时；我们当然会像孩子一样，回到迪士尼曾经和正在带给我们的童年。这就好比在《深渊传说》斗技场中，我们最后的对手就是昔日谱写传说的英雄，这是一种怀念，更是一种尊敬，快乐便从中而来，尽善尽美，尽情尽兴。

值得尊敬的还有创新的回归，一月是新生，也是回望，《新 鬼武者》的到来就像是对昨天的总结和对未来的过渡，当剑客们穿上隆，肯的白红功夫衫一闪天下时，遇到了本公司《街霸》时代曾经的老友——《侍魂 侍魂天下第一剑客传》，这个关于剑客的传奇这一次一口气集结了所有的剑与魂，狂放如霸王丸，阴柔似桔右京，尽管女仆的强悍有些让人汗颜，但回来总是好的。就好比说《生化危机 死寂》那划屏幕的触摸"笔刀"和文森特腥红色的《赛伯拉斯挽歌》，新的操作，新的故事，不变的，是传奇本身。

二月春寒料峭，结束了冬眠的野兽走出深居简出的巢穴，准备舒活舒活筋骨，抖擞抖擞精神，填充一下饥饿的狰狞皮囊，寻思着猎物的踪影。"你在窗口看风景，我的奔忙装饰了你的窗口，你装饰了我的梦。"猎人和猎物在身份上随时都有可能转变，就像诗中的风景和梦一样，尽管这诗词"白话"了一些，但《怪物猎人》肯定没有吟诗的雅兴，刀剑，火炮，原始的搏杀，雄性的挣扎，野性的复苏，联机的爽快，二月，好一个早来的狩猎季节。我们的猎场和猎物当然不会仅限于荒郊野外的狂野自然，在《战国无双》的厮打中，杂兵，敌方武将，高端武器都可能是我们的猎物，或者把我们当成猎物及获取猎物的诱饵，总之收获伴随着风险，这就是狩猎的快乐。如果在战场上迷失，别忘了《幻想水浒传》的一百零八星指引着星星点灯的踪迹，为漂泊寻找到归宿的港湾。

三月伸了一个懒腰，然后万物复苏。当怪物猎人们激战正酣时，《银河战士 猎人》又把这场狩猎延伸到了宇宙，用触摸笔继续厮杀。和永远不知疲倦的高达比起来，《北欧战神传》绝对算得上是清高的可以，七年一梦尚且不说，光是复刻版就足以让我们瞬间告别冬日的慵懒，在游戏的凝重苍凉中，心灵却如沐春风，女神的光芒再次滋润了心田。待我们清醒了之后，王者归来。《最终幻想 12》经过一次次的辗转终于出现在世人面前，好像是从入行那一天起，松野太己就是个职业的天才，其只出经典的作风让人不仅怀疑他是不是和暴雪沾亲，但天才大多对人间凡事水土不服，结果不经意间《最终幻想 12》经成为了商业和艺术的交集，传统风格和类似"网游"的新概念的融合，这样的《最终幻想》，必然充满争议，就像是浮躁的春天一样，只有面向大海的胸怀，才能看到春暖花开，希望由此绽放去追逐永不终结的梦想。出了超脱的幻想，一场场你死我活的残酷战争也在三月打响，在贝尔肯的天幕下，一架架飞空的天神鹰击长空，呼啸着划过响尾蛇般的姿态，导弹的轨迹追寻着被锁定目标的身影，悠扬的旋律何尝不是这场《皇牌空战》激斗人心的咏叹调。如果说除了易中天，还有谁在这个时代为普及《三国演义》作出了贡献的话，那一定是光荣了，"赤面秉赤心，骑赤兔追风，不忘赤帝，青灯观青史，扙青龙堰月，无愧青天。"估且不论游戏中某些令人咋舌的人物设定，当关云长千里走单骑的文字成为我们手中青龙堰月一般的手柄时，《真三国无双》的帝国便有资本雄踞一方，成就霸业。

四月向来是个平和的季节，没有多少泛滥的感情色彩，适合静静的怀念甚至感伤，所以我们会选择在这个月里祭奠那些逝者，一年一度的送去我们的思念，并在这个世界延续生生不息的意义。如果传统是相见不如怀念，那么当劳拉归来，红唇、媚眼、汹涌的曲线，这些都没有变，古墓、机关、步步为营的冒险，这些似乎交给了时间。不知疲倦的尝试，一次又一次的改变，歌中唱"是你变了吗？我的影子笑我这人好傻。是你变了吗？我已经听不到你的回答。"很多时候传统是一种压力，一中约定俗成的惯性，一冲深沉的传承，一味地忘记，抛弃，岂不是忘本？如果传统是破旧立新，那么《罪恶工具 XXSLASH》初玩之后，天马行空，手忙脚乱，不知道这人物是何方神圣，不晓得那系统是怎样玄机。其实不然，只要玩过足够多的 2D 格斗游戏，你会发现《罪工》集大成的完善和创新，每一招每一试每一个人物都可以再从前的游戏中找到影子，折射回来，便是全新的快乐。如果传统是一幅画，那么像《大神》的画面那样红如鹤顶，清清朗朗一定是不错的选择。神笔马良反抗地主阶级的民间传说变成了充斥"鸟"语和花香的写意游戏，墨迹下娇嫩的四叶草，是四月里最美的苜蓿花。如果传统是对回忆的约定，那么口齿不清的胖小子杨格斯和《勇者斗恶龙》便有这样

一个不见不散的约定，在一座座不可思议的迷宫里，带着怪物伙伴，过了一把做主角的瘾。传统还是一种亲切的提醒，《MOTHER3》选择了 GBA，提醒我们无论机能怎样进化，总有一些游戏，用最平易近人的姿态守护着我们的心灵家园，就像我们的地球家园对我们的呵护，它送走了我们的前人，耐心陪伴着我们等待后人的到来。

五月，我们幸福的像花儿一样，因为 E3。告别四月的传统，E3 带给了我们一个真真切切，可以触摸的未来，尽管随着未来一起呈现的是更多的未知，但是我们又有奔头儿了，"喜欢游戏是吗？给个理由先。"E3 就是理由。但所有的镁光灯对准 E3 时，当我们把精致的宣传影像看了一百遍后，想起来这个月好像还没玩游戏呢。《达芬奇密码》像是一场大脑风暴，呐喊的争议让我们这些从来都不相信救世主的社会主义无神论者非常纳闷，我们搞不清圣餐杯究竟指代什么？就像老外不明白为什么打招呼时非要说"吃了吗？"民以食为天，天如果是信仰，上千年靠天吃饭的农耕社会把谁看做神还不一目了然。玩家则把宫本茂看作是神，否则不会把《马里奥》玩上一遍又一遍，一年有一年，新作必买，因为真的好玩没商量，NDS 的《新超级马里奥兄弟》用传统的方式，创新平台带来的有趣玩法再次征服玩家本已足够虔诚的心，在五月的月末，传统和现代水乳交融，开起了新的天空。

六月，世界杯的浪潮席卷世界，早在电子游戏诞生之前，足球就一直肩负着发展体育运动，增强人民体制，为人类带来快乐，带来梦想的崇高使命。世界杯便是使命的召唤，全世界顶尖的足坛高手为了那个至高无上的荣誉，在成为高手高手高高手的道路上逐个淘汰，过程残酷，英雄辈出。比如说格罗索，点球！点球！格罗索立功了！格罗索立功了！他继承了意大利左后卫的光荣传统，那一刻卡布里尼，法切蒂，马尔蒂尼灵魂附体！他不是一个人在战斗！不是一个人！！而就在那场比赛开始之前的几天，《北欧女神传 2》刚刚发售，这边玩家日夜酣战终见阿莉莎被三女神灵魂附体干掉了"女神痴汉"理查德，那边希丁克就带队一次性倒在了老中青三代意大利左后卫的脚下。游戏中美丽的迪班公主和英俊的意大利小伙儿在四年一届的足坛盛世和一梦七年的游戏神作中竟以如此魔幻的方式激情邂逅，让人不禁感叹主人公阿丽西亚继承了女战神巴尔基里的优良传统，那一刻希尔梅里亚，艾莉，雷纳斯灵魂附体！她不是一个人在战斗！不是一个人！没有必要在世界杯这个档期和足球争夺眼球，所以六月的游戏就像盛夏的天气，在平淡甚至是略显沉闷中等待雨露的滋养。

《异度传说－第三章》那个也不谁谁谁"如是说"让一个本来已经变本加厉的沉闷七月在刚开始就变得充满了哲学思辨的经纶，海量的饕餮剧情让这个在 PS 时期名为《异度装甲》的超长篇史话终于善始善终，而不是像曾经的《莎木》那样悲惨的倒在梦开始的地方。看着越来越绕的剧情，越接近真相却越加迷茫的来胧和去脉，如果不是女大十八变的人物，有五星物语风范的模特机体，实在很容易让人对这款内核精彩的游戏失去耐心，这样的游戏就像是洋葱，虽然辣，但却是有层次的，呛是呛了点儿，可有人就好这口儿。不过这样的游戏有一两个就行了，更多的时候融合传统，创新方式才是主旋律。比如 X360 本月就推出了一款名不见经传的对战射击游戏《旋光轮舞》，这个在世嘉官网上频频出现对战录像的热门街机移植作品融合了曾经各自代表一个时代的游戏类型——格斗和射击。"无双杀手"《战国 BASARA》也赶在月底推出新作，当年"无双"热买光荣数钱数到手软时饥寒交迫的 CAPCOM 一定很不是滋味，这个让《吞食天地》流行了数年的老派厂商当然不会坐以待毙。当光荣把三国修改的有如金庸小说一般时，CAPCOM 更是一鼓作气，将战国争霸变成了混合 SF 和 D&D 的群魔狂舞，炎热的七月终于迎来酣畅淋漓的大雨。

当然一代天尊也不能总是那么点儿背，时来运转总是会的。八月，《勇闯尸城》，又是僵尸，在 CAPCOM 的历史上，这是第二次死人给活人赋予了新生。凭借 X360 当然的机能表现和僵尸文化在欧美的兴盛，这次活死人的黎明显得格外灿烂，阳光那个亮呀，僵尸那个多呀，血浆那个喷呀，八月这个热呀。本以为"热咖啡"事件会让暴力游戏暂时跑跑路，避避风头，谁曾想《圣徒的争斗》把这段"离开 GTA 的日子"填补的严丝合缝，肌肉，拳头，热血，和僵尸比，一点不差。H 游戏往往是用最清凉的表现方式涌动最燥热的情绪，当他和格斗游戏联系起来，既不是《欲望格斗》，既然要去掉 H 的修饰，在网络的人肉式传播加工后，成为了大雅之堂的新人——《月姬格斗》，群众的力量是巨大的，这样的一个草根背景的游戏能得到官方的承认，正是印证了"从群众中来，到群众中去"的伟大革命思想的正确性。同样响应这一号召的还有《最终幻想 3》，这个传统的系列

到了 NDS 上依然生龙活虎，风采不减当年，上下双屏吼叫的巨龙，3D 的画面，传统和现代又一次交织得不分彼此，形影相应。

九月，东京展上猛料、大作、美女轮番轰炸着我们敏感的大脑和眼球，这样的战会很像是古罗马的角斗场，需要力量，勇气，智慧，甚至是运气。惨烈的滚滚尘埃携带着滴滴鲜血成为胜利者高脚杯中的佳酿。三个角斗士拼得大汗淋漓，而且越战越勇。我们满怀激动站在角斗场的看台上，伸出拇指便可以决定这三位勇士的命运，朝上的话，将给他们带来不尽的财富，朝下的话，当然就是剩下那死路一条。"三上真司先生是个斯巴达克斯一样的角斗士，带领相信他的人去革命，这么做很男人，而且是非常的 MEN。"这句话在前面我就已经说过了，四叶草的倔强和他无比般配，不知道他自己在玩《神之手》时，会不会因为超高的难度而心中暗自高兴：让你们就知道玩《王国之心》，尝尝这个吧，LU 吧。结果是没人理他。不久他也就先洗洗睡了。至于《口袋妖怪》的热卖，算了吧，说真的，谁能告诉我这款让任天堂数钱数到手软的印钞机要卖几百万才算上是真正意义上的"热卖"呢？

旧的不去，新的不来。没有了骂骂咧咧的大嘴三上，游戏依然风生水起，草长莺飞。世上本没有路，走的人多了，也便有了路。动漫改编就是这样，这个电子游戏的孪生兄弟，天生的同盟军和游戏相互提携一路走来升华自己，娱乐大家，功在百代，利也在百代。《龙珠 爆发 NEO》这样的游戏很能代表动漫改编的特点，尽管还这样那样的瑕疵，但确实越做越好；尽管游戏性越来越高，但题材本身还是最为重要。就算明年本命年撑腰，《红猪》也肯定卖不过《龙珠》（当然也没有《红猪》的游戏，我这只是打个比方）。十月秋高气爽，游戏也活分儿了起来。《最终幻想 5》选择了 GBA，给玩家了一个暂时回归的理由。在无间道挣扎的《分裂细胞 双重间谍》趁着 SNAKE 暂时老去的这段时间，扩充着自己的势力。作为未成年的《GTA》，《恶霸》让我们暂时成为不良少年，青春期时古惑仔的录像带中看到的斑斑劣迹漫漫依稀。而《暴风传说》，我们就只能暂时给 BANDAI NAMCO（主要是 NAMCO）一点时间，认真权衡一下口碑是不是真的适合量产。四叶草走了，我很怀念他。

不是我喜新厌旧，而是《使命召唤 3》和《战争机器》真的是像他们的游戏背景一样太煽乎人了，当全人类面对共同的敌人，或者说恶魔时，热血男儿的根性和底力自然是被完全激发。第一人称或是第三人称都不重要，重要的是《光环》带来的 FPS 的优良传统在这台美式主机上被其他游戏继续发扬，XLIVE 上面战况空前，滚烫的卡宾枪和原子炮蒸腾了手心里紧张过渡的汗水，放下手柄，长出一口气，发现自己为了次世代和高清电视竟然已经弹尽粮绝，靠，那也值！机能强大不是万能的，这个道理已经被证明无数次了，可索尼不信邪。那么机能不强是不是就万万不能呢？任天堂也不信邪。通过 PS3 相差悬殊的硬件指标和首发游戏，我们发现当爱因斯坦的头脑没有知识的武装时将是一件多么可怕的事情。而任天堂则像是一个成仙的天才，鹤发童颜，素衣皂涤。《恶魔城》在 NDS 上继续进化，继续难为烧录卡的厂家，《最终幻想 6》则让《FF》完成了在 GBA 上的最终幻想。

12 月收官，也就是尾声，向来不是真的告别。小飞侠彼得潘和梦幻岛的故事中外皆知。如何找到梦幻岛呢？相信，只要相信就可以找到，就像是伟大航路上的路飞。创新和融合都是手段，变通的手段，目的则是发展。PSP 很时尚，可当他能够模拟 PS 时，似乎才突然一下子变得好玩起来。NDS 和 WII 很有创意，但我们在上面最想玩到的，还是马里奥和塞尔达。X360 还是那么酷，可如果家徒四壁的陋室放上一台高清电视是不是有些太讽刺了，OTAKU 也要有个限度呀。PS3，还是多买几张 IQ 卡冲冲值吧。

站在 2007 的起点上，最后看一眼隐没在时间地平线上的 2006。

后记：脑子里还都是新年的问候和鼓励，前者是外界给予的形式，后者是自发的梦想动力，一年又一年的，真快呀。从 07 年开始，游戏业将走上分支路线，在原则性问题上各自为政，刘欢在一个音乐节目中曾经说过："作为爱好者，应该没有界限。"扩展来说，只要你喜欢音乐，那么莫扎特

或是罗大佑都不应该成为你的界限；如果你是米兰球迷，无论红黑还是蓝黑，都应该陶醉米兰德比带给你的足球之纯粹享受。游戏也是如此，因为快乐本身没有界限，从前没有，以后也不会有

散谈：好游戏的标准

vegaonly

写在开头：之所以叫散谈不叫随笔、杂谈是因为文章太散，属于想到什么写什么，写到哪算哪。所以请不要试图找出本文的中心思想段落大意，因为本来就没有............

其实很早就在考虑这个问题了，到底什么样的游戏才能算是一个"好游戏"？

当然，每当涉及到所谓"标准"的东西那都是"环肥燕瘦"各有所爱的。毕竟每个人都有自己的标准，所以本文只是本人的标准和一些看法，本人也从来没有认为这些标准和看法能够成为大家公认的所谓"大众标准"。各位看官看了想来各抒己见我是欢迎的，觉得不爽想来拍砖我也是欢迎的，不是有位名人说得好："我可以不同意你的观点，但是我将誓死捍卫你说话的权利。"我不是名人，所以我不会誓死捍卫你说话的权力，但是我不会阻止你向我拍砖。

先给自己找了个台阶......免得到时候下不了台只好摔下来......感觉这个台阶只有一级好像还不够，那好，继续找..................

现在似乎很流行将玩家分为 LU（LIGHT USER）和 CU(CORE USER)，如果通俗一点就是菜鸟和达人。其实大家都忽略一个很重要的团体那就是"中产阶级"，这种人，既不能被武断的认为是 LU，因为他们接触游戏的时间不短，多少也打穿十几二十几个游戏。对有些游戏也有深入的研究。但是把他们列为 CU 又感觉在资格和实力上还是不够的。（一直认为所谓的 CU 其实是指那些玩游戏已经"成道"或者"入神"的人群）关于成道和入神的解释请自己查看围棋九品和成仙八道这方面的书籍。很多游戏玩的还算好的人跟本就没有资格入选"达人"这一列。你也达人我也达人，哪来那么多达人？只不过是夜郎自大罢了。本人过去曾经自以为是 TRS 的达人，但是看到火花上某真达人写的"如何不消耗耐久练星级武器百人斩"之后，终于深刻认识到什么叫做"人外有人"这句话。从此"夹着尾巴做人"......如果把游戏人群和但丁的神曲做一个联系，菜鸟就是在地狱（比喻而已，比喻而已。），达人就是在天堂。中产阶级就是在炼狱。经过重重的磨练就能升入天堂，但是只要放松就是重回地狱。没错，本人就是徘徊于炼狱和地狱边缘的玩家。所以写出来的东西要是达人看了觉得很不屑那也没有什么好丢人的。

好了，安全问题解决。下面开始步入正题，不过在这之前，我还有一句话要说（路人：切！......）本人属于超级发散性文风，可谓跑题大王。完全体现了"形散神亦散"或者"形散神更散"的神髓。如果你是一个条理清晰，逻辑思维严谨的学者，那么，慎入......

经过了冗长而无聊的开头，终于开始正题了（各位是不是有一种好像开始游戏后看着无聊的过场 LOGO 却又不能按键跳过的烦躁呢？唉......真不明白我的良苦用心，我这是在让大家修身养性啊，现在的社会越来越向快节奏发展，人们在不知不觉中失去了人性中最宝贵的一种品质——耐心。我佛慈悲，就让我来唤醒你失去的东西吧......）

人们为什么要玩游戏呢？答案很简单：因为可以得到乐趣。没错，这就是大家玩游戏最基本的出发

点。因为可以得到乐趣，所以游戏。从小时候玩的滚铁环，放风筝，抽陀螺等等（现在的小朋友们可能没机会体验自己做风筝，用纸做手枪的乐趣了。记得大学时回家在公交车上听到一群小学生在热烈讨论关于传奇开新区后如何迅速升级得奖励的"高难度"问题不禁感叹：不是我不明白，是这世界变化快。）再到如今如火如荼的网游，TVGAME。都是因为能得到乐趣而被大家游戏。当然，凡事都有度，物极必反。就连列宁也说"只要再走一小步，那怕只是很小的一步，真理就会变成谬误"。当沉迷于游戏的学生们在考试后"大红灯笼高高挂"，当大家的视力因为游戏而从可以报考空军变成终日于酒瓶底为伴的时候，游戏所能带来的乐趣还有什么价值呢？因为乐趣而游戏，最后却得到现实中的痛苦，难道这就是传说中的"痛并快乐着"？啊，那个关于游戏和现实的矛盾对立现象的描述就到这里吧，我们还是开始关于好游戏的标准探讨（路人：原来你还知道本文题目是什么啊！）

正如前面所说游戏因为可以让人们得到乐趣而被游戏。所以一款好游戏最基本的条件就是"能给人带来乐趣"这样说比较笼统。不同的人有不同的人生观价值观道德标准善恶准绳思维逻辑等等等等，所以每个人得到乐趣或者说认为好玩的标准也必定大相径庭的。因此才会有所谓的 XX 粉丝、XX 拥趸、XX 控、XX 命等。完全没有必要去说服别人和你喜欢一样的东西，萝卜白菜你管他干吗？世界上本没有绝对的对错，就连被物理学奉为经典的牛顿力学三定理到了太空一样要听爱因斯坦他老人家的相对论。你又何必在乎人家是 360 命还是 PS3 控呢？辩论是完全没有必要的，口水仗打起来激烈不费力（据某科学研究，人不停的说话一个小时所消耗的能量连 100 克水都烧不开），煞是好看那是不用说。但是，有意义吗？排除掉消磨无聊时间这个"意义"之后（同志们哪，一寸光阴一寸金，寸金难买寸光阴。你还有无聊的时间？）还有吗？恩，看来关于网上不同派别的倾轧现象之感想就谈到这里了。其实本段的主要目的在于说明好游戏的最基本要素就是乐趣，虽然这似乎很多余......就像好的食物最基本的条件是什么？——可以食用...........（路人：我倒！）但是作为一个"严谨"的作者，这是必须要交代的（作正义状）。

兄弟们，我可以高兴的宣布，现在我们终于开始进入本文的原题了！

在经过了漫长的等待和无聊而又冗长的前奏之后，本文的正文开始了（配乐：我等得黄花菜都凉了）：

我认为，一个游戏如果能让你通关一次后还有再玩一次甚至几次的冲动，那他就可以被称之为一款好游戏。

怎么？很简单吗？很多游戏都符合吗？先不要急，待我慢慢分析。

首先要指出的是这个标准不适用于格斗游戏和一些没有通关概念的游戏（如体育类游戏），这一标准大概适用的范围主要在 ACT,AVG 和 SLG 上。（没有算上 RPG 是因为个人基本算是个 RPG 盲，被大家一致好评的 FF12 在我看来并无过人之处，日本国民级的 DQ 看到一堆假名列出的菜单后直接飞盘，经典的传说系列除了中文的宿命 2 勉强通关其他的从来无视。唯一觉得好的 RPG 居然还要追述到高三时通的轩辕剑外传天之痕，哎，想当年引领我步入电脑游戏的就是仙剑............一个对 RPG 根本没有好感和认知的人当然没有资格说 RPG 游戏的好坏标准，所以本文并不对 RPG 作评价）格斗游戏最大的乐趣在于对战，至于被各位格斗达人们整天喊在嘴边的"平衡性"问题就游戏本身来说并不重要。三五好友在一起杀得天昏地暗不亦乐乎才最重要（当然，你有志成为斗剧的中国代表选手为国争光就另当别论了）不过，现实是残酷的。现在究竟有多少人可以找到现实中身边

的游戏同好呢？而在这些人中又有多少可以经常聚集一堂捉对厮杀呢？不得不承认由于网络等高科技通讯技术的发达，现实交际已经变得不那么频繁。而游戏也逐渐向单人和网络的方向发展.(去看看游戏发售表，有多少游戏是双人的？)单机复杂型和网络多人型已经成为了游戏的主流。由于网络多人型在 TVGAME 里并不是很普及（跟多如牛毛的电脑网游比）。而且不是每个人都有条件上网玩 TVGAME。所以只有单机复杂型还是能在未来不短的时间里坚守着 TVGAME 的阵地。本文的重点也是对这一类游戏进行分析。

虽然少了单机复杂类的超级大户 RPG 的参予，不过我们还有 ACT,AVG 和 SLG。分析的东西还是很多的，说说这个二周目吧，按照本人给出的标准，那不是所有有二周目的游戏都能算作好游戏？那可就荒天下之大谬了。所谓的二周目或者多周目，大概可以分为三类：

1、将难度提高（或者可以选择所谓的什么 HARD,SUPERHARD,EXHARD 等）增加游戏的挑战性，挑战完了以后获得一些特别奖励（什么很 NB 的道具武器，很珍贵的原画，服装等）这类手法多用于 AVG，ACT。记得本人就曾经为了收集生化 3 的无限弹以及那 8 个看不懂的其他剧情人物画面硬是将其通关 8 次，结果后面几次居然跟半仙一样预知所有的怪物出现位置，剧情动画开始时间......青春年少的冲动啊。总算也知道了什么叫做熟能生巧（以前也知道，只是不知道能这么巧......）于是后来看到那些什么"热血最强"的各种 BT 通关方法虽然很佩服，但却并不认为那是遥不可及的。头文字 D 里那个神之手的大叔说的好："这世上没有天才，所谓的天才只不过是达到某种程度所花的时间比一般人少一些而已"。虽然本人对于头文字 D 里关于漂移的出神入化的描述并不感冒（本人 F1 爱好者，从车王加入法拉利和威伦纽夫争夺冠军到现在一直都是支持舒马赫的，今年看来很有希望后来居上啊，雷络少了那个减震器后已经是强弩之末了。哈哈哈哈......）抓紧地面才是极速的王道！但是神之手大叔的这句话还是很有深度的......这类的二周目设定是在巧妙的延长大家的游戏时间，什么挑战，NB 道具都是吸引大家继续奋战的诱饵。而如何把这个诱饵及其取得的方式更为巧妙的设计成大家可以接受的形式（换句话说就是如何更为巧妙的忽悠你）就能体现一般制作和王牌制作的区别了。这里本人想点名批评 CAPCOM 的新鬼武者和现在火热的 BASARA2，百层的挑战并不是他开的先河，但把百层挑战做得神憎鬼厌那他绝对是罪魁祸首。新鬼武者的百层完全是对大家时间精力手柄极限的挑战，说白了就是一重体力劳动，你想象一下一个下午一动不动的坐在屏幕前看着绚丽的鬼战术一闪满天飞舞，反射神经似的按着手柄的感觉。结果居然还要重复 5 次。当年鬼武者 2 的幻魔空间虽然只有 40 层（算上风魔的），但是兵种的配备加上鬼武者 2 本身的难度（个人觉得鬼武者是一代比一代简单）让我打每一层都充满乐趣，和新鬼武者时那看上去麻木的神情和动作真是天壤之别。到了 BASARA2，好家伙，这回是 22 个 100 层！如果完成新鬼的 5 个 100 是开着大卡车截留长江的话，那这个 22×100 就是精卫镇海了。更让人郁闷的是这次的 100 挑战难度相当的低还可以存档（CAPCOM 总算还知道给自己留后路）如果你挑战了新鬼的 5×100，我会觉得你是一个极度有耐心，技术还不错的玩家。但是如果你完成了 22×100，我只能说你的时间实在是太多了。一方面是现在的游戏似乎都兴搞个什么迷宫给你挑战。另外一方面却很真实的反映了厂家们对于游戏本身的内容并不具有十足的信心，需要这些噱头来给自己壮胆。这完全是本末倒置的，不注意如何提高游戏本身的素质和内涵而想方设法在这些旁枝末节上下足功夫，这不能不不说是一种悲哀......

2、继承你通关时候的等级装备金钱能力特技等等等等，开始新的游戏时能好好蹂躏一下曾经让你无数次欲哭无泪的电脑，此种模式常见于难度比较大的 SLG 和 ACT。这种做法让人有一种"秋后算帐"的感觉：小样，一周目让我多次"般若波罗密"（月光宝盒咒语，就是 SL 了）是吧。这次让你好看！打得你变果冻！蹂躏的快感当然是一种享受。但是享受的同时你有没有意识到你这是在"以

大欺小”？当我们还是小米加步枪的时候都能将他 KO，现在成了飞机大炮你再去轰他个七零八落真是胜之不武。欺负弱小不是好汉所为（梁山众哥哥们，上啊！）记得当年打 G 世纪 NEO 的 B 路线最后一关，哈曼大人坐着 40 改的沙扎比带着夏亚那 0093 里的 NT 小队一回合 3 次行动，NT 武器一出我方基本残废，那个费劲啊。最后终于让多蒙同志的石破天惊拳（地图兵器，必中＋伤害固定）光荣的升入了天堂（哎......哪一回也让我们的哈曼大人做回“正义的味方”，可以使用就好了（G 世纪 SEED 里克隆人不算））结果二周目......白色恶魔三小强（卡缪、骡子、夏亚）三台 40 几改 HI-v 一上......获得的一瞬快乐却马上被失落取代，我一周目时击倒哈曼大人时那种兴奋完全找不到了。而前几个月的天下人一周目让我打得咬牙切齿，那叫一个惨......二周目开始的蹂躏感觉上只是找找心里平衡（我说一个这么大的人和电脑斗个什么气啊......）真正的强者是不会去欺负弱者的！（虽然本人高中时非常信奉浪客剑心里志志雄真实的“弱肉强食”信念，不过人是会变的......）这种设计就是让你找找蹂躏的快感而已，如果很喜欢的话，我建议你去看医生............

3、设计分支，这算是比较高明的花招了，复杂的剧情发展配合选择分支，让你不得不二周目甚至多周目。这种做法常见于恋爱 AVG、剧情丰富的 SLG。关于恋爱 AVG 我就不想多说了，认认真真玩过的好像只有秋之回忆想君，就像在读电子小说一样，全游戏下来自己的操作仅限于做了不到 10 个选择题......以数学排列组合的方式计算一下可能的分支后终于知道为什么那个游戏要 2 个多 G 了......不过它的剧情还是很不错的，一不小心就被感动了一下............小日本写的剧本还不错嘛，比起某阿姨的 XX 格格，X 个梦那种婆婆妈妈神神经经的东西好多了。嗯嗯，关于风花雪月就到这里了。分支的出现大概是一种互动的形势吧，让玩家可以把“如果......”变为现实。从这个出发点来看是好的，大家乐于接受的，毕竟如果总是按照一条线走，什么都是剧情强制。再经典的东西也会审美疲劳的。但是一种东西好那么就会被争相使用，于是几乎所有的剧情类游戏都要设计个分支结局才能出手，没设计分支的不敢出去见人......粗制滥造的现象比比皆是。完全不是因为对剧情的补完或者对某些争议的地方设计双方路线去设计分支。只是因为要分支而设计分支的行为实在太多了。因为有分支，所以你必须一次又一次的通关......人世间最大的痛苦莫过于被游戏玩。因为分支而多次游戏的形式我个人并不反感，但是前提是分支的设计要巧妙合理深入我心。

以上大概就是现在二周目游戏设计的总体形势了，当然，将其中 2 点甚至 3 点结合的也是不乏其人。面对设计的越来越 NB 的二周目我不禁要问：既然可以把二周目设计得那么丰富，那么一周目为什么不这样做呢？玩游戏难道一定非要几个周目才能食髓知味吗？难道多玩一个周目所花的时间就能证明厂家的游戏 NB 吗？这是在浪费时间，要知道，浪费别人的时间就等于在谋杀......各位亲爱的厂商们啊，放下屠刀立地成佛......

现在，请闭上眼睛，放松......放松......深呼吸......然后开始回答这个问题：如果去掉那些噱头十足的奖励，如果 2 周目什么都不继承，如果分支你已经找齐。那么，还有什么游戏你在通关之后仍然有再玩一次的冲动呢？

这时浮现出的答案就是我认为的好游戏。

正如漂亮的女人很多，美丽的女人很少一样，

好玩的游戏很多，好游戏很少......

以上

PS：能读到这里的人我是很佩服的......能在我东拉西扯后耐着性子读完实在应该表扬............

散谈第二弹：从一个魔兽 RPG 开始想到的……

vegaonly

WRANING

1、本文不适合逻辑严密思维严谨者阅读。

2、欢迎拍砖，但不欢迎就本文基本文章结构拍砖。

最近电脑很幸运的中了某不知名的病毒，加上电源开关年久失修反应不良……几乎陷入瘫痪状态。危难时刻方显朋友可贵，终于在某人的大力帮助下修复。所以先向某人表示一下感激之情。这是我和他的一段对话：

拿着修好的机箱，在等电梯的本人："看来我这一生遇到电脑方面的问题就都交给你了"。（确实，电脑出问题让人心神不宁。解决后真是神清气爽。然后就是大放厥词了……）

友思考了 3 秒后说："那我老了怎么办"？（他思考的还真长远…………）

反应速度一流的本人："不是还有你的儿子吗"？（这时我脑中浮现出愚公移山里某段对白……）

然后本人又补上一句："当然，你的女儿也没问题"。（这年头，生男生女都一样…………）

友拍着我的肩膀说："老兄，我还未婚咧……"（你在我面前装什么啊。这小子婚都订了，只等注册了。）

不过他在我玩笑似的说出要帮我修一生的电脑后还认真的考虑，并提出老了以后有心无力的问题其实是让本人感动的。男人间的友谊是那种不需要刻意说什么却能从微小的言行中体现出来。说起男人间的友谊我就想起了以前看过的铳墓动画，男人必看！"保护，就是不背叛……"真正能体会其中的含义恐怕只有主人公了。

看了本文的题目你肯定以为我发错了地方，虽然魔兽争霸和魔兽世界在 PC 界那是呼风唤雨威风八面，可是这关 TV 游戏什么事？不要急，待我慢慢道来。

事情是这样的：

某日，PS2 上没什么新作出，老的又玩得差不多审美疲劳后我打开电脑进入了浩方的魔兽争霸 RPG 专区……

自称 AMX-004 的我（玩了很久的魔兽，没看见 UC 系的名字，倒是那什么自由啊，正义啊，强袭自由的编号遇到了不少……SEED 和 DESTINY 果然有"影响力"……）加入了一个"侏罗纪公园"的 RPG 游戏，由于还有人在读图，于是开始聊天：

ASDF（这位一看就是连名字都懒得取的人）：速度！（催促正在下图的人，不过老兄，你就是喊 100 遍也不能加快人家的速度。）
4K.GRRUBY（这名字就没什么技术含量了，人家 4K.GRRUBY 可是魔兽争霸 3 兽族的第一人。）：好图，大家加油。

KK：不错，是好图。星河战队也不错。
SOS(这是主机)：死亡之夜也可以，我有好多这种图，大家一起来。
这时图都读好了，大家开始游戏，不过过程很短，因为大家集中在恐龙巢穴附近直接被团灭...........

事情就是这样的......虽然表面上看上去完全和 TVGAME 八杆子打不到一边，不过请不要忘记这个世界上有一种行为叫做联想，有一种很擅长联想的行为叫做"发散性思维"。记得我读高中的时候正是韩寒正成名的那会，什么新概念作文正取代过去的"八股文"。发散性思维我自认不会比任何人少。不过说到韩寒就让我想起了那些所谓的"80 后作家"，当然，作为一个同样生于 80 年代的人，看着他们一举成名，名利双收的本人去说他们自然是的带有一些吃不到葡萄说葡萄酸的感觉，我要说的是如果他们不被冠以"家"这一名衔那我什么意见都没有。那些诸如《梦里花落之多少》的小说如果也算是"名作"的话那可真是荒天下之大谬了。诚然，那些书能带给我一定的欢笑和消遣。时不时的一句插科打诨的确能让人有为之着迷的地方，但是打个简单的比方，麦当劳肯德基好吃吗？当然好吃。但是那玩意吃过后就没什么留下了。仅仅能在你吃的时候满足一下你舌头的味蕾。并没有什么实质的东西在里面。"80 后作家"的作品大多都是这种"快餐文学"：看的时候津津有味，看过后也很干脆，什么都没有留下。缺乏生活常年的沉淀和文学的长久积累是他们不可能因为资讯发达就可弥补的硬伤。记得以前听金庸先生讲述自己拒绝为一个 16 岁的学生的小说写序的故事时说了一句很让我有触动的话"一个十几岁的小孩懂什么是生活？能写出什么小说？"而网络小说那种近似于无厘头的搞笑始祖大家认为是那个写《第一次亲密接触》的痞子蔡吗？我认为不是，最开始写出这种风格的个人认为当属"中国的安徒生"郑渊洁。他的十二生肖童话里随处可见此种风格。最近又重新拜读了钱钟书先生的《围城》。里面那种诙谐幽默的用语透出的是智慧的闪光，看到这些你会发出会心的微笑。知道幽默和搞笑有什么本质区别吗？读过《围城》后再去看看那些"80 后作家"的"成名作"。你就会知道答案。我并不是说"80 后"的作品是垃圾。也不是反对大家看这些东西，商业化的东西是存在必定合理的，虽然存在必合理这一命题本身在政治上已经走向了唯心主义。但就一段时间或时期来说这个命题是有一定正确性的。只是想告诉大家这些东西代表不了什么，你就是读个万本最后充其量也不过是个能搞笑的"大家"。当大家都沉迷于这些"快餐式"的作品时，我很希望大家能用心去读读真正名家的作品。

似乎本文应该进入一下正题了......

玩过一段时间的魔兽争霸 RPG 的人都知道现在大家玩的比较多的图大概分成 2 类：（千万不要和我讲那个 3C......我一见它就想吐......）

1、由名为"午夜屠猪男"制作的"倚天屠龙记"为代表的大批英雄防守攻坚型地图。国内的地图制作群们大都往这个方向发展。这类地图大都把原来的属性成百上千的往上调，玩起来很费精力，但是由于缺少变数基本不费脑力。

2、由国外的程序高手们设计的诸如"侏罗纪公园""星河战队""死亡之夜"等导入新的模型，设定新的规则玩起来变数丛生的地图，虽然属性并没有夸张的变化，技能也不绚丽。却因为变数的存在而让人留连忘返。

这 2 个类型的出现真实的反映了 2 种不同的游戏制作理念：一种就是粗放型，那是财大气粗。动辄几万的 HP，几十万的攻击。反正追求爽就是了。另外一种却是在"变数"上下功夫，不求华丽的效果但求万妙的变化。现在来看看我们钟爱的 TVGAME，形势又如何呢？由此，我想到了许多许多......从什么外练筋骨皮，内练一口气来说......我觉得有必要把一个游戏分为椟和珠两个部分，下面将从这两个方面分别对我的想法加以阐述......怎么样，本人还算是个"有条理"的人吧。虽然这样说自己就像阿扁说他是当代的孔繁森一样冷......本人在以前自己的"好游戏的标准"一文中所做的那些阐述看官们就当是实证学的一点意见吧，对"是什么"这类问题浅尝辄止的扯谈了一回。以下的内容基本是从规范学的角度来说，就"应该是什么"这类问题开始扯谈。

先是进步速度一日千里的"椟"：

画面：

次世代来临！俺们的主机能同时处理 XXXX 万个多边形！俺们的即时演算就能达到 CG 的画面效果！俺们 3D 建模的真人面部感情刻画可谓惟妙惟肖！俺们使用的是最真实的物理引擎，所有的效果和真实的一样！这些公式式的语句几乎铺天盖地而来，所有的游戏公司只要置换掉其中几个词就能拿来宣传一下。画面是游戏的重要组成部分之一，也是可以在很大程度上决定"椟"的优劣的中坚力量。当 SE 一次又一次的向人们展现其世界一流的 CG 制作水平，当鬼武者 3 不惜花巨资打造开场 CG 的时候，当大家都把游戏画面设计得绚丽多姿的时候。玩家们对这些是韩信用兵——多多益善吗？可我怎么听说请甄子丹制作开头动作 CG 的鬼 3 和画面绚丽效果最高的新鬼卖不过鬼 1、2。一向打着机能强大，画面一流的 PSP 卖不过可以 COS 商务通文曲星的 NDS。而 PS2 上很多的画面大作却连 GBA 上画面还能看出小正方形的"怪兽级"软件——口袋妖怪的零头都比不上。画面固然重要，但是再重要也不过是"椟"。提升是必须的，可一定要拼命提升吗？游戏终究是给人玩不是给人看的。画面的过分强调只能导致游戏性的下降。当 SE 的某高层吹嘘尤娜的一根头发在 CG 中的运动需要十几个人的工作量时，我想到的是有人评价曹雪芹《红楼梦》最大的经济作用是养活了一批搞"红学"的人。得，那尤娜小姐也不含糊，一头秀发养活十几个 SE 的兄弟姐妹。对着一日千里的画面开发，我只想说："兄弟，悠着点。"只为画面而游戏的人那是"入错行"，应该直接送电影院。

声音：

"没声音，再好的戏也出不来"宋江大哥（李雪健）是这么说的。且不管这句话的出处是某广告，但是这句话还是很有代表性的。现在已经很难想象没有声音的游戏了。声音和画面一样，是直接刺激我们感官的，也可以说是第一印象的主要构成部分。据研究，人们的第一印象只有通过长时间的了解才能改变。于是第一印象的好坏直接决定了新游戏的购买人群。画面已经是上九天揽月的冲，声音还不下五洋捉鳖的追？大牌音乐人，大牌声优都给我上。不敢落后于画面半分。

小结：
椟之好坏，在于印象，关乎销量，故群逐之。然戏之优劣，在于内蕴，关乎成败，恨少人问。点睛之笔或不可缺。若无龙可点，夫空有点睛之笔奈何？无睛之龙，或不能入九霄而吞天下，仍不失万灵之气。无龙之睛，纵斗射九霄，亦昙花一现。

............似乎文绉绉了一点......下面是通俗版：

小结：
画面和声音的好坏关键是给人的感官刺激，同时决定了人们购买的欲望大小。所以厂商们争相开发提升。但是游戏本质的优劣，关键是内在的底蕴（如系统，游戏性等）。能在很大程度上决定游戏的成败，可是很少人能注意。把游戏比作龙的话，画面和声音就如那点睛的一笔，也许重要，但是如果没有龙身（内在的底蕴）打基础，只有那一笔又能怎么样？没有点睛的龙（指没有出色画面但是游戏性好的游戏），也许不能成为传世佳作但仍然不失为好玩的游戏。没有龙可点的睛笔（指只有画面的游戏）就算引起大家一时的跟风，却终究只是过眼云烟无法持久。

文言文强啊！省下多少字（笑......）由此可知古代文人都是"聪明的懒人"......

轮到缓步前行的"珠"了

系统：
这个范围够大，系统包罗万千，从操作到升级计算演算等等，皆在其中。一个游戏真正的精华也是

通过这些反映的。我不是什么精通程序设计的程序专家，也不是什么点子奇多的创意大师。作为一个还算玩了蛮久游戏的普通人，对于系统其实只有一个简单的要求，那就是"自由"，一根筋走到头的东西就算再好，也经不起多次重复的考验。个人不喜欢 RPG 很重要的一个原因就是"太不自由"：一定要怎么怎么样才能触发游戏往前推进，一定要和某人对话才能触发剧情的这些设定让本人很是反感。朴素而多变与华丽却单一你会选哪个？如果你选后者我只能说"道不同不相为谋"，请直接点击其他文章吧。围棋为例，简单的黑白色，简单的规则，蕴含几近无穷的变化，以排列组合可计算出一共为 3 的 361 次方（排列组合我是有一点的兴趣研究的，对于拓朴学个人也浅尝辄止的稍作学习，运用奇点偶点证明著名的七桥问题我还是能侃上几句的）。千古不衰，这种"游戏"的"珠"堪称王者。当然，以现在的技术，基本不可能作出象围棋那样变化无尽的游戏（就是做出来，估计也只有比尔玩的起）但是在可能的范围内求变才是游戏发展的必由之路。

剧情：
好的电影离不开好的剧本（前几天看了东京审判，不容易啊，多少年没进电影院了。虽然没有什么商业噱头，个人觉得还是值回票价。推荐大家看。不过不爽的是当电影放出南京大屠杀的记录片段时坐在我身后的一位初一"萝莉"脱口而出"鸦片战争"………………怒！！真想回手给那家伙两耳光！我不要求也不提倡大家做什么爱国愤青，今天抵制日货明天绝食抗议。但是勿忘国耻警钟长鸣！如果现在的下一代连抗日战争和鸦片战争都不知道区分，祖国母亲除了流泪还能干什么？）好游戏同样需要好剧本。这方面我倒是没什么意见，小日本的剧本功夫的确不是盖的。"做的不错，继续努力！"

小结：
系统之道，万妙无常。歧路亡羊得三味，万化之径显精髓 。剧情之神，出人意表。无理之理称大乘，众望所归迎达者。

通俗版就不写了，让我也做回"较聪明的懒人"吧…………

大结：差不多就这样了，七七八八写了点东西。止（只）增笑耳…………

写完后突然有写下关于中国游戏的蜚短流长的冲动，酝酿中…………

（TO BE COTINUED……）

散谈第三弹：其实我本来是想写浪客剑心的……

vegaonly

WRANING

1、本文不适合逻辑严密思维严谨者阅读。

2、欢迎拍砖，但不欢迎就本文基本文章结构拍砖。

善意的提醒

没有阅读过前两弹的读者请先去看看前两弹，本文的散开程度是三弹中最高的，若前两弹都不适应最好不要读下去。

购入浪客剑心，激战……剑心，左之助通关，齐腾（我也不知道是斋还是齐，反正我就是念齐。）奋战中……突然有一种想写点什么的冲动，真几分有古人胸中写意万千而奋笔疾书的意境（纯属臭美……）

关于游戏的质量我还是觉得不说为好……放入游戏，进入 LOGO 画面看见了传说中的眼睛厂标志，我的心里其实已经把这游戏的期望标准往下调一个档次。眼镜厂的大哥捣鼓的什么萝卜头大战的风格本来就不是很对我的胃口。开场卡通渲染下的 3D 人物大概还能保留一点原作的风格。不过看到久违的十刃和曾经是我高中时代偶像的志志雄登场还是很激动的。可以选三人进行游戏，每人的剧情稍有不同，这里发句牢骚：你左之助跟志志雄打还勉强能说的过去，毕竟原著里还是有一回合的交锋。但是为什么和宗次郎打？原著里完全没有交过手的 2 人结果还 PK2 次……老大，别告诉我这是为了拖延游戏时间……操作，打击感，系统判定，基本都是中等偏下的水平。这样一个不算烂游戏但更不算好游戏的游戏谋杀了我一下午的时间。为什么？因为这是一种感动，一种怀旧的心情。

1998 年吧，那时候刚进高中。没有发达网络，没有太多的资讯交流，同学们主要谈论的游戏是红警（星际那时候还不是太流行），主要谈论的漫画是灌篮高手（因为电视台放了几遍），主要的运动是篮球（拜灌篮高手所赐，不过篮球本身和 NBA 的魅力作为强大的后备让大家无法自拔……怎么说的跟不良嗜好一样……）本人的成长实践说明，漫画对于青少年的爱好养成是很有影响力的，比如小时候看足球小将，于是每天去足球场练习倒钩和抽击射门结果摔了不知道多少次最后终于退役……中学看灌篮高手于是开始苦练篮板球终于小有成效好歹也是班上的主力，高中看了棋魂后开始研究围棋结果被告知"想成为一个一般的业余棋手至少需要熟练掌握 200 到 300 个手经变化后决定还是做个入门的人算了"。据说现在的日本国家队里几乎每一个人小时候都受到足球小将的影响而开始接触足球，人家通过启蒙老师高桥阳一的指导虽说还在世界上被欧美强队们一次又一次的"指教"，但是至少在亚洲人家要拿个什么杯，要获得世界杯的门票不是什么太过困难的事情（澳大利亚来了以后会怎么样呢？）当我们的评论员们笑话日本的前锋不会射门，攻击力差劲的时候。他们有没有想到就是这样不会射门，攻击力差劲的前锋也能打进我们中国队 3 个球。日本足球的迅速崛起并能在很长的一段的时间保持这些原因究竟是什么？他们的 J 联赛和我们的中超有什么本质的区别？这些答案当然不是我能找到的。当我们需要依靠"足球政治"，需要依靠运气勉强去了世界杯一回后。下次再想靠这个去，等上一甲子吧……我曾经这样开过一个玩笑："据说一百人里出一个天才，一百人里出一个身体素质好的人，一百人里出一个球感好的人，一百人里出一个意识好的人"。那么，就是一亿人里出一个身体素质好，球感好，意识好的天才足球运动员。结果咱中华民族里能选至少 14 个人出来，11 正选＋教练还有 2 个板凳。居然还一直在喊"冲出亚洲，走向世界"口号

真是能充分证明理论与实践到底能有多大的距离。

浪客剑心走进了我的寄宿生活......当年我可是在晚自习的时候冒着被老师查处后没收＋纪律处分的危险在教室里看完了全套 28 册。开始信奉志志雄的那套"弱肉强食"的理论并在高中阶段时刻贯彻这一理论。说起这个想起高中时本人和某男生因为鸡毛蒜皮的小事闹翻后"老死不相往来"一段时间。结果某女生见到这种情况后不忍此局面继续（也不知道是关心某男生还是本人............应该还是本人居多吧，毕竟她在物理数学化学方面不懂的疑难杂症全部是由我解答的，我晚自习曾经有一段时间天天要花半小时帮她答疑。）就写了一张字条给我，大意是说那个要我大气一点，虽然责任在那一边但是某男生看到我太过强硬的态度有点不敢向我道歉，要我主动示好。虽然提议很好也正确，不过我当时可不这么想。于是在某天晚自习前和她在教室里谈话还煞有介事的拿出志志雄的那套"弱肉强食"的理论和她大谈特谈，要她不要多管闲事............（充分证明本人没有讨好女生的天性......）后来我和某男生因为同样的爱好（CS............）和好如初，不过那个某女生却因为我玩笑似的一句话几乎和我"老死不相往来"......事情还真有戏剧性......事情大概是这样的：要换座位了（就是左右的小组依次向一个方向推进），某女生的第四大组变第一大组，我的第三大组变第四，于是本来只有楚河汉界（就是组与组间的走廊）的我们之间便隔了一个教室，某男生乙（某女生的同桌，同样晚自习，每次看到某女生晚上都会离他而去坐到我身边（我的同桌不寄宿）都用一种复杂的眼神看着我......（传说中的嫉妒？？......））正"兴高采烈"（请允许我艺术加工一点）的搬着桌子从我身边走过，我算是想象力丰富了一点便将其举动理解为"太好了，离他远点某女生也不会总是跑过去了！"从小不能吃憋的性格在告诉我一定要还击！（那时候果然不成熟），于是脱口而出："太好了，XXX（某女生的名字）终于不能吵我了！"（小子，你吃什么干醋？本人从来就是在敷衍某女生！）这句话几乎以光的速度从某男生乙的嘴巴传到了某女生的耳朵里......（祸从口出啊......各位，言多必失，谨记谨记！）而且是在最坏的情况下：晚自习时间，当某女生拿着书本起身向我的座位走来时，某男生乙"冷冷"的抛出一句（艺术加工）："去 XX（本人名字）那里吗？算了吧，人家讨厌你吵他......"同时望向本人表示他所言不虚......哎..................本人也不能反驳，因为的确出余之口，入子之耳。从此，某女生再也没有问过我一个问题，向我说一句话............虽然我后来很有诚意的当面道歉悔过（不容易的，我可是很强气的人......），也得到了某女生的谅解，不过再也没有以前那种融洽的氛围了。（哎......伤了女生的心，是永远的没法复原的......又伤一个女生的心............我为什么要说又？因为我的两任同桌某女生乙某女生丙也曾经被我伤了心............）不要把我和"花心大萝卜"之类的词联系，高中时代那种早恋的现象我只是在高三的最后几个月里发现自己对某女生丁有强烈的感觉。伤心的那几个大多是因为我的自大自负大男子主义和强硬的态度造成的。

八卦的消息果然容易让人阅读，就是写的时候都有些忍不住。怪不得现在那么多的八卦娱乐新闻......关于本人高中时代的"八卦内幕"就揭露到这里吧......

跑题，对我来说是必须的......其实最开始写这篇文章的时候我本意是把自己对浪客剑心的种种情感发泄一下以纪念这一部伟大的作品。结果写了开头突然对足球大发议论，然后又因为高中生活"八卦"了自己一把。现在似乎可以往三个方向发展：

1、回来吧主题！继续我们浪客剑心的脚步，解析下十刃，剖析下志志雄，挖掘下雪代缘。从天剑的缩地考证到中国古代的缩地之术真正的来由费长房。从雪代缘的倭刀术查查一代名将戚继光对武术的贡献。这大概是我最开始的想法吧......

2、跑题也要先来后到！咱们就现在的第一运动足球侃侃？世界杯上齐祖那定乾坤的惊世一撞，澳大利亚这披着袋鼠皮的狼来了以后咱中国还怎么活？这样写估计直接被转到足球区去了............

3、大众需要才是硬道理！我们要八卦！无聊的生活需要八卦的刺激！把我那"肥皂剧"（这是我的

高中同学听了我的一些八卦后对我说的）的高中生活展现在大家面前任人"观赏"......这种婆婆妈妈的八卦我虽然不反感却也不感冒。而且这样写的话我看水区的大门正向我开启......

同为浪客剑心的爱好者们一定对 1 很有兴趣，足球的 FANS 们当然希望 2 能继续，至于三姑六婆喜欢八卦的兄弟姐妹则一定要发短信 3 到 123456789 支持一下的说......

不过但是然则却——本人下面的文章不是 123 里任何一个的延续......

......本人的成长实践说明，漫画对于青少年的爱好养成是很有影响力的......

这句话是下面文章的源头。

当然，你要是认为我会就漫画对于青少年的爱好养成做全面的阐述然后呼吁大家不要把漫画游戏视为洪水猛兽等等那只能说明你没有看过我前两篇文章......套用星爷一句话："这都让你猜中了我还怎么混？"

玩笑玩笑......真猜中了的话我一样可以混......

孔子说的好"知之者不如好之者，好之者不如乐之者。"一个人的兴趣可以变成很大的学习动力这一点大家当然都知道的。抛去必须每天学习的功课，每天必须应付的上班种种。大家会主动学习吗？也许有人摇头。让我举举例子，喜欢蹦迪泡吧的年轻人主动学习了跳舞，划拳，猜骰子。因为他们对这个有兴趣。所以会主动的去学习。而面对日益庞大的游戏人群，游戏中所涉及的文化知识人文历史等必然能够引起游戏人的学习兴趣。于是我又想到了许多许多........................

0 到 12 岁的小朋友们，你们还没入世。基本都是父母在为你们设计人生道路。而且本身的行为认知能力不全，咱们还是到一边练练书法钢琴等"望子成龙"式的东东吧............

13 到 18 岁的中学生后辈们，中考高考就像悬在你们头上的两把利剑。玩游戏是可以的，可是玩多了的后果我就是不说估计列位的父母老师们也告诉过你不下 100 回了。考上大学再来疯！

18 到 25 岁的同道中人们，大家来讨论讨论这个问题。

26 到 30 的大哥大姐们，终身大事可不能马虎。游戏可以暂时缓缓的。

30＋的前辈高人们，我一嫩头小子的胡说八道您权当笑话看，千万别较真。

又想讲一个我和某友（此友非帮我修电脑的彼友）故事了：

一日，某友要借用本人的电脑下载 NDS 游戏，本人遂乘机敲诈了他一顿麦当劳。在麦当劳里大吃特吃的本人突然想起以前看到有人问我所谓"战国四大名将"的问题于是便拿来讨论：

本人喝了一口可乐后："XX（某友的名字），你晓得"战国四大名将"是哪四个吗？"

"啊？？——"某友似乎吃了一惊，然后开始冥想（搜索模式启动 ING............）

大概 1 分钟后，某友以一种试探的口气说了句："本多忠胜算一个？"

狂晕中............我马上以最快的速度做了个电影河东狮吼里"鄙视你"的手势然后发出一声嘲笑......

某友一看答错，再次补答："真田幸村肯定是一个吧？日本一之兵咧！"

大拇指竖起然后向下——这是我唯一的反映......

某友急了："那你说！我就不信了，还有人资格比这 2 人更好！武田信玄上衫谦信可不算，那是帅不是将！"

"是白起、蒙恬——"我故作深沉的摇头幌脑"廉颇、李牧啊大哥！"

"哦———————"某友如梦方醒，然后"质问"我："你说这个战国啊！怎么不早说！"

"早说什么？"我反问道。

"早说是中国的战国啊。"

"难道你听到战国第一反映是日本的战国？"

"那确实"

"哎......世风日下，人心不古！"我做愤青状"再来一对香辣鸡翅！"

"你吃的完吗？别浪费啊。"（心疼起钱包了）

"这是为你的崇洋媚外而叫的惩罚！"

听到战国的第一反映是日本的战国而不是中国的春秋战国......我相信有这种反映的人在玩 KOEI 游戏的人里绝对不是少数......当大家能如数家珍般的信手拈来大坂城七将星武田三弹正织田双璧德川四天王等时，对自己国家的春秋五霸战国七雄三教九流四君子的掌故又能知道多少？

游戏让我们了解了许多，很多游戏在让大家快乐的同时也在传播着文化。以本人为例，在接触信长野望之前对日本战国大概就知道织田信长丰臣秀吉德川家康的名字。然后通过游戏现在基本也能把从桶狭间开始到大坂冬之阵的情况了解个七七八八。游戏了，有兴趣知道游戏涉及的那段历史文化是一种惯性的求知表现，在这种惯性推动下的学习效率之高那是不言而喻的。日本的游戏制作公司可以将自己本国的历史文化很好的融入于动漫游戏之中广为传播。这一做法是相当成功的，咱中国的大众玩家里有很多都是因为动漫游戏开始了解日本的。而且有愈演愈烈之势......

当然，我不会大声疾呼要大家"抵制文化侵略"，多多学习本土人文。并仿效鲁迅先生来一句"长此以往，国将不国！"危言耸听来表明我其实是一个忒爱国的四有青年......上下五千年博大精深的中华

文化岂是几款游戏几个外来的动漫就能动摇的？

古人有"他山之石，可以攻玉"。李鸿章李中堂也搞过"师夷长技以制夷"的洋务运动。大文豪鲁迅先生的"拿来主义"那是上教科书的。这些都是说借鉴别人的成功经验可以获得成功的。那么，人家日本的游戏制作公司可以将自己本国的历史文化很好的融入于动漫游戏之中广为传播。我们为什么不可以？

要比神话，你日本来个什么九尾，八歧大蛇，守鹤。咱来个龙承九子：辟玺负碑、螭吻望守、蒲牢盘钟、狴犴守拱、睚眦化刃、饕餮潜器、鲅夏匐阶、狻猊伴鼓、椒图衔环。八仙三清四御二十八宿，西游记封神榜里神仙佛祖魑魅魍魉要多少有多少，什么?蒲松龄先生的《聊斋》？我怎么觉得里面都是狐狸精.......................人家香港的马荣成拿个什么贪狼天杀破军三星来个杀破狼，拿佛家偈语"摩诃无量"来做风云超必杀，结果——人家火了！另外一个叫黄玉朗的更强，什么混沌两仪三才四象五行六合七星八卦九宫十方一个也不能少！结果——人家也火了！有这么深厚的神话底蕴在这里却还要看着日本的那些九尾，八歧大蛇，守鹤风行大陆。我们也该发发力了吧......

要比名将，你什么织田双璧、织田四天王、织田四家老、织田五奉行外号是响当当，咱也有啊：四猛：罗世信·来忽尔·尚师徒·辛文礼。八大锤：李元霸·裴元庆·秦用·梁士泰、十三杰：李元霸·宇文成都·裴元庆·雄阔海·伍云召·武天锡·罗成·杨林·魏文通·杨义臣·秦用·梁士泰·秦琼＋尉迟恭。隋唐英雄那可不是盖的。至于家喻户晓的三国诸人，五虎上将，五子良将。一门忠烈的杨门虎将，汉代飞将等那就不需赘述了。

要比好汉豪杰，宫本武藏，柳生三天狗是强，读过《水浒》吗？108 好汉排队让你挑！

要比番队，新选组声明远播，......哎......其实干的事情和咱明朝的锦衣卫东西厂没啥本质区别，咱厂卫还权力颇大，生杀予夺随心所欲。新选组，一直属会津藩的小股警察部队。一群来自多摩的农民伯伯...........

文化留给我们这么多可以利用的东西，我们的游戏制作公司在哪里？我们的动漫制作公司在干什么？拜托你们在搞虹猫蓝兔这种只为挑战吉尼斯世界记录而存在的东西同时也利用下我们大众感兴趣的东东吧...........

个人观点：中国的 ACG 民族产业要想发展，光引进别人的画面制作是远远不够的。真正能像日本的 ACG 那样能将文化里的精华融入其中，才是我们进步的表现。拿着金饭碗讨饭的中国 ACG 到底何时才能振兴呢？............

==================

听了一楼兄弟要准备心脏急救药品我突然心生一计：以后干脆在散谈文章入口贴个"出售清凉油、人丹、十滴水"之类的广告好了。人家电影院在放《我的兄弟姐妹》一片时顺带送纸巾一包给观众擦眼泪。咱小本经营就不送只卖好了......（笑......）

关于志志雄和剑心究竟谁强的问题我是做过研究的，我把浪客剑心里的几个主要人物实力都排过座次:(本来这是应该在顶楼的文章的...........)

最强的人——比古清十郎
请注意，是最强！没有之一！

飞天御剑流这个名字个人感觉本来就来源于我国古代对于剑术最高境界的描述"御剑而行杀人于百

里之外”。比古老师号称是历代最强的飞天御剑流传人。与徒弟剑心相比，除了速度稍微不如外，攻击防御 HPMP 那不知道高出剑心多少！这一点当师徒同时使用九头龙闪后的结果大家可以清楚的了解。而且接下天翔龙闪全力一击而不死（差点让病急乱用药的剑心毒死......）证明其也具有主角一样的小强气质（汗......）后面接天翔龙闪的人中只有苍紫承受的威力接近于此，但是毕竟已经激战了这么久，威力还是不如剑心的第一记天翔龙闪。天剑接下的天翔龙闪可能是威力最低的一记，瞬天杀这种天翔龙闪级别的必杀抵消掉至少 1/2 的威力。所以我们的宗次郎小弟弟还可以躺在由美姐姐的怀里清醒的告诉由美姐姐天翔龙闪的秘密。至于志志雄接下的所谓 2 段天翔龙闪看似威力×2，但是同志们啊，人家剑心已经让火焰、红莲腕、无限刃打得只有半条命都不到了......威力能有 3/4 就很不错了。虽然真正出手只有对付破军（乙）不二那个巨人，但是一记九头龙闪就让 HP65535 DEF255 的人趴下足够说明他攻击力的恐怖。对于整个漫画，此人的存在就是那用金手指修改过的 NPC......

PS：他在追忆篇里那首“春关夜樱、夏望繁星。秋赏满月、冬会初雪。”让人对他的印象还是相当不错的。至于那句经典的“剑是凶器，剑术是杀人的伎俩，不管用多么美好的理由掩饰..................”赘述无用......

超一流的人们:志志雄真实、绯村剑心、雪代缘。（排名分先后）

志志雄真实：偶像就是偶像，“毁容”（其实整个身体都毁了）前的实力通过他是剑心接班人的这一说法说明他和人斩拔刀齐（斋？）至少是一个级别的。毁容后的实力可以说在 15 分钟甚至半小时内是比以前要强很多的。身体高热带来的高爆发力可以说是全漫画里攻击力最高的（那个调金手指的一边凉快去！）但是由于有时间限制大概能理解为战斗中 HP 徐徐减少......出场的战斗中红莲腕一记让剑心休克，硬生生吃下左助二（三？）重极后再直拳反击让斩左立仆，轻松在极近距离接下牙突零式再秒杀齐腾。最后随手破解苍紫的杀手锏回天剑舞。等剑心在女神（不是雅典娜是薰小姐）的感召下大根性＋热血＋魂＋必中＋直击用威力 9999 的天翔龙闪击中后仍然没死，最后因为 TIMEOVER 导致 GAMEOVER 还真是可惜......

让我们“机战化”一下这场战斗：

最终话：决战志志雄！
胜利条件：志志雄击破或者 10 回合经过

我方初登场：剑心、左助（暂时移动不能）
敌方初登场：志志雄、“百识”方志、由美（后两人无攻击武器......）

经过 3 回合移动后双方展开战斗..................

第四回合，志志雄 HP 下降至 3/4，剧情：志志雄强制攻击剑心，精神必中发动！攻击力 9800 射程 1 的红莲腕命中！剑心 HP 强制降为 10......

第五回合，左助恢复移动自动气合提升至 150，接近志志雄发生剧情：左助攻击力 9500 二重极命中志志雄！志志雄 HP 下降至 2/3。志志雄反击！威力 2000 的直拳命中，左助 HP 强制降为 10......

第六回合，援军齐腾登场，攻击力 7000 射程 1－3 的牙突一式命中志志雄！可惜......志志雄精神不屈发动！志志雄反击！攻击力 4000 横斩命中！齐腾 HP 下降至 1/4。

第七回合，齐腾底力发动！攻击力 9800 牙突零式发动！可惜......志志雄精神必闪发动！反击！攻击力 9800 射程 1 的红莲腕命中！齐腾 HP 强制降为 10......

第八回合，援军苍紫登场！大气合至 150，威力 9700 回天剑舞六连发动！可惜！（又可惜......）志志雄特技"击落"发动！攻击无效......反击！苍紫 HP 降为 10......

第九回合，剑心剧情：大根性＋热血＋魂＋必中＋直击威力 9999 的天翔龙闪发动！志志雄精神必闪发动！可惜（这是为志志雄可惜）！剑心特技"二次行动"发动！天翔龙闪命中没有必闪的志志雄！志志雄 HP 降为 1/5......

第十回合，志志雄原地待机......由美精神"爱"发动！志志雄 HP 全满！由美在剑心身边自爆......剑心精神加速发动！移动至地图右下角......

十一回合，剧情：志志雄精神自爆发动！游戏胜利！............

十二回合（原创剧情），志志雄大呼：我再也不要"手加减必发动"这一特技了！！

玩笑就开到这里，正如志志雄在地狱里说的："我输给拔刀齐是因为上天（其实就是和月老师）选择了他而已！地狱里就没人能阻止我了!"我们有理由相信除去主角这一因素，志志雄的确是强于剑心的......

绯村剑心：啥也别说了......主角，就主角这一条还不够你臭屁的？飞天御剑流免许皆传的弟子，幕末时让人闻风丧胆的拔刀齐。如果要比较剑心和拔刀齐谁比较强，我的答案是：剑心比武强，拔刀齐杀人强......追忆篇里拔刀齐将刀插进巴未婚夫脖子的那一幕让人充分体会到拔刀齐作为一个杀手的冷......至于剑心，关于他的实力分析实在太多太多了......总之，很强就是了......

雪代缘：剑心漫画后期的 BOSS，因仇恨而变得强大无比的修罗。居然能躲开天翔龙闪！？那还不是我们戚继光爷爷的倭刀术：虎伏——绝刀式的功劳！变态的人格让人不寒而栗（最典型的就是一个少年被上海某好心人家救起却反过来杀害了他们一家理由只不过是看不惯他们一家和睦而自己死了姐姐......）其招数完全克制剑心，第一战甚至让剑心完败！第二战中所表现的"狂筋络"更说明了这个人是个和沉默羔羊里某医生一样的超级 BT 杀人狂！正是由于其招数完全是为克制剑心而练可能有人觉得他的真正实力没有齐腾苍紫天剑强，但是不要忘记他的助手说过一句话，就是四星合力以前只能打平手，但是发狂后四星都会死！四星就和月老师本人来说其实是比较仓促的设定，但是以他们面对齐腾苍紫弥谚斩左一对一时的实力大概可以和十刃中的镰足蝠也等相比，发挥的好可能和盲剑、明王都有的拼。加上他们四人合力的话那实力其实已经比齐腾苍紫天剑要强了，居然能让雪代缘都杀了......雪代缘的杀人技术的确超过了幕末的拔刀齐和志志雄。最后他败给的了剑心，而和志志雄比较我们就引用弥谚的一句话："雪代缘是不可能比志志雄强的，所以剑心不会输！"虽然这句话说完剑心的天翔龙闪就输给了虎伏——绝刀式......但是其实力还是在志志雄、剑心之下的。

至于天剑齐腾苍紫斩左盲剑明王......以后有空再说......

alick126 回帖评论：

看到"散谈"二字，首先是很高兴 vegaonly 兄又有新作问世，接着就是赶紧寻找各种心脏急救药品，确认自己身体状态属于 A+状态之后，冲进来一看究竟......（玩笑~~~）

看完之后，感觉果然......@_@......

之后继续‟散回”~~~

1、关于剑心，我对剑心的研究不算非常深刻，不过漫画倒是看过 N 遍，志志雄大人也是在下年轻时代的偶像之一......未遭毁容之前，志志雄大人的形象感觉和牙神差不多，一直觉得如果志志雄在‟正常”状态下与剑心对战的话，胜负恐怕就难说了......不过话说回来，主角一般都具备‟最终底力”和‟大激励”能力，所以......不过话说回来，和月伸宏之后似乎再也没有如此有影响力的作品问世......

2、关于足球，我也曾经在某杂志上看过很多日本队的足球队员承认自己确实是‟足球小将”的忠实 FANS，虽然高桥洋一完全把足球变成了‟武侠向”运动，但是却对当时社会中的青年足球运动起到了很大的推动作用，还有之后的‟篮球飞人”、‟棋魂”都对当时日本社会的青少年文化取向起到了一定的导向作用，所以 ACG 这种流行文化的力量绝对不可以小视，这种潜移默化的教育比那种传统的令人生厌的专家式说教不知道要有效多少倍！

2.5、说到这里，想起当年在央视看过一期文化类节目，名字叫做‟谁动了我的漫画”，简而言之，中国的一位国内围棋界名人，在日本访问时，无意间在日本的书店中看到了当红的漫画‟棋魂”，而当这位名人得知因为这本小小的漫画竟然使日本各大围棋学院报名的学生爆满时，名人将这部漫画悉数带回，回到国内以后，根据自己对于围棋的理解，写成了第一本‟棋侠”小说，名人的愿望是好的，因为现在愿意从小学习围棋的孩子已经很少了......还请‟名名人”为其作序，言曰‟早就希望看到这样的一部小说......”可没想到的是，在名人签名售书时，却有一大批 ACG FANS，打着‟侵权”之类的标语和名人当面对质，指责名人没有在小说上著名是改编自漫画‟棋魂”......

3、所谓的文化入侵......日本的动漫经过多年的发展已经形成了自己的风格，并且这种风格在世界上独树一帜；虽然从文化底蕴上来说，中国的文化底蕴绝对不输给任何一个文明古国，但是这些传统文化是不是能够被 ACG 文化运用，是一个值得商榷的问题，或者说应该讨论一下如何运用。就像中国足球曾经学过非洲的细腻打法，学过欧洲的强横打法，结果最后邯郸学步，中国动漫产业感觉也一样，越发的失去自己的风格......

3.5、关于 ACG 想说的太多......慢慢‟散回”吧~~

散谈第四弹：四叶草死了，谁干的？

vegaonly

说是“散谈”，其实本文一点都没有自己前面几作的“散风”......看官权当散谈二字就是本号的招牌好了......

十一过后居然可以一直上班到 29 号！......以前没有深刻领悟剥削含义的本人终于在十月份得到了完美的诠释。忙于工作的本人除了每天还能抽出一小时玩一下三国志 11 外基本都在休息。当然，那一个小时有时候也会被死神和足球小将占用......因为工作太累我错过了舒马赫最后的巴西站绝唱（这绝对是十月最大的遗憾！）三国志 11 进度实在丢人......倒是把足小通了（好歹也是影响我的十大动漫之一，以后本人准备写一个影响我的十大动漫专题。）前几天购入 UCG 发现四叶草解散了（别说我火星，实在没时间上网。）确实感到心里不是很舒服，虽然个人并不是十分喜爱四叶草出品的游戏，但是对于四叶草那种巧妙的设计与恶搞还是十分欣赏的。创意满点的制作组就这样被解散多少让人不由得扼腕叹息。通过这件事我的散开式思维又蠢蠢欲动了。只不过是辛苦了我那笨拙的双手要陪着我散开的思维一起遨游......

对于四叶草的解散，我无法说这是正确还是错误。我只能说我感到十分惋惜。毕竟人家爹妈（CAPCOM）如何管教自己的孩子（四叶草）我们外人是没有什么太多说三道四的资格的。到底是因为人家爹妈认钱不认人还是觉得这小子没前途那是人家爹妈自己说了算。只不过看看这个孩子（四叶草）的作品：红侠 JOE、神之手、大神三款游戏在看看最近玩到的三国志 11、足小、死神。我觉得实在是有太多的无奈和惋惜。

大神这个据说是神作的游戏我承认我没有很细致的去玩，但是那只画笔的确让人感到四叶草创新的冲击，曾几何时我在看神笔马良时也幻想过那样一只神奇的笔。现在大神就给了你这样一个机会去体验一下马良的生活。

红侠 JOE，完全的 2D 游戏却能让已经习惯 3D 的大家沉浸其中而无法自拔。无论关卡敌人设计还是那电影放映式的大环境。花样翻新的 BOSS 还是随处可见的恶搞。无疑都是将 2D 横版过关游戏推向了另外一种形势的高峰：喧哗上等的画面，爽快的打击感和巧妙的迷题设计构成了这个游戏的一切。打得热闹过的爽快就是我们的目标。

神之手前不久才推出，四叶草向大家展示其 3D 游戏制作功底的同时也延续了其一贯喧哗恶搞的风格。虽然游戏的整体难度较高，容易让没有耐心的人们浅尝辄止。但是如果你坚持住了，你会得到前所未有的乐趣。尤其是最后的必杀“如来神掌”......如果说如龙的编剧驰星周是一眼就能从名字上看出他是星爷的粉丝，那四叶草的这招如来神掌就是向功夫致敬之笔。

虽然只有三款游戏（其他的三款都属于红侠一脉），但是四叶草已经形成了自己的风格。他们不是华丽画面的追求者，不是严谨系统的缔造者，不是超级大作的崇拜者。画面不一定华丽，但是一定喧哗，系统不一定严谨，但是新奇。作品不一定叫座，但一定叫好。如果，我是说如果，四叶草还能继续几年，当他们的风格越来越成熟，逐渐为大家所接受。四叶草未尝不能成为又一个品牌游戏制作组。

回头来看看最近的游戏吧：

三国志 11：光荣做了这么久的三国游戏，首先因为他的坚持而拥有了一大批核心的支持者，每次

三国志的新作一出，不管你 FAMI 通给多少分，玩家的口碑如何，销量是一定有保证的。这就是一个品牌。尽管三国无双这个小弟弟曾经一时风光无限，抢了不少镜，但是光荣毕竟是老江湖了，咱碗里满了可还要想着锅里的呀。深谙"糟糠之妻不可弃，贫贱之志不能移"
这句话的女王可没把自己的发家老本"狡兔死，走狗烹"。三国志还是继续，终于走到了 11。如果说 7 那种角色扮演是一种全新的转型，那 9 的半即时则是半转型，到了 10 角色扮演终于比较成熟的推出。可现在的 11 呢？当然，画面那是相当的好......游戏性呢？总让人感到似乎越做越回去了，内政加入科技树怎么看都是革新的半复制品，战斗居然变成回合制(我说做成革新的即时制就那么有难度？)画面是上了一个台阶，细枝末节是让人眼前一亮，可是系统......也许三国志的制作组还真是应该学学四叶草......

死神——战士之刃：天啊！为什么我没有对这个游戏抱哪怕一丝的希望居然还可以失望！有了前两作那种低素质的经历，我其实已经无数次告诉自己这游戏就是花 5 元看看动画渲染的 3D 模型。上手后......一切的一切都是那么出乎意料......我以前是听过"没有最好只有更好"......现在我明白了其实这是一个可逆命题："没有最差只有更差"同样是成立的......难道因为原作的高人气保证了销量所以你们就可以随便做一个？我鄙视你！

足球小将：最近似乎复古风行啊，和月老师才唱罢，高桥教练忙登场。绯村才刚刚回到东京和神谷小姐过起了幸福生活，足球小强大空翼又开始了自己的武侠足球之旅......，游戏咱完全是冲着足球小将这四个字去的。游戏质量我是不忍说了......人绯村在游戏里好歹也可以看作是一款中等的 3D 清版 ACT。大空球员倒好......完全沦为阶段性跳舞机的附属品。靠原作高人气骗钱反正你万代也不是第一次了......我冲着原作去玩垃圾也不是一回两回了。咱是周瑜打黄盖——一个愿打一个愿挨。只是你万代悠着点，别一不留神把黄盖打死了......

这三款游戏和四叶草的三款一比，老实说，销量还真算高。三国志 11 那是因为品牌效应，死神和足小也基本可以看成是原作的品牌效应号召。真正的游戏质量呢？除了三国志 11 大概还能与其不相伯仲......另外两款......哪里凉快哪里去！

这就是无情的现实，厂商作游戏是为了赚钱。一方面投入大量人力物力时间作出的游戏质量很高的作品不被大家认同导致惨淡收场，一方面只不过因为高人气作品的号召力而只需投入少量精力作出一个勉强能被称之为"游戏"的作品却能大卖特卖赚个盆满钵满。我问你，如果你是决策者，你选哪一个？

多数的决策者一定会选后者，投入少回报大的买卖谁不想做？但是有没有想过这样做的后果？就像死神游戏一样，虽然还能卖个不错的价。但是大家公认的低素质已经判了他的死刑，死神能卖的好不是因为游戏好而是漫画好，如果死神完结了，你自己作的游戏还能卖吗？你能自己原创出好的游戏吗？大家作游戏不是搞动漫，本职工作不到家靠其他的辅佐最后能生存吗？

实力雄厚的决策者往往选择前者，就像三国志一样。不管我游戏卖的怎么样，有没有达到预期的效果，我还是会坚持做下去。终于人家三国志媳妇熬成婆，只要说三国志游戏，大家就会去买，就能大卖。开始的时候也许家喻户晓（日本人不是家喻户晓吧）的三国故事让光荣在起步的时候聚集了人气，但是走到现在，谁还能说光荣是只靠三国的故事才让游戏大卖的？

任何一个傻瓜都能做成一笔生意，但是创造一个品牌需要足够的天才、毅力和耐心。

这句话我已经不记得是谁说的了，但是用在这里觉得很能反映我现在的心理。

品牌的创造虽然很辛苦，但是他的回报是你无法估量的。

四叶草之死的原因也许就在这里......

当四叶草正逐渐往品牌的道路上靠近的时候，天才的制作人正以无比的毅力创造着一个品牌的时候，CAPCOM 却没有足够的耐心了......

是 CAPCOM 没有远见？不会吧，人家十几年的老江湖难道不知道我一初入江湖的菜鸟都知道的理？

是人家没实力？大哥，鬼泣、鬼武者、生化危机哪一个不是让 CAPCOM 满载而归？

为什么没有耐心？这是我很想知道的原因......

最后，我终于知道了：

其实杀死四叶草的正是我自己——广大的玩家！

游戏再好有什么用？评分再高又有什么用？高素质的游戏大家不买不玩，却拿着垃圾游戏玩的不亦乐乎。是，你四叶草的游戏是好，素质是高，不过可惜......我还是比较喜欢简单的足小，人气满点的死神。他们是没有什么技术含量，简单到全年龄通吃。但是他们简单！你四叶草的素质再高那是需要耐心去品位的，需要时间去磨练的。我没有时间，我是个懒虫，我只想简单的玩玩就足够了！

就是抱着这样思想的玩家越来越多，所以四叶草死了......

我没有权力也没有资格去说这些玩家的不是，毕竟游戏的最终目的是获得快乐，如果你那样玩可以获得快乐那你就是在游戏。我也不会上升到所谓品位的高度去呼吁大家要提高自己的品位抵制低俗，因为说这些话的人往往都是自命清高的伪君子。很不巧，在下是个真小人。

也许 CAPCOM 看到了这些所以对四叶草的发展路线失去了信心......因为他不相信大多数人会接受这种风格的游戏所以解散了四叶草......

四叶草死了......到底是他生不逢时还是这个时本来就是错误的我没法说的清楚......死的是对是错我也没法下定论......

当那些简单的游戏靠着高人气的号召大卖特卖的时候......当若干年后很难再找出一款可以称之为品牌的游戏的时候......当以后玩家们讨论的只是画面的华丽度，音效的逼真度，操作的爽快度的时候，或许还会有人记起四叶草吧..................

最后的结尾有些无痛呻吟......偶尔也让我“文学”一回吧......居然整个文章没有跑题......或许和以前轻松相比我在写本文的时候心情一直不是很好......

预告一下吧：玩三国游戏突然有写小说的冲动了......

sorrowrain2 回帖评论：

销量高低和游戏素质当然是没有必然的联系的, 只不过, 销量能在一定程度上影射了游戏的素质, 这个例子多了,不用举... 游戏素质和销量的关系, 绝对不能说它们之间任何关系都没有..

在我看来, 好游戏的标准是:不但能吸引你, 而且能长时间地吸引你. 这样就是好游戏了, 比如说 GT4, 忍,等

等, 这样的游戏从发售开始一直到现在, 玩的人都相当多, 当然能被称为好游戏.

好游戏能长时间地吸引你, 你当然玩的时间就多, 它也值得你去玩那么长时间, 因为它在游戏性上有深度...

如果大部分的我们都只是在口口声声,信誓旦旦.."啊, 大神实在是神作, 大神实在是好游戏" 的与此同时, 却一遍没通就没动力了或者 通关个 1,2 次就再没动力去品位这个游戏, 这样也要一个劲地去说大神是神作大朋友, 心里难道就没有一点心虚和别扭?! 这和 叶公好龙,又有什么本质区别?!
再重申下重点, 在我看来, 好游戏就是能吸引人玩很长时间, 而且有足够的料能让玩家玩很久的游戏..
如果, 这款游戏做不到, 那我们一个劲地说它是款神作的意义又在哪里?? 难道就只是通第一次时候快感的延伸而已吗?? 这样的心态和玩法, 何尝又不是一种快餐品位呢???

什么是迎合? 什么是适应? 说穿了它们是一回事,或者只有一线之隔...

r 土 p 豆 g 回帖评论:

完全同意 LZ 观点

CLOVER 的解散是业界的损失......更是玩家的损失......

这些年来，原创作品的数量屈指可数，受到的境遇大都惨不忍堵。将玩家群体划分一下，如果说 CU 的数量是 10%，LU 的数量是 90%的话......CU 中大部分人大都是对一个游戏有足够耐心去体验和挖掘的，但是最具购买力的是剩下那 90%的 LU......而一个游戏公司也基本上是靠 LU 养活的。做出来的游戏得不到 LU 的青睐，就目前的市场形势来看，等于失败。大神就是最鲜明的例子。

另一种对 LU 具有吸引力的就是所谓的“名作”，就冲着这款游戏是名作，就算买来不玩也得放在家里供着......这就是品牌......

一个品牌的建立需要很长一段时间，但是现在的玩家似乎都没足够的耐心来看着一个新品牌慢慢成长起来了......CLOVER 被 CAPCOM 扼杀，很简单，因为赚不到钱，玩家不买“创意”的帐，考虑到如今游戏市场之严峻，CAPCOM 要 CLOVER 何用？

同样是 CAPCOM 的游戏，怪物猎人在这几年受到越来越多的玩家的重视，希望它能够一路走好......

散谈第六弹：光荣，你堕落了吗？

vegaonly

文化区各位好久不见......（某文化区路人：你是谁啊？这年头装熟套近乎的人多了去了，我说文化区的各位一定要擦亮你们雪亮的眼睛啊！）

恩............那我重新介绍一下：小弟初来乍到请多关照。（某文化区路人：这还差不多不过我说小伙子你既然是初来乍到怎么题目里来个第六弹啊？）这个嘛您老就别操这闲心了，人红军成立时不是红四吗？（这个老头叫什么真嘛，还真以为我是新人了，为什么叫第六弹用脚趾头都想的到那就是前面有五弹已经发过了嘛......）

2007 年的最后一个月终于入手了 PSP，现在买杂志看游戏发售日程表终于又 UNLOCK 了一个成就（不好意思，360 玩多了......）不过看来要达到全成就 UNLOCK 是基本无望了，虽然个人对 SONY 的 PS3 被破解一直在等待但是要我把那个双节棍抱回家还是"御免"了。不过话说回来我买了 PSP 后居然一直在玩 2 个游戏：音乐方块 2 和基连的野望，基连的野望就不多说了，比 PS 版快太多的电脑思考速度让人惊喜若狂啊！虽然我 PS 版什么都是 100%但是还是抱着 PSP 又来一次 100%收集，哈曼大人+白卡那就是神一样的存在啊！正统续作（别和我说那 PS2 上的，真想一手一个掐巴死俩刨坑埋了）在 2 月发售，无限期待 ING......只是这样白卡不就没什么优势了，没事，还有萨扎比（不过那是鸭子的专用机啊？你懂什么，既然可以有鸭子专用诺伊基尔 2，那为什么不能有哈曼大人专用白色萨扎比？无限 YYing......）。至于音乐方块 2 这个游戏我真是服了，如果说俄罗斯方块的发明者是天才的话，那这个音乐方块的发明者最少也是地才了。简单而又无穷的变化，强已经不能用来形容他的伟大了，那真是————看我的口型：走召弓虽！向所有有 PSP 的兄弟姐妹推荐这个游戏，如果基连的野望是咱们高达（不知道为什么中国的官方翻译为"敢达"，我终于知道当年我对钢弹的嘲笑太早了）拥趸的福音那这个音乐方块实在是所有人的福音！

那个......某路人：好像大哥你的题目是和那个光荣有关系的怎么扯个 PSP 出来还不扯 PSP 上的无双、太阁、三国志、大航海似乎有一点那个什么吧？......

小样，一看你就是新来的。怎么？说你还不服气？一看你的问题就知道没读过我前面的文章？要是文如题述那我就不会说是散谈了......文化区不是那么简单的！！！进来先看看旧贴是必须的！！比如说我向你推荐的这个散谈系列......那是一定要去拍砖的！！！我把链接给你..................................（以下省去若干与广告有关的内容）

冗长的开场，接下来是更加冗长的正文，友情提示：如果各位时间充裕还是先解决以下生理的某种半不可抑制性神经传导肌肉的收缩问题（其实就是去五谷轮回之所了，什么，这你也听不懂？好小子，一定没看过吴承恩的西游记里有关三只动物和 2 只动物+2 个人在车迟国 PK 的故事！！算了，服了你了，其实就是要你去厕所放水！）

以下正文：（终于，终于！......馆主样！！正文了！......请配合 PS2 上某游戏里天霸绝枪的声音自行想象）

自从我接触 352 开始我就知道我是会成为无双系列的粉丝的，所以当 355 和高达无双都宣布会在 360 上发售我着实兴奋了一下，看来这个宝还是压对啊！加上对于决战的喜爱让我对剑刃风暴百年

战争又有了非常浓厚的兴趣，老天你待我不薄啊，在 360 上都有。光荣你深得我心啊，怎么我玩什么你出什么啊？是的，我确实在这样的心态下过了一段时间，可惜的是我没能让这样的心态持续到我发贴的瞬间，现在我只想问一句：光荣，是你变了还是我变了？或者大家都变了？

虽然我很想在这里回顾一下光荣与我的游戏成长历程然后在结尾扼腕叹息状的来一句看上去至少深沉的"男人不会变老，只会变得成熟"（众人：关这个什么事啊？急什么，我没说完呢，导演重来！）扼腕叹息状："男人不会变老，只会变得成熟。光荣你到底是变老还是成熟呢？"（众人：哎，说白了不就是探讨一下光荣的性别嘛？是啊，但是经过我的演绎是不是觉得意境高了很多吗？有多高？三层楼那么高！众女性：那你不是说女人就会变老而不是成熟了？这个嘛，我对此不做评论（悄悄的吩咐某友，快去帮我买意外伤害保险，投那个赔最高额度的！））但是我不是那种按古老桥段写东西的兄弟，所以我今天要说的就是下面的一大段：

各位来宾大家晚上好，今天我们的辩论大会的决赛马上就要进行了，这里，我们要感谢 CCTV、MTV、TVB、..................（省略，详情参照各颁奖晚会的获奖宣言
）今天进入决赛的两组选手分别是正方 V、E、G、A 和反方 O、N、L、Y，他们将就光荣，你在次时代堕落了吗？这一辩题进行分别阐述，虽然本辩题很明显的是在向最近很火的某民工漫画里某 BOSS 在被某病夫数落的台词致敬，不过我想我们的久保大人事不会追究的，毕竟一个馒头的故事是绝版的。好，广告之后我们再来欣赏场上选手字字珠玑的表演........................（广告略......）

欢迎大家回来，下面，我们请正方一辩发言：

V：各位评审，观众大家好。我方今天所要阐述的辩题很简单，那就是光荣，你在次时代堕落了！众所周知，家用游戏机市场目前进入了硬件的更新过渡期就是我们所说的，在画面上拥有质的飞跃的 PS3 和 360 目前正大量的抢占着市场，作为一个拥有悠久历史的老牌游戏厂商，毋庸置疑光荣在游戏制作方面的功底。但是事实说明一切，目前出现在的光荣游戏并没有达到广大游戏玩家的认可和支持。在其拳头产品无双系列里的 355 和新作高达无双让我们看到的是两种不同的不认真态度！355 中大量的革新固然让人看到了光荣公司勇于创新的勇气和魄力，但是在大多数人眼中这次的创新无疑是过大于功的。无双之所以能火很大一部分原因是其能圆大多数玩家的"黄沙百战穿金甲，不破楼兰誓不还"的英雄梦，对于冷兵器战争的真实而又不失艺术的夸张才是其真正的魅力所在，目前的光荣对 355 不论是系统还是画面的改造都是舍本逐末的，华丽的画面加上为华丽而服务的系统固然能暂时的吸引玩家好奇的目光，但是其持久性让人怀疑。而高达无双则完全是旧瓶装旧酒，除了将人物换成机体把地图修饰没有发现任何值得可圈可点的地方！几乎沦为纯 FANS 向的游戏。无双系列的精髓在的表现完全可以用不及格来形容！以后光荣如何应对我们一无所知，但就现在来说，光荣在的确是堕落了！作为一个喜爱光荣游戏的玩家，我也真心的希望光荣能摆脱堕落的深渊重新上升到一个新的高度！谢谢！！

..................（掌声省略）

观众席某路人甲：这个一辩还搞煽情啊！不过还是太过于激动和主观了，给观众固然有好的印象分，但是在客观上来说评审的印象分估计不太高。

谢谢正方一辩精彩的发言，下面我们请反方一辩发言：

O：各位评审，观众大家好。我方今天所要阐述的辩题也很简单，那就是光荣，你在次时代没有堕落！相信大家刚才听了正方一辩的发言恐怕都不难推测正方一辩是一位光荣的铁杆粉丝，所谓爱之深责之切，所以才会因为光荣公司在的发展方向与其本人所期望的大相径庭时会有刚才如此热血却缺乏客观的论点。不可否认光荣在对其无双系列的创新上确实碰上了诸多不利的因素和不良的反馈，但是这也正是其破茧化蝶的前期准备工作，而且反观现在的游戏大环境可以象正方一辩那样注重游戏品质的玩家固然不少，但是我们也要清醒的认识到市场强大的购买力在于更多注重画面华丽的玩家手中，光荣对于 355 的革新也正是要让这些购买力可以注意到无双系列因为光荣公司不可能只看短期行为而决策，亦不是靠 355 一部作品定成败，以 355 作为市场的试水对于他们而言无可厚非若有人因为光荣公司的试水之举而大呼其堕落是不是让人觉得有失偏颇呢？而高达无双作为光荣与万代南梦宫的合作制品最重要的关键在于其中庸，因为只有无过的第一次合作才有机会导致有功的第二次合作。我方认为目前的光荣公司只不过是在进行战略方向的试探阶段，其中的出品难免会出现参差不齐甚至今不如昔的局面，但是作为一个理智的玩家我们因该给光荣足够的时间让其再创辉煌而不是一味的以痛心疾首之姿态大呼国将不国。谢谢！！！

观众席某路人甲：反方一辩果然机灵，抓住对手太过于主观的基调以客观理智化的分析应对，优势明显啊，不过其言论针对性太强，完全直指正方一辩，这种性格让人反感。

谢谢反方一辩的精彩发言，下面我们请正方二辩发言。

E：各位评审，观众大家好。有关光荣，你在堕落了吗？这个辩题我方始终是坚持肯定态度的，现在我要说的是不管是我方一辩还是反方一辩都承认了一个事实就是目前在的光荣游戏相比他的前辈们是退步了，尤其是口碑。而这一点正好论证了今天我方的论点！退步了，而且是全面的退步难道不能代表光荣在堕落了吗？请注意是目前，对于过去我们只能回忆，对于未来我们只能展望，但是现在，在诸多光荣游戏退步的事实面前我们只能承认光荣现在是堕落了！虽然对方辩友为我们描绘出大幅的未来美景蓝图并且宣扬光荣的未来阳光论。但是请注意这些都是建立在如果这一基础上的，一个如果，我可以把罗马放进一滴水里。未来是无限可能的集合，我不知道对方辩友如何就能肯定光荣的未来，至少我没有预测未来的本事。但是我有眼睛，可以看到目前光荣公司在其次时代主机上作品的无力，相信大家都听说过狼来了的故事，如果每次光荣的大力宣传推出的东西都如 355 一样那结果是很可悲的，当然，这是如果。所以不管将来目前我方可以很负责任的说光荣，你在次时代堕落了！以后会不会继续堕落我不敢妄言，但是现在光荣确实辜负了许多人！谢谢！

观众席某路人甲：强啊！完全压制了反方在未来发展的优势，将焦点集中于正方最有力的现阶段。

谢谢正方二辩的精彩发言，下面我们请反方二辩发言。

N：各位评审，观众大家好。既然正方那么热衷于现在，那我就和对方讲现阶段。相信大家都知道目前的游戏主力人群的转变，80 年代的玩家大多都要面对社会家庭等多方的压力其游戏人口正在减少，而 90 年代的新生玩家群正逐渐成型，请大家思考目前 90 年代的玩家不论在家境还是心态上无疑比 80 年代的玩家要更浮华一些，那么作为现在和以后一段时间的大量购买力的 90 玩家对于游戏的要求和 80 玩家绝对是不完全一样的，光荣公司在此时的转型和创新固然因为 80 玩家的不适应而遭到诟病，但是却有 90 玩家不断的加入，这对于光荣来说如果也叫堕落那是有失公允的，而是否堕落也不是对方辩友所说游戏品质的退步，因为在对方辩友眼中的退步难道在别人眼中就不是进步？萝卜白菜各有所爱的道理大家都知道，而如果因为对方辩友甚至于我方的一辩认为其品质

下降就是既定事实那我们高中学的唯物主义又有什么用？不以主观意识为转移是最基本的东西，如果对方辩友连这都要否认那我不介意与对方辩友就唯物和违心的观点加赛一轮。（笑…………）因为市场购买力的转移而调整公司的发展方向这是最合理与正常的经济人行为，如果因为其的变化而让部分人不满就大肆抨击这是我方不愿意看到的事实。谢谢！

观众席某路人甲：这个不是那大帽子唬人吗？都上升到唯物与违心的大讨论高度了……这个二辩就是太骄傲了，语气里透出看不起对方的不屑，好孩子不要学哦

谢谢反方二辩的精彩发言，下面我们请正方三辩发言。

G：各位评审，观众大家好。相信大家现在明白双方争论的焦点集中在了现在，即光荣在游戏转型的成功与否。而我方一直就是没有成功，诚如对方辩友所说我们的主观意识不能代表事实，那也是说对方关于其转型成功的主观意识也是不能代表事实的。那么，究竟怎么样才能以我们的主观意识去认知这个问题的正确性呢？按照对方的逻辑那就是无法认知的，因为谁的意识都不能代表事实。即对方辩友认为一切都是不可知的，那就是说对方辩友的唯物主义思想居然还参杂了未知论的观点，这真是比较……那个特殊啊！（笑………………）我们都是唯物主义者，所以我们相信万物都是可知的，也许今天的问题最后的结论我们需要一个漫长的过程，但是我们从目前的主观意识反映和事实的进程得出的结论是目前光荣堕落了，不需要知道原因，因为今天我们讨论的是是否堕落而不是堕落是好是坏。所以我方只需论证光荣堕落了即可，至于为什么会堕落，也许下一次大家再来探讨这个问题。而对于光荣的堕落我方前二位已经将其阐述的十分完整了，我就不赘述了，谢谢！

观众席某路人甲：归谬法，这个小子还挺能掰的嘛…………

谢谢正方三辩的精彩发言，下面我们请反方三辩发言。

L：各位评审，观众大家好。首先我感谢对方辩友对唯物论和可知论详细阐述，不过我还是要提醒对方辩友就是我方从来都没有说过不可知论，我方二辩的言论是要大家知道今天在座的各位不能以自我意识为中心而判断事实，而对方三辩却将其误会为我们是不可知论那实在是抱歉。正因为我们是可知论，所以我们才会要求对方辩友不要强调自己的主观意识和判断，主观意识的确可以反映出事实，但是那是一时一点的事实，即万物在变化中发展，我们的眼光不能局限于一点上，而要用发展的眼光看问题。认知是一个量变累积后质变的过程，而对方辩友一再强调结果即质变却不提量变的累积过程是在让大家对对方辩友的唯物论基础知识感到怀疑（笑…………）光荣是否堕落的这一命题的论证需要的是连续性的观察和总结，而对方辩友总是死死抓住现在的一个或几个时间点大作文章委实让人不解和疑惑，而我方从一开始就说明了我方不认为光荣堕落了，依据在前面已经阐述，而我们得出的对于光荣以后的预测是对未来的一种科学分析和判断，却在对方的眼中成了与算命无异的批言确实让我们感到震惊和无奈……而对方三辩最后死死抓住现在来做文章也正好反映了对方辩友对于辩证唯物主义的基础误解，请对方以后注意（笑……）谢谢

观众席某路人甲：好高的姿态，跟评审似的，牛 X 轰轰！

下面进入自由辩论时间，双方轮流发言：反方开始

Y：我想请问对方辩友，堕落到底意味着什么？

V：现在我们讨论的堕落并不是传统意义上的堕落，而是对光荣不思进取，游戏品质下降的一种形容。对方辩友连今天的主题都不明确吗？

O：正因为我们明确所以我们要问你们，怕的是你们不明确啊！（笑......）既然你们明确那为什么还要坚持光荣堕落了呢？难道从几款游戏的成败就能让你们得出不思进取，游戏品质下降的结论吗？

G：当然不能，但是我想请你们注意现在的大部分人都在对光荣的游戏诟病，而作为购买力的大部分玩家对于光荣的游戏诟病不能说明问题吗？

L:那就是说真理掌握在多数人手中了?请回去听一个叫两个铁球同时落地的故事(笑^^)

A:我想请你们注意,真理确实不是以人数来衡量,但是请不要忘记大部分真理是掌握在多数人手中的.

N:那我想请问你们又如何知道这个论题掌握在多数人手中?

A:那我想请问你们又如何知道这个论题掌握在少数人手中?

N:所以你们刚才说多数人的论点是站不住脚的,因为你无法证明.

A:不错,但是请不要忘记主观能动性对于事物发展的重要作用,因为多数人的主观能动性是认为光荣堕落了.

O:多数人?不知道你们知不知道规律是只能被发现而不能被改造的?

E:请不要忘记那只是规律,而我们今天讨论的并不是规律.并且决定今天我们论题走势的市场规律是会大部分经济人的行为决定市场动态.

Y:不错,但是请你们不要忘记目前经济人的行为并没有像你们说的那样发展,而是否堕落也不是完全靠行为决定的,四叶草的事件难道能说明是四叶草自己堕落了吗?即时最后光荣的游戏不能取得理想的市场成绩也不能完全说明是光荣堕落了.

A:请注意,四叶草事件在一定程度上就是因为其不适应市场而遭到淘汰,这也可以说是一种形式的堕落.

L:开玩笑,难道一家公司因为不做违规生意而被淘汰也是堕落了咯?

A:从某一角度上来说是的.因为相对其它的公司他没有生存的优势.

L:那岂不是存在即合理?请注意,我们是唯物主义(笑^^)

E:请注意,这里的堕落和合理与否并无直接联系,请不要牵强附会.

时间到,谢谢双方的发言,下面有请反方四辩总结呈辞:

(自由辩论里由于对对方的称谓的太多所以都成了"你们"但是请注意正式的辩论时是不要用你们而是"对方辩友"不要被误导了^^)

Y:各位评审，观众大家好。相信现在大家都比较累了,所以我不会耽误大家太多的时间,光荣是否堕落是我们今天探讨的主题,而对于堕落一词的理解我相信大家都在自由辩论的时候已经听过了,不错,就是游戏品质下降而让玩家失望的一种表现,但是我今天向说的是难道堕落与否是可以用几个月甚至几年就可以判断的呢?当然不是!我们说的是而不是 2007 或 2008 年,刚刚才进入发展期,而对方辩友却在现在就得出光荣你堕落了这一结论让我感到震惊.即使是在起步阶段没有想象中那么顺利,但是作为老字号的游戏厂商我们有理由相信他不会因为现在的诟病而止步不前或自暴自弃.也同样有理由相信他会在未来给我们惊喜.现在就盖棺定论未免过早.当然,我们从来也没有否定过他有可能一蹶不振从此真正的走上堕落,但是正如对方辩友所说未来是无限可能的集合,而堕落也正是其中之一.但是我奇怪的是对方辩友在说我们对未来的猜测片面的同时却没有发现其本身也是在片面的坚持光荣一定堕落这一结论.

正方四辩 A 站起来接道:

A:没错,今天命题本身对于正反而言都是没有绝对坚持的立场存在,一点上是堕落,一线上是没有,而一面上是二者皆有,的游戏大战不是一款游戏或是几个月就可以草率的结论.而对于光荣在第一炮的反响大家也是见仁见智,但是可以明确的是大家都是喜欢游戏,喜欢光荣的作品才会在这里讨论,而我们就是怒其不争,对方是哀其不幸.但是大家都希望光荣能在次世代的游戏制作上百尺竿头.

哎呀,算是没有结尾的故事吧,这个辩论大家看的出其实就是我一个人在和自己斗嘴(vegaonly 拆开就是 8 位选手^^)算是随便写写,大家随便看看^^

个人对光荣在次时代的表现实在只能用失望形容,希望它能如我的反方设想的一样是为厚积薄发的准备.

很久没写了,居然写到手痛............

关于游戏测评的测评

彩虹泪影

让我们从最终幻想 12 的发米桶 40 分满分说起......

感觉这个东西真的很奇妙，在最终幻想 12 出来之前，心里便有一种预感，这个系列该满分了。没有任何原因的，我也不可能事先从什么内部渠道玩过。但首先她是最终幻想，她已经是系列的第 12 作了，她的诞生一波三折，眼下又是一个相当敏感的时期，我想到当年给塞尔达的这句评价：满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们最高敬意。如果发米桶最终觉得也该给最终幻想系列一个最高敬意的话，那么时机似乎到了。



果然之后就有了 40 分的奇迹，转贴评语如下：

> 比以往更壯闊的劇情，再配上逐步開放的系統，讓整個遊戲玩起來非常引人入勝。尤其是一邊走遍廣大的地圖一邊進行的戰鬥，更是有著會讓人玩到忘記時間的魅力。能以一人玩的遊戲，就把與同伴並肩作戰的感覺表現的這麼貼切，光是這點就讓人佩服不已！10 分
>
> 戰鬥採用的系統會讓人聯想到『XI』，所以玩慣『X』以前作品的玩家可能會不太習慣，「但又有用策略」等設計來彌補，所以習慣之後應該不會有什麼問題吧。不只是技能，連裝備都能成長，整體自由度令人佩服。劇情走向雖然很正統，但演出能然非常出色。10 分
>
> 設計非常親切而用心。紮實地將玩家導入劇情，但自由度又很高，耐玩要素也很夠。不需切換畫面就能戰鬥的玩法要花點時間來習慣，但也相當好上手，只是門檻較高，兩三下就被全滅的情形並不罕見，千萬不可以大意。當然這種刺激感很有趣就是了。10 分
>
> 充滿真實感的畫面、看似複雜卻又很好上手的系統、足以對應玩家任何玩法的平衡度，不管從哪一方

面來看，都沒有什麼可以挑剔的地方。會讓人在不知不覺之間玩的上癮，一上手就停不下來。就算拿來跟歷代『FF』系列比較，本作應該也算是傑作。10 分

等游戏终于寄到我手上，迫不及待的把盘放入 PS2，坚持了几乎一个通宵之后，我的第一感觉就是，40 分，真的，这个 FF 值了 40 分了。

但随着游戏的进行，对 FF12 细节上的不满也渐渐多了起来。于是在回头看看发米桶的 40 分评价，我突然觉得这帮编辑是不是和我有着一样的想法，对 FF 表示敬意的时候到了，然后开了个头大略的玩了一下，必须承认 FF12 初一上手阶段给人的震撼可不是吹的，于是理所当然的给了满分。和我盼了这么久之后拿到游戏的第一晚上的心情相同。**而且他们评语中的绝大绝大部分内容，都没有超出游戏初期所能体验到的内容范围。这是一份游戏初评**。

没过多久 PS2 上又诞生了一个超高分神作，真正的神作，因为游戏的名字里就有神字，继续转贴评语如下：

沒想到竟然會是這麼驚人的超大作 RPG！遊戲世界的自由度之高、互動部分的講究、對日本文化的敬意、獨特的幽默感......種種風味交織在一起，形成了一款意味深長又耐玩的好作品。玩起來感覺就像『薩爾達』一樣，喜歡遊戲的玩家絕對要買。10 分

使用筆調的解謎與戰鬥可說是絕妙，與看起來的外觀相反，遊戲內容屬於硬派風格?可讓人玩得放心。用現代風的笑料來為嚴肅的劇情增添色彩，讓內容顯得溫暖而不暴戾，也是不容忽視的優點。就連讀取時間中都有東西可玩，各個細節都非常用心。拜服。10 分

老實說我真的嚇了一跳，沒想到 PS2 上可以表現出這麼壯大的世界觀。輕快的動作跟解迷也都有著適當的難度，進行節奏也很順暢。玩過之後會讓人覺得世界有被淨化真是太好了。雖然偶爾會有視角不佳的情形，但仍然是款可以讓人玩得很痛快的遊戲。10 分

一貫的世界觀與優秀的操作性，再加上使用「筆調」解謎的樂趣，每一項要素都讓人玩得很舒暢，且到處都看得到講究的演出。遊戲性也很高，準備了各式各樣的事件這點也很吸引人。破風疾馳的快感配上色彩鮮豔的風景，是款光跑都讓人覺得好玩的稀有作品。9 分

这个 9 分是怎么来的呢？如果说是评论者在初体验游戏的过程中有点什么遗憾或者看出了什么将会影响这个游戏伏笔的话，在他的评论中完全又没又提到。事实上，第三个 10 分的评价里倒是给出了一个不算很小的问题，这种游戏的视角如果有问题，是可以严重影响游戏进行的，然而最终得分却是 10 分。无法用编辑们的游戏进程来解释这种问题。事实上，如果说大神的最后一个评语可以给 9 分，那么其他的任何 10 分的评语也都可以给 9 分，反正编辑不需要给出任何的理由来具体解释这一分差距何在。

这是当年发米桶对 GC 移植生化危机的评语：

得分: 10
This game provides a raw sense of what zombies would actually be like as animate entities. The atmosphere presented is one suggesting that there is something definitely lurking out there, effectively putting you inside the game on a level that has never been achieved up to this point. Simply standing around in this game is enough to make one feel scared. Not simply a revision with new features and paths in the game, this title is without a doubt completely playable as a brand new installment in its own right.

得分: 9

Damn, zombies are bad-ass and scary! This game instilled in me once again that feeling of trepidation that zombies give, even as they're getting their ass kicked left and right throughout the game. Just hearing their screams is enough to send chills down your spine. The graphics have evolved to a level that has to be seen to be believed, and the game also incorporates a new system. When you lump everything together, this title cannot be referred to as simply a port - it's practically alright to consider it a brand new game.

得分: 10
The heart of this game rests in the story and system that underlies it, which is enough in itself to provide a sense that everything about the title has been changed. With an even more heightened sense of reality and adjustments made in just about every part of the game possible, it can be completely enjoyed as a fresh and novel title. Additional cinemas and things to do elevate the game to a whole new level as well. This is not simply just a remake, and is extremely recommended to fans of the series.

得分: 10:
This title has been revamped to the point that it can be called a completely new game. The number of rooms has been increased dramatically, and the puzzle system has been practically redone from scratch. With the rendition of the game throughout differing according to the path(s) chosen within it, make no mistake about it, even experienced players can enjoy this title from the very outset. Even just looking at the game is enough to justify its value, with visuals that are arguably the best ever seen in a video game.

很遗憾我没有找到直接的中文翻译，不过我想这并不妨碍我引用他们来证实我的想法：在第二个给出 9 分的编辑评语中，你瞪大眼睛也找不到一句负面的评价，然而最后却不是满分。发米桶的评分存在一个明显的缺点，**在他们的具体评价和最后得分里，可以不存在逻辑的必然联系**。因为他们的字数有限，杂志上豆腐块大小的一个地方做文章，他们也不可能写出什么详细具体的分析，于是一小段模棱两可的话，可以完美的对应一整个分数段，而不是具体的一个得分。短也并不是什么致命的问题，如果你一针见血也是很了不起。我不是要去证明发米桶的最终评分是准确还是不准确，但显然我可以说，**发米桶的评分评论，对他们给出的得分，并没有很强的支持作用。**基本上一两句感性的话，对游戏特性的简单描述，甚至是口号性质的说法都可以充当评语。这个缺点在中国很多模仿发米桶评分体系的游戏杂志中得到了夸张的继承，说一句气话跟一个低分都成了部分编辑评分的方式。你可以对很多 39 分的游戏说感叹，但你左看右看评论也不知道到底什么地方需要感叹。对于 40 分的游戏，最好的解释也许就是上面那句"表示最高敬意"，但这次的 FF12 评分也看不出什么"表示最高敬意"的味道，其第二和第三个评语换一个游戏的话，给个 9 分也是很正常的事情。发米桶的评分结构当然可以理解成不同的编辑有不同偏好从而更加合理的给出一个总评分，或者说拉平分数照顾到全体读者的爱好，但在我看来，4 个编辑的一个更重要的好处是，可以作精细调节。10 个档位的分数被加大到 40，游戏之间差距的表现能力自然加强了不少。而且，发米桶**这种和评语没有强逻辑联系的最终打分，可以被任意调节而不显得突兀**。

然后我看到这样一则新闻，说法米桶评分内幕：
1）由于《FAMI 通》是周刊，因此每个月分别有 4 组人负责这本杂志的编写，每组配有一个主编。
2）在开始评分前，主编和负责测试游戏的人回开会并对游戏进行讨论。如果主编接到了来自游戏发行商的指示，他会在会议中向所有人传达。
3）4 名负责测试的编辑开始玩游戏
4）当杂志的其他工作结束后，这 4 名编辑再次与主编开会讨论游戏的质量并通过讨论最终确定游戏的分数。
5）主编把评分结果交给游戏发行商，发行商会依照评分作出评论。
6）如果发行商对评分不满意，他们会与主编协商："好吧，我知道你不喜欢这个游戏，但下一次你

要给我加一条广告。”

至于这发米桶和发行商之间到底存在什么交易我不得而知，且不讨论，我看中的是其中的第四步：编辑再次与主编开会讨论游戏的质量并通过讨论最终确定游戏的分数。我觉着这一步确实存在的可能性几乎是百分之百。这种编辑之间的交流可以完美的解释为什么 10 分的评语里可以出现负面信息，为什么 9 分的评语里可以是完美无瑕。因为总分并不是编辑们的各自得分的综合，而是协调妥协的结果，抽取一个出来做调整是再自然不过的事情。这个最终调整的标准，可能是厂商要求，也许是编辑部的第六感，而编辑们的最初评分，也就没有什么意义了。具体得分被最终总分左右，发米桶评分的权威性和准确性，被这个缺点严重的破坏了。而让人产生这样的感觉的原因，还是上面提到的，评语对得分没有很强的支持作用。这是我对发米桶评分最大的不满所在。**其实看游戏评论，最终的分数并不是至关重要的东西，但评语本身却可以表达大量的游戏相关信息，而且，让你给的分数看上去有理有据。发米桶的评分结构恰恰既不能提供足够的信息，又不能强烈支持最终得分**。

这又是一个发米桶评分的例子：

Lunar -Genesis-

- 6 points -
It has all the feel of an orthodox-style RPG. There are many sidequests outside of the main storyline, giving it more depth. The downside is its uneven tempo. This is most apparent during battles. The idea of having two battle modes for earning experience points and items was good, but the result is bothersome and stressful.

- 9 points -
It's really been a while since the last game. Even the look of the battles has changed considerably. Among this, the two types of battle modes are excellent. Because the value in destroying all monsters is clear, there is more motivation to do battle. Movement from place to place is also very smooth. Although, I don't quite agree with how you tire and your strength diminishes if you use the B button to dash.

- 6 points -
During the main storyline, I was so completely drawn into the game. I liked the nice system where, whenever you were confused, with just one button you could view your goal and purpose. It was difficult how the pace was interrupted during battles, since you could not obtain both experience points and items at the same time. Also, it was stressful that your energy diminished in using the dash feature.

- 6 points -
The game is extremely convenient to play, since the graphical interface is so easy to use. But, I didn't quite like the trouble of conducting battle while trying to switch between two modes--the Virtue Mode where you earn experience points, and the Normal Mode where you obtain items. This game is designed for people who are moved by an excellent storyline and characterization.

简单的读一下他们的评论，这个 9 分是怎么出来的？完全无解。9 分和 6 分下面跟着的评论基本类似，而基本类似的评论可以得出差距如此之大的分数，发米桶给分看来是完全不需要严密的逻辑去支撑。9 和 6 之间的差距是很大的，无论你是采用类似平时考试的 6 分为及格分的概念，或者是遵循在游戏评论界一度流行的在 6-7 分附近起评的惯例。

然后我们来比较一下美国杂志的游戏评论。手上正好有 EGM 和 OPM。



EGM 的评分结构和发米桶比较类似，三个编辑打分，分数段 0-10，不过这里有 0.5 计分，所以实际上是总计 60 个等级，比发米桶要更细致。**在评论的长度上，EGM 根据游戏不同而有不同，大作可以占去 16 开两大页密密麻麻都是字，小的也就和发米桶一般豆腐块大小**。不过，这种分量上的差距也是合情合理的。一个 7 分和 7.5 分差距的游戏，读者和玩家可能都不会太在意，可能没有人会去质询。但对于一个 9.5 分和 10 分差距的游戏，读者和玩家就不会轻易放过了，越是大作敏感的评分，你越需要详细而准确的评论文字来说服大家支持你的观点。比如 PS2 后期几个大作在 GS 上的得分都是 8.9。这个 0.1 的差距就可以在论坛激起长时间热烈的讨论。为游戏测评的编辑们必须为这个 8.9 而不是 9.0 的给分说明自己的依据。显然 EGM 能够更好的提供这方面的信息。而发米桶再大的作品，也还是那么多字。

EGM 的另一个区别较在于编辑的选择，他们不会在每一期里让 3 到 4 个编辑干完所有游戏。虽然我不排除这个世界上有神存在的可能性，但一个人能对各种游戏都做出深入评价还是很高难度的。一期 EGM 有将近 20 个人的评论组，**每一个游戏负责的编辑是不同的。给每一个游戏找到合适的，或者说有资格评论他的人**，EGM 显然也做的比发米桶更好。我不反对游戏评论谁都可以写这样的说法，什么人玩过游戏也都会有感想，但感想的深度和意义是不同的，作为一个专业的游戏杂志，因该让负得起责任的人出来说话。很不巧，国内一些游戏杂志再次继承并发扬光大了发米桶的这个缺点，以至于出现我不喜欢这个游戏所以我给低分这样令人发指的说法，不知道读者看到这样有个性的编辑的时候，会不会对杂志感到失望。关于这个问题我可以用最近的 PS3 上的 F1 游戏来做个说明，大家不妨去看看这个游戏在发米桶，在 IGN/GS，和在一些欧美杂志上的测评。最为细致的评论涉及到了 F1 方程式赛车许许多多的技术细节和操作感受，很明显这不是一个天天只玩游戏的普通编辑能写得出来的，作者应该对于这项运动有着至少是执著的爱好和长期的钻研。

OPM 只打一个分，评论长度也是根据游戏大小调节，对于大家都会关注的游戏，评论文字的信息量肯定是够的。不过我对 OPM 评分的一个意见在于，分数档次太少，他们用的是 0-5，0.5 分档。一共 10 个层次（也有更加夸张杂志的 0-5 分只用整数的），最终这个杂志对越来越多的游戏评分无法分出高下了。这个杂志给了 Sly2,Socom3，SCII，SSX，Timesplitters，SC:CT，SC:PT，VF4,WE6i,WE7i 这样的作品统统都是 5/5。且不说这些作品和其他公认的满分顶级大作的差距，即使这些作品之间，估计大多数人也都不会觉得它们是一个档次的游戏。然而 0-5 的评分体系在差距的表现上显得非常的无能为力。

不过说到英语的游戏评分，网站不能不提。GS 和 IGN 的游戏评论是大家都很感兴趣的。他们俩的评分结构，和杂志的评分出现了很大的区别。



首先他们都变成了 0-10，0.1 分档，100 个等级，比起杂志的评分，在区别游戏差异上的能力大大强化了。不过实际上他们也很少用极低的分数段。

这是 IGN 的 10 分评价体系的具体解说，GS 的基本类似，就不再贴了：

10.0
Virtually flawless. No game is absolutely perfect, but 10s represent the pinnacle of gaming brilliance. It doesn't get any better than this. This is like winning the lottery on your birthday. It takes a rare and special game to earn a perfect 10 from IGN.
虽然说没有绝对完美的游戏，但这个档次的游戏都是游戏光辉的顶点。

9.0 to 9.9
A fantastic achievement with only minor flaws or imperfections. If a game scores a 9.0 or better you know it's a great title with just enough imperfections to let you know they're for real. Games of this caliber are must-haves, even if you're not particularly fond of the genre.
奇幻般的成就，只有少量的问题和缺陷。

8.0 to 8.9
An excellent gaming experience that misses the boat in just a few key areas. Games that score in this range still come highly recommended by IGN.
精彩的游戏体验，但在少数重要的方面有问题。

7.0 to 7.9
A good game that has some obvious flaws. Games scoring in the high end of this range might have some first-rate elements, whereas the lower 7s have some serious shortcomings that keep them from ever achieving classic status.
一个好游戏，但又有明显的缺点。

6.0 to 6.9
Passable, but just barely. Games in this range have more blemishes than strengths, but still might be worth a look if you're into games of its type. The other games are polite to the sixes, but they don't get invited to any of the parties. Rent this game or download the demo first before spending your hard-earned money.
勉强还过得去，缺点比优点多，但如果你喜欢这个类型的话倒也值得一试。

5.0 to 5.9
Games scoring between a 5.0 and 5.9 have numerous major shortcomings. It's a cliche -- but we have to say it: only fans of the particular genre will get any enjoyment out of this one. You might get some enjoyment out of this as a rental, but you probably wouldn't want to own any game that scores in the 5s.
有许多重大的缺陷在游戏中出现。

4.0 to 4.9
Any game that scores in or below this range isn't worth your attention, and if you happen to end up with one, you'll probably find yourself returning to the store for a refund. These are the games your grandmother buys for you because she thinks they're cute. Trust us, they aren't.
不值得引起你的任何注意力的游戏。

3.0 to 3.9
When you get to the terrible threes you know you have some major suckage going on. If your parents give you a 3 game for your birthday, suggest they start getting you socks instead.
IGN 不得不用一些俚语脏话来描述这个档次的游戏……

2.0 to 2.9
Games of this caliber aren't even good enough to recycle. It's more fun to play catch with the box than it is to play the game. Maybe the cat could find some use for this one.
连作为垃圾回收的意义都没有的游戏。

1.0 to 1.9
The absolute worst of the worst. Put it in a paper bag, set it aflame on your neighbor's porch, ring the doorbell, and run like hell. Just as it's rare to see a 10 on IGN, it's just as unusual to see a game score in the 1.0 to 1.9 range.
绝对的最差中的最差。

0.0 to 0.9
Okay, so we lied. 1.0 to 1.9 isn't "the absolute worst of the worst." However, we don't even consider titles that score below a 1.0 games. Think of them as sewage in a box. This range is saved for those titles that are just so incredibly bad that we question the sanity of the developer and publisher...and don't say it can't happen.
IGN 在这里开了个小玩笑，上面已经说了 1 到 1.9 分是绝对的最差中的最差，这里他们又不得不重新用更加恶心的语言去形容这个分数段的所谓无法称之为游戏的一些东西。

仔细看看的话，实际上 5 分以下已经没有什么区别了，而 IGN 的满分游戏 15 款，GBC 就占了 10 个，2001 年的 OOS 和 OOA 是最后的满分游戏，之后还没有出现过。这应该是他们评分体系和标准调整的结果。而实际上 5 分以下的游戏通常也不多见，个人感觉无论什么评分体系，极低的分都很少出现，可以理解成绝大多数发售的游戏既然同过了厂商的检查，也不至于差得离谱。

不过这不是他们的评分体系和杂志相比的最大的区别，他们最大的特点在于，**这里他们会给游戏的每一个项目分开打分。和发米桶的一句话不同，GS 和 IGN 会把游戏中的重要组件抽出来，挨个点评，IGN 点评游戏的系统界面，画面图像，音乐音效，游戏性，以及持续性吸引力。GS 点评游戏的画面，音乐音效，游戏性，价值，和编辑写这篇评论时的个人倾向，用于调整总分。**画面，音乐音效，游戏性在两个网站的定义上基本没有歧义。GS 的游戏价值这个指标包含了 IGN 的游戏持续性吸引力，同时还涵盖了这个游戏的实际市场价值和游戏的内涵价值。考虑到这样的因素显然是很有意义的，只不过我对于 GS 把这么多不同的价值都集中到一起考虑实在是觉得欠妥。游戏的表现是 IGN 的一个特殊的项目，IGN 对此的描述是：

Presentation

> This category includes everything from the quality of the manual and packaging to the menu layout and game options. We also consider the overall production, licenses, and style of the game here.
>
> 包括了所有从游戏包装到说明书到游戏菜单，界面设计，同时我们也考虑游戏的整体，授权，游戏风格。

部分内容有点类似 GS 的游戏价值这个指标，IGN 的游戏的表现个人觉得可以理解成游戏的直观感受（包括游戏物理实体），这个游戏在多大程度上能吸引你开始投入其中。

GS 的个人倾向也是一个挺有特色的项目，网站的定义如下：

> Reviewer's Tilt (Tilt)
> While this component is not intended to be directly representative of our overall experience with a game, we use it to influence the overall rating one way or another, based on our overall experience. For instance, a technically impressive game that's highly unoriginal may be tilted low, while a game with a truly outstanding story but an unremarkable presentation may be tilted high.
>
> 这个项目并不是用来直接的表现我们对这个游戏的整体体验，我们用这个分数来在某些方式上调整总分，调整的依据当然还是总体的感受。比如，一个技术上很显眼的游戏可能因为没有原创性而被降低分数，而一个看上去不那么美的游戏也会因为真正精彩的故事线而得到加分。

定义给人的感觉是：这是编辑在以"客观"的态度完成了对画面，音乐音效，游戏性，价值这些项目的评价之后，根据这个游戏的某些突出优点和缺点来对最终总分给与补偿或者压制。实际上是一个针对游戏特点使得游戏各个要素在最终评分中所占分量不同的手段。

这是一个相当重要的问题，如果你决定使用类似 GS 或者 IGN 的评分体系的话，因为你开始解剖游戏，给各个具体的细节一一打分，但显然总分不因该是各个项目简单的算术平均。IGN 最近对于 XO 上的梦幻之星和 PS3 上的源式的打分很好的注解这个非算术平均的总分的意义。梦幻之星老游戏了，移植的也不那么用心，虽然看上去有点和 XO 的游戏时代脱节，但凭借经典的游戏内容依然得到了还过得去的分数。源式很好看，图像得分不错，但可怕的游戏性和单薄的内容还是毁了它，最终也没能依赖出色的表现力把总分拉上来。**不同的游戏里，每一个项目对游戏最终质量所占的比重份额都有所不同。**大家都会认同，一个游戏好不好玩，最关键的还是要看游戏性如何，画面和音效一般不会成为决定性的东西。而即使是比如音效这样的要素，在 RPG，在 FPS，或者在一个音乐游戏中，它的地位也都是不同的。有些游戏的意义在于可以长期的通过对战等形式维持乐趣，有些游戏的特色在于对主线的剧情的欣赏。为了体现这些不同，GS 或者 IGN 的评分体系必须在各个指标的权重上细细斟酌。而阅读这些测评的玩家，也能更简便而清晰的了解到这个游戏如果优秀，哪一方面最优秀，这个游戏如果出了问题，又是哪一方面出了问题。

有些时候网站也会列出一些不太合理的指标，TeamXB 的次世代指标一直是一个让我很不满意的说法。游戏的配不配称得上次世代，需要这个游戏在画面，音效，游戏性上根据新的硬件指标做出新的突破，而这些东西都在其相应的指标中作了评论，为何又要重复一个说明？而且这使得这些游戏和其他游戏的评分无法直接比较，就目前而言，不但 XB 游戏显然不会有次世代指标，一年半载之后，360 的游戏也不会再有这个过渡性的指标，给游戏的次世代评分说明了什么呢？游戏不断的发展，评分的标准本来就应该是不断随着平台和时间调整的。



英语的游戏评分网站的评语一般都会非常非常的长，2，3 页甚至 4，5 页都是很常见的。评论面面俱到，我相信这些编辑玩游戏的深度因该超过了发米桶那四位"一句话"编辑。虽然这样的超长篇并不意味着最终的得分一定是权威的，但至少你可以从中大量的了解到游戏的内容，对你的帮助更大，而且不管评分是否准确，这样的评语都有很强的支持作用。**一篇好的游戏测评，可以体现写作者对于游戏系统的了解深度，游戏优缺点的把握，甚至是这个系列的理解和期望，以及对于这个游戏所涉及的文化周边的调侃。**有时候在翻译一些国外详细测评文章的时候，常常会被其中和社会现实相关的段落和用语所困住，比如很多的体育游戏，比如很多 GTA 类涉及到西方社会文化的游戏，以及前面提到的 F1 那样涉及到技术细节的游戏，那些编辑在文章中所体现出来的知识面往往令人钦佩。所以 GS 的编辑会为了自己的给分和大家辩论起来，而发米桶的编辑则根本没有这样的担忧，八面玲珑。有些过于冗长的游戏评论，看过之后往往感觉都是被一种不应该有的东西撑起来的，那就是游戏系统介绍，而非游戏系统评论。不过好在看来他们也知道如此长度的评论很难让所有人都有兴趣看完，所以他们一般会在开头或者结尾加上一点短句点评，这里的内容就类似发米桶的豆腐块了，让读者也有一个迅速的了解一个大概的方式。

上面提到了好几种打分的方式：从最简单的 0-5，1 分间隔（ABCD 和这个类似），到 1-40，到 1-10，0.1 分间隔（也就是实际上的 100 分制）。个人觉得其实**最后的得分到底精细到什么程度，远远不如测评本身能提供多大的信息量来的重要**。8.8 和 8.9 的游戏之间的区别，玩家可能无法体会，在分数给玩家的指导意义上，8.0 和 8.5 这样的档次差距也许就是最小的可分辨差距了。7.9 和 8.0 这样的区别，往往除了带来感情上不适应而产生的争吵之外，没有太大意义。所以个人更加喜欢发米桶那样的 1-40 或者某些西方杂志 1-10，0.5 分间隔（也就是 20 个档次）的打分方式，它们**既提供了足够的空间去区别各种各种质量不同的游戏，也不至于产生没有太大实际意义的琐碎小分**。

==

顺便反驳一下游戏测评无用论。游戏评论从来不是给极端爱好者或者某种游戏的仇恨者写的。要我来以粉丝的身份写游戏评论，我给所有 RPG 都是满分所有 SPG 都是 0 分。然而这不是能发表在杂志或者网页上的东西。杂志或者网站的游戏评论，因该是对游戏本身特性的尽量客观的描述和判断。给一款橄榄球游戏 9 分肯定对我没有任何吸引力，但如果他的画面逼真，音效生动，系统真实自然容易掌握，那么作为一款游戏，它本身就是成功的，游戏评论就是要把这个事实描述出来。分数，在你愿意选择这个游戏的时候可以成为一个参考，而不是决定你是否应该购买的原因。在这点上，**游戏评论和游戏分级有着类似的意义：它们不是要去强迫你接受编辑的个人结论，而是为你挑选游戏提供一个参考.**

关于游戏评价机制的几点想法

日攻的大几几

摘要：本文在现有的三种游戏评价方式上，尝试提出一种全新的游戏评价方式。由于游戏体验时间的可计量性，不同于电影单纯的上座率，使得通过统计手段的游戏评价成为一种可能。

一、目前游戏评价的方式

现在每年都有数以百计的游戏在发行着，如何快速有效地找到一个自己喜欢的游戏，这应该是每个个体玩家都会遇到，并且关注着的问题。对于厂商而言，如何对自己的游戏产品进行具有针对性的、最大程度的推广，也是他们所重点关心的。这两个问题，玩家喜欢的游戏即是玩家所谓的好游戏，而卖的好的游戏则是厂商所谓的好游戏。

玩家所关心的问题，和厂商所关心的问题两者之间，看起来是没有逻辑上的关联性的。比如某厂商花大力气开发出了一款精品游戏，我们试着想象一下她有着逼真的画面、动听的音效、详细的设定、方便的操作、复杂的系统、感人的剧情......但是没有玩家说她是好游戏。（我们暂且不讨论她到底出了什么问题，是不是出了问题。这只是一种理想状况下的假设，这在以后的假设中也会频繁被用到。）这种叫好不叫座的情况也很多，具体的例子比如《大神》。（没查具体销量，说错的话抱歉了。）而反过来的的情况也很多，可能一个厂商并不是重点对待的游戏，却被众多的玩家所接受和喜爱。比如"生化 1"。（同样没考证，说错抱歉。）

显而易见，游戏卖的好不好，不能和游戏"本身"好不好划等号，也不能和玩家认可游戏好不好划等号。这里还能发现，玩家眼中的好游戏，与厂商眼中的好游戏，与后面将提到的媒体眼中的好游戏的评价标准都是不一样的。厂商对游戏的评价标准是游戏发售数量，卖的多的游戏就是好游戏，卖的少的游戏就是坏游戏。按照一款游戏从生产到销售到被使用的时间顺序来看，在玩家拿到游戏开玩之前，还有一次评价那就是所谓的媒体的评价。

1.媒体评价

这里的媒体评价并不是指单一的由各种媒体如杂志、网络、报纸所进行的评价，而是泛指那些按照一定的规则，比如把游戏按照画面、音乐、系统、剧情、操作、创新等类别，并且设置每项的具体评价细则的，并通常借由分数来表达游戏质量程度的评价方式。这种评价方式并不一定需要由媒体来完成，一些普通玩家甚至非玩家在掌握规则之后也能做到，比如一个论坛里对于某游戏的测评帖子，一般也会采用这种规则评分型的方式。

这种评价方式最理想的状态是不带有任何感情色彩的，完全按照评分细则逐项给分的情况。如果可能的话，给电脑输入这些规则，让它玩游戏并作评，这样出来的分数、评语是最客观可靠的。这里无意于讨论把一个游戏分几方面来评价才最合理这样的问题，假设有一套理想化的最合理的评分标准。对于游戏评价的合理方式，彩虹泪影《关于游戏测评的测评》（2007）有一个初步的讨论。

但值得质疑的是，这种客观的评价实际上是建立在一种主观的规则基础上的。由于始终是某个人或某群人按照自己所认知的全部来制定标准，它对每个游戏的公平性是无法保证的，并且会由于游戏领域普遍的频繁创新而具有滞后性。就像法律一样，不管再怎么公平公正的法规条例，就算排除人为评判上的差异，也无法确保每起案件的公正性。但法律作为一个国家大部分公民所认可的社会规则，很大程度上减少了对其公正性、权威度的质疑。

但游戏评价则不同，没有一个权威机构对此机制作出统一。不同的媒体，不同的个人，虽然可能按照画面、音乐、系统、剧情这几项来评价游戏，但可能具体评分标准大相径庭。而即便统一，也还是会出现像上面说的公正性的问题。因为它毕竟是主观出发形成的一种评价规则。

值得一提的是作评的发生时间。这种方式的评价，可以存在于游戏商品从生产完成到销售到使用者体验前再到体验后的任何一个时间点上。这里主要指的是生产完成到体验前的这段时间，这可以具体认为是决定了一个游戏能最终引起玩家兴趣的关键时期。在我们无法参与厂商的直接宣传的时候，

媒体即权威机构的评价可能起到至关重要的作用，是玩家获得比较完整的游戏信息的重要来源。但这种事实上只有少数人参与的评价，很有可能容易被误解为这是大部分人的一种认同。
这样不难发现，刚开始提出的两个问题，即厂商的好游戏和玩家的好游戏之间，似乎并非一点无关。以媒体的好游戏为桥梁，协调了两者之间的关联性。媒体对厂商游戏质量的认可，会一定程度上增加玩家对游戏的兴趣，进而影响销量，反之亦然。特别是在我们这样的特殊环境下，媒体评价的力量得到了很大的释放。比如 TVGAME 领域，厂商无法通过电视、展会等形式直接对我们进行宣传，这时候媒体的导向就极其重要，没有一点介绍、测评、攻略的游戏几乎没有人会去关注，而很多时候所谓媒体只是代表了一小部分人的主观倾向。
所以媒体评价是一把双刃剑，它既可能把一款具有高度体验乐趣的游戏更大地进行推广，也可能使它产生负面影响。这从厂商销售的角度是成立的，而对玩家的接受程度甚至最后的个人评价也会产生相当的影响。媒体评价可能本身也会随时间变化，或许发售前和发售后和很多时间以后都不一样，这里理解为当今大部分媒体的测评比较好。

2.个人（主观）评价
这里的个人评价也不包括上面媒体评价里按照评分标准来衡量游戏的个人，这是一种完全按照个体主观意愿来评判的评价方式。这种评价方式简单随意也很常见，比如"令人感动的游戏就是好游戏"，"画面好的游戏就是好游戏"，或者"好游戏不需要任何理由，我觉得好就可以"等诸如此类。以个人主观评价的游戏，评价角度、标准也可能经常发生改变。比如对某个游戏是以画面质量作为主要依据，而下一个游戏的好坏可能是依据剧情，或者下一个游戏画面好，但不再是好游戏了。就算按照如媒体评价的画面音乐系统剧情的分类评价，由于个人尺度的不同，最后结果也只能获得个人的一种评价标准，或者干脆蜕变成媒体评价。
个人评价机制对于一个游戏的体验者是一种非常好的心得，但它却很难对别的还没有体验游戏的人，产生吸引作用。能够影响的范围最多只有游戏体验者的个人的交流圈，比如家人、好友，而在网络上更缺乏一种权威性，影响力有限，有时候甚至是无意义的。比如在专区的一篇心得，只有会去专区的人才看的到，而这些人本来就是喜欢这个游戏的。
所以个人评价作为一种结果，一般是晚于通常过程中的厂商评价、媒体评价的。它的影响范围有限，而且会受前两者制约并且不能反作用。但对个人而言，这确实是一种有意义的评价方式，并且能强化个人对某游戏的积极或消极的想法。

3.厂商评价
所谓的厂商评价有着非常简单的评价标准，即游戏发售数量。tj32rui《独自等待》（2007）所提出的"要衡量一款游戏总体素质的优劣，有一个很简单的方法，就是看这款游戏续作的发售频率和数量。"实际上也是这类评价的一种延展。因为前作的发售数量导致了续作的产生，所以续作数量和厂商评价之间是有相当高关联度的。续作数量可间接看作评价标准，但不具有普遍性，因为不是所有游戏都发续作。续作数量不能作为厂商评价标准的原因还有，这里不展开讨论。
厂商评价对厂商而言是具有重要意义的，它表示了该种游戏的商业价值，对厂商的运营决策有至关重要的作用。但销售量却对个体玩家而言是无意义的，它不能为玩家的游戏体验增加任何的乐趣。它只能给那些还没有体验的玩家一种有力的心里暗示，实际上游戏销量和游戏提供的乐趣（个人评价）甚至游戏质量（媒体评价）之间没有任何关联性，典型的例子像国产的 PC 单机《血狮》。在这里一个有意思的现象是媒体评价将其时间上的双刃剑的本质发挥了出来，在发售前与发售后产生了不同的作用。但要注意的是，发售前的媒体"评价"不是真正意义上的，它只是一种宣传。

4.个人客观评价（时间统计评价）
Vegaoly《散谈：好游戏的标准》（2007）所提出的"一个游戏如果能让你通关一次后还有再玩一次甚至几次的冲动，那他就可以被称之为一款好游戏。"以通关次数为标准，评价一个游戏，对个人而言，比个人主观评价更为客观实际。这里我们又要假设一种理想状态，即这个人不会受到媒体评价或其他因素的影响。比如本来某个人想玩这个游戏的，但因为某文章的一些话，或朋友的恶评，结果没玩成。或者某人看了攻略发现自己不是完美结局，结果又去重新玩了一遍。阻止这些情况后的结果，应该比言语上的带有色彩的评价，更加的理性和具有说服力。
这个所谓的结果，可以是通关次数，也可以是全部游戏时间，但实际上这两者都存在着作为标准的

先天缺陷。
首先是通关次数。在特定的几种游戏类型中，如 RPG、ACT 等，通关次数是一个很精确的概念；而在另一些类型中，如 SPG、FTG 等，显然通关次数的概念非常模糊。就是在概念很清楚的类型中，通关次数也不能很清楚的表达评价的结果。比如很多游戏我都玩过一遍，但这其中有些游戏我比较喜欢玩得很仔细，另一些不喜欢草草通关了事，显然在主观评价时是有区别的，但在这种标准下，其值都为 1，没有更细致的判断。当然《散谈》的观点只是"好游戏必然通关次数多"的标准并没有错，但这样的评价方式无法为那些一般的、不好的游戏做进一步的评价，也就是说不能成为普遍的评价标准。

其次是按照全部游戏时间来评价。这种评价标准显然不存在以通关次数评价的类型特殊性、粗放性，它更具有普遍性、细致性。但这样的评价方式更复杂，在现实情况下似乎还不太可能实现。那么我再次搭建一个理想的假设模式：先保证游戏人口是固定的如 100 人，假如每个人只买一套游戏不多买，所有玩到游戏的玩家买的都是能提供销售量统计的正版游戏，每台单机都能连上网，并且只要游戏一被打开就开始计时，途中无论读档重来，除了暂停时间（这个值得商榷），在游戏的所有时间都被累计，并且假定没有人为了增加游戏时间恶意开着游戏不玩（欣赏风景当然除外）或恶意减少游戏时间，并且假定玩家有一个最终截止日期，过了这个时间以后就不会再玩该游戏。所以一个游戏的评价公式为：

游戏素质＝总体全部游戏时间/总体游戏销量

那么这样统计下的游戏时间，是具有比较强的评价意义的。
但即使是这样的统计结果，依然受到时间、空间以及其他因素的制约。比如有个山里野人玩一个 FC 游戏能玩 20 年，只是因为他买不起更好的游戏，或者根本不知道还有更好的游戏存在，如果一旦条件允许，他一定会立刻放下 FC 去玩更高档的游戏。假如 FC 是能一直上网的话，这个野人的统计评价汇总后，将无法想象会有多高。

二、耐玩度统计评价
1.概念和意义
统计评价对个人而言能表达统计意义上的，他对一个游戏的喜爱程度，实际上这里还表达了另一个概念——耐玩度。耐玩度是统计时间从游戏的角度来看的另一种说法。所以耐玩度不是对个人而言的，而是对某个游戏来说的。不同个人的某一游戏时间会差别很大，所以用所有玩家的平均游戏时间来反映游戏耐玩度最为合适。上面的假设中奇怪的联网汇总的设想，就是要用在这里了。
但首先要说明的是，耐玩度即平均游戏时间能否最终评价一个游戏。如果说个人游戏时间能比较好地反映出个人对于游戏的评价的话，那么相对的，耐玩度也应该能反映出一个游戏的总体评价。即耐玩的游戏就是好游戏，不耐玩的就是差游戏。但即便是理想情况下，我也只能说耐玩度只是反映了游戏在统计学意义上的一种评价结果。
当然时空局限依然存在，比如国产游戏的高耐玩度游戏，放到国外不能反映出游戏的"真实"评价，就完全没有意义了，也不能统计进国外玩家的游戏时间（指不理解中国文化的，但要不要统计也可以商榷）。

2.简化操作模式
虽然理想状态下的条件暂时无法达到，但这样的评价方式还是可简化操作的。比如在游戏网站的玩家评价选项里，让玩家自己选择该游戏的总体体验时间，而不是设置一个靠主观的分数选择，或者更加感性的诸如"喜欢、讨厌"等词语。
当玩家输入或选择游戏时间之后，后台进行加和平均，并显示出来。如果觉得平均时间不够直观的话，可以换算平整成百分制或十分制等类型。如换算成百分制公式：

当前 MAX 时间/100=平均时间/X

X 即是一个评价分数，它建立在众多玩家的平均游戏时间之上。
假如很多游戏分数相同，或差不多，还可以利用方差作进一步评价。这里再多废话几句方差的概念，

例如两个 50 分的游戏 A 和 B，三个玩家的 A 游戏时间分别是 45、50、55，B 游戏时间分别是 10、50、90，那么虽然代表平均时间的分数相同，但显然玩家对 A 游戏的评价更一致，而对 B 游戏的评价可以说是毁誉参半了。
当然有人可能会担心像上面野人的情况，他的游戏时间是 20 年，而其他玩家大多是 1 年，这样就会出现其他玩家得分为 5 以下的情况了。那么可以考虑去掉这些散点，或者用曲线平整。进一步的统计学方法在这里就不展开了。

值得注意的是统计计算的时候，必须要分类型，并且最好分平台。也就是"当前 MAX 时间"是某一类型的最大游戏时间，因为不同类型的平均游戏时间可能会相差很大，但这不能表示这两种游戏类型之间的差距。这里也会遇到不能分类的单个游戏，现在一般用 ETC 统一代替，但实际上如果将这些游戏全部归一类统计，是无法得到合理结果的。分类问题，也是上面并没有明确提到的，拿游戏时间作为评价标准的最大先天缺陷。

三、如何有效寻找一个自己喜欢的游戏
这个标题实际上是本文从一开始就想解决的一个大问题。经过统计评价的探讨发现，统计评价的结果能比较理想的评价一个游戏，但仍旧不能解决个人喜好的问题。那么再回头看看个人主观评价，相比个人统计评价，并没有失去其意义。统计评价可能在同一类型的游戏中，更有评价价值，但在不同游戏类型之间，却难以起效。一般玩家喜欢的类型总不是那么单一，甚至许多擅长一类游戏的人，可能对其他类型也感兴趣。统计评价能够通过判断一类游戏中某一游戏的素质，进而指导玩家的选择。但对于不同类型，这样的指导作用就要大打折扣。

实际上统计结果对个体的指导意义薄弱，是统计学自我不能解决的先天缺陷。就像顾客满意度的调查报告，永远不能成为作为买家判断产品或服务质量好坏的路标。这个意义上，它一定不如一个好的产品广告那样的推销来的直接有效，而口口相传的推销方式似乎更加强力，只是范围确实是一个障碍。这就是类似与媒体评价与个人主观评价在对玩家游戏导向上的作用了。反而看似更非理性的方式，能造成的效果更加的好。

但最终，不管用什么样的方式来评价一款游戏，这也只是对游戏的评价，而不是能有效针对你个人口味的。或许理想状态下，我们应该把所有游戏都体验一遍，才是"寻找一个自己喜欢游戏"的唯一捷径。

专业精神

木方十四

看完某个已经突破百期的掌机类游戏刊物上一篇关于炒冷饭游戏的评论后，我忽然想起了周星驰电影里面的一句话：“拜托，给点专业精神好不好！”

惊异于现在此刊物水平沦落的同时又怀疑那位编辑的态度，既然是做游戏杂志的，那总该有与其职业相匹配的素养吧。

不由得想起很久以前的事件来，一个很老资格的，与此刊物也颇有关系的杂志上一个读编交流。一个读者问了一个关于某游戏的问题，编辑的答复竟然是不喜欢这个游戏不予回答。

惊诧了，彻底惊诧了。原来杂志可以这么搞，原来读者可以这么忽悠。

这件事很老了，在此就不在谈论。

单说开头提及的那篇文章。

也许有些读者会一头雾水不知道我在讲什么，我就略微的概述一下那一篇文章的内容。意思上的绝对是按照原意的，想挑错别字或者想抓某些字不一样的小辫子的人就省省吧。

此编辑写道他拿来《英雄传说 6-空之轨迹 SC》来玩，觉得很突兀。然后发觉原来故事是延续前作的，玩了一阵子觉得流程太长，玩不下去，遂开始大吐苦水。

“该游戏的节奏实在太慢了，游戏的流程基本是：在城镇中调查探索——奔波于城镇和山林之间——杀入剧情迷宫——打败章节 BOSS。”

惊世骇俗。我只恨自己找不到比此词更强烈词语来形容编辑的观点。您在说的是什么，我怎么瞅着您像是在概括 RPG？也许把城镇山林换成山丘洞穴城堡学校地牢空间站之类的地点之后连 DQ，FF 系列甚至基本所有 RPG 都可以用这样的语言描述出来了。

令我惊诧的另一个方面就是此编辑还显得很委屈。好像游戏公司发售的第二部落到他手里，他玩的挺受罪的。

“好像我应该玩原作，而前作之前还有前作，也就是我得补习多部作品……就算我一开始选对了版本，剧情的乐趣能掩盖节奏的拖沓吗？就像 100 集的电视剧，从头追到尾的又有多少呢？……”

此编辑还是有些耍文字的能力的。把自己进行不下去的原因归结于游戏流程太长，然后引经据典，侃侃而谈，举出 100 集电视剧的难追完的例子。且不说真有那种 100 集又引人入胜的电视剧，空

之轨迹三部曲的剧情总共加起来也没有他说的那么夸张，而此编辑很巧妙的运用类比把这个流程长的"缺点"几何倍的扩大，然后捶胸顿足的表示"不是不想玩啊，实在坚持不住啊"之类的，显示自己为之奈何的心境。您累拉？那您作为一个游戏编辑随意写着文字游戏拿着工资的时候累不累啊？

三部曲的形式曾经一度很是流行，而能做到三部曲的，无论游戏还是电影，都是市场肯定的结果。相信单看无间道 2 和黑客帝国 2 的观众也会被其中纷乱的人际关系、事件线索、时间架构或是晦涩的世界观所困扰着，但是这并不妨碍他们成为经典。我也相信不会有一位影评人（注意，是影评人，类似杂志编辑，不是普通观众）会连其中一集都没看完的情况下就对其点评并发表供其他人观看。不管怎么说，至少看完过后才能发表评后感吧。

同样的，游戏里，FF 和 DQ 系列的 1~6 代作品也都是三部曲形式的，每三部构建一个世界观。FALCOM 此前的英雄传说系列的卡卡布三部曲也是。所以，分为三部并不是游戏玩不下去的理由。归根结底的还是个人轻飘浮躁的态度。在游戏已经发售许久，不存在前瞻或者预测的情况下，你要赞扬也好，批评也罢，先玩过才有发言权吧。连游戏都没玩就急不可耐跳出来指责，未免有失杂志编辑的身份。搞不好恐怕砸了杂志的招牌（但貌似也没剩啥牌子了）。

"除去升级外，游戏的成长系统是通过搭配导力器来实现的......要么导力宝石相当贵，要么就不是那么轻易拿到......"

感情您买 DQ 系列的金属铠甲就不贵了？拿 FF 系列里的七曜武器就不困难了？

我简直佩服古龙语言的精炼了：一身都是破绽，反而让人无从下手。

现在这个社会上的人们总是习惯以气势汹汹的外表掩盖其匮乏的实质，从某种意义上来说，驴子也是伟大的雄辩家。

也许你会认为，编辑他的态度其实没什么，现在在其位不干其事的人多了去了。其实不然，因为路人甲和杂志编辑的身份是不一样的，有些话有些事，以个人身份可以说可以做，但是作为一个有着广大受众面的编辑来说，你的一言一行不仅以你自己为基准，杂志不是给你大放厥词的地方。妈的关于这点越说越烦，连游戏都没怎么玩就出来吠的编辑还真是叫人骂都不知道从那边骂起。

还是那句话，身为杂志编辑，连最基本专业素质的都没有，不仅是杂志的悲哀，也是读者的悲哀。没玩过第一部？不是理由。不了解起因？那就去了解。为什么？因为你是干这个的！你是靠这个吃饭的！花钱买杂志不是看连游戏都没怎么玩就发表些不知所谓的评论的！

也许还有人会说人家怎么写管你什么事，你不买不就完了。对了，我本来也就是凑巧时隔 N 年再买此书的，以后估计也不会再买了。不过我不想与别人在此事上对喷，不是怕什么，而是无意义。你敢登出来还怕别人怎么评价么。

请那些把自己摆的过高，或者以为工作如同游戏般随心所欲的编辑们记住，你们所拥有的荣誉，是你们自己努力打拼的结果。把什么"读者是上帝"，"读者是衣食父母"这些狗屁玩意都丢到一边——只要你们自身做的够好，自然就会吸引更多的读者。

你得先把自己当成个编辑看。

煽情游戏——由应援团想到的一篇文字

tj32rui

煽情游戏——由应援团想到的一篇文字
大概是从"游戏电影化"这个概念开始，我们越来越多的发现自己开始被似乎是"仅供娱乐"的游戏给感动了——先是《最终幻想 7》没入湖中的艾利斯第一次较大规模的让玩家感动一段有始无终的单方面"姐弟恋"；接着能感动我们的游戏开始随着多边形的数量不断增加，《樱大战》的主题歌是个土星玩家就会哼唱；当丧尸不再吓人时，我们又开始代替里昂和克莱尔挂念起了艾达和斯蒂夫的安危；《ICO》和《汪达与巨像》苍凉而唯美，技术艺术两不误；反证每个人都有被某个游戏感动的时候，就像每个人心中的桃花源，我就不一一重复了，说回正题。
我去年年底买的 NDSL，之前就一直想试试《应援团》，可等到买了机器后成天与人对战《马车》，那时我在一家大型游戏店打工，每天下班七个同事一起飙车实在痛快，《应援团》只是偶尔试试，没有深入，当时就觉得这游戏就是为了宣传触摸屏。
再后来春节离开北京的同事去到上海店工作，每天忙的四脚朝天，在流光阑珊的徐家汇每天都和买 PSP 的数码消费者谈价钱，试机器，大年三十也是在上海过的，就这样累了一个月，感叹着人们在节日里旺盛的购买力，打通了《圣女贞德》这个我认为 PSP 上最好的原创游戏，好的不得了，可以作为买 PSP 的理由。当时同宿的两个同事都玩应援，水平很高，对战都是选择四星难度，看得我眼花缭乱的，决定认真挑战一下，就把《应援团》和《节拍特工》都拷进了 TF 卡里，经常忙里偷闲点上几首。

后来回到了北京有了个假期，就打算拿出《应援团》好好练练，因为我广泛喜欢音乐，所以两个版本的曲目对我来说都很中听，尤其是《节拍特工》里的那些曲目我很多在以前就都听过，最喜欢的就是 QUEEN 的《I WAS BORN TO LOVE YOU》，用皇后乐队的古典摇滚歌剧来戏说文艺复兴巨子"达芬奇"实在是个好主意，缪斯女神的宠儿竟然就这样在 NDSL 上形成了交集，莫非是暗示游戏作为第九大艺术的凝聚力和包容性？用音乐帮助那些一把鼻涕一把眼泪的人们确实有些音乐雷锋的成就感，那种音符在笔尖流淌，旋律给人带来希望的游戏表达方式让游戏有了更多励志的阳光气质。以至于直到把两个游戏的最高难度分别通关后的今天，我才似乎想起来写点什么也算对玩到这样的佳作有个纪念。

那两首在两部作品中后期出现的抒情，带着淡淡哀伤的歌曲用故事和旋律感动了一大批玩家，我就见过不少 TF 卡里常驻《应援团》以便随时温习感动的玩家。这种"人鬼情未了"的故事虽然"迷信"，但却是反映了人们的一种习惯的思念和伤感，就像是听刘若英的《后来》，朴树的《那些花儿》，酷玩乐队的《科学家》，甲壳虫的《HEY JUDE》以及克莱普顿的《泪洒天堂》，尤其是这最后一首歌是吉他大师克莱普顿写给自己因为意外事故而童年夭折的儿子的一首歌，了解背景后再听的话很容易被感动，大师对爱子的真情怀念感动无数听者怅然落泪。
有些音乐就是这样的，在你完全不了解作者的创作背景时听可能觉得没什么感觉，可是当你了解音乐背后的一些事情后再听可能就会产生完全不同的感觉，因为这使得旋律以外的故事已经感染了你的情感，应援团就是给音乐加了背景，让我们知道了旋律的意义不仅仅是音符和乐章的排列，更是感情的寄托，责任的嘱托，音乐被赋予了艺术技巧以外的内容——感情。
如果还不理解的话我告诉你一个事实帮助你理解：皇后乐队（QUEEN）的《我们是冠军》这首歌我们再熟悉不过了，每当体育赛事冠军产生时这首歌总会出现渲染气氛，让听者心潮澎湃，久而久之这首歌就像他的名字一样成为了励志的体育精神主题歌。但是如果我告诉你这首歌是些给全世界*者，激励他们坚持自己的选择，与世俗斗争到底的勇气时，配合"断背精神"再去体会这首歌，重新理解每一句歌词的含义，您就会有完全不同的感受。而这才是这首歌的创作本意，皇后乐队主唱便是死于艾滋病……

中央台有一档节目叫做《音乐 故事》，非常好看，为观众讲述了那些脍炙人口的音乐背后的故事，让我们对这些经典有了重新的认识。好比说《应援团》，悲伤或是快乐，说不定哪个故事，那一首歌就会悄悄地，或是狠狠的打动我们，逗乐我们，小小的触摸屏随着我们的点击传递出不温不火的真挚情感，这样的游戏，真好，以至于点击时的判定都不重要了，反正我现在玩这个游戏完全凭着对节奏的感觉玩，无数次失败带来的结果除了最高难度通关以外就是每首歌差不多都能唱出来了，走在街上没事就瞎哼哼。

因为科技的进步和艺术家的创新，音乐有了更多的表现形式，出现了 MTV，电子音乐，陈美，《两只蝴蝶》，后舍男孩等等。《应援团》在一定程度上算是互动的 MTV，它可以包容所有的音乐形式，像迈克尔杰克逊的 MTV 一样百看（玩）不厌；电子音乐对我来说还是太先锋了，RADIOHEAD 让我听着想死，祈祷《应援团》里永远不要有这类音乐；陈美要是不露大腿和后背的话估计也出不了名，《应援团》和她的相似之处在于都用了新的诠释音乐的方式；《两只蝴蝶》会走红纯粹是中国人听的好音乐太少了，所以豆包都成了干粮；至于说后舍男孩，可能是正宗男孩帅的冒泡大家审美疲劳了吧。。。。。。。。。。。。。。

我想玩《应援团 2》，实在等不及了就写这些东西打法一下自己的着急

游戏 HUD 的进化

彩虹泪瞳

HUD 定义

HUD，抬头显视设备。这是一个从军事领域起源的技术，可以把一些重要的战术信息显示在正常观察方向的视野范围内，而同时又不会影响对于环境的注意，也不用总是转移视线去专门观察仪表板上的那些指针和数据。游戏借鉴了这个概念，把游戏相关的信息以类似 HUD 的方式显示在游戏画面上，让玩家可以随时了解那些最重要最直接相关的内容。当然玩家要获得游戏信息可以有别的方式，比如菜单。菜单有着专门的界面，可以容纳更大的信息量，但却不能和游戏画面同时出现。调出菜单意味着中断游戏流程，HUD 则在提供必要的信息的同时完全避免了这个问题。

FFX 的菜单和行动状态下和战斗状态下的 HUD，菜单提供了大量的信息，然而对于处在自由行动状态下的玩家而言，这些信息都不是立刻需要的。HUD 之提供了最重要最基本的内容：当前场景的地图。切换到战斗状态下之后，HUD 所提供的信息转变为那些只和战斗相关的部分。





记得最早的游戏 pong 在设计的时候就没有 HUD 的。对于这样一个简单的游戏而言，唯一对玩家有意义需要及时掌握的就是双方的比分，而最早版本的 pong 没有这个功能，玩家需要自己去记录比分。游戏设计者很快意识到了这个问题，HUD 很快就被整合到了后来的游戏之中，并随着游戏的进化一起演变，完善。这篇文章中，我会用一些收集到的例子，来整理一下游戏 HUD 的类型和进化过程，聊聊 HUD 对于游戏性本身的意义。

不同游戏类型的 HUD 设计

前面说了，虽然都是为了给玩家提供游戏相关的信息，菜单的目的是大而全，HUD 的目的则是少而精。不同类型的游戏玩起来的重点不一样，HUD 在提供的信息方面也有很大的差别。我们不妨按照游戏的类别，来看看各种游戏的 HUD 设计的模式和重点。

角色扮演游戏


FiELD EFFECT
Attack
Attack
Element
Defend
erge
Kid
Fargo
243/243
214/214
260/260
DIABLO
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM



取决于游戏是否会在行动场景和战斗场景之间切换，角色扮演游戏的 HUD 设计会有所不同，关于行动的那一部分内容，比如地图和方向指示之类的信息可能会被单独分列出来。但总体上角色扮演游戏的 HUD 信息量基本是一致的：玩家的生命，魔法，行动力，状态（或者其它因游戏而异的内容）等等的数值，玩家可以"一键"接触到的物品魔法等等东西，如果物品和魔法的内容很复杂，那么一般都会把全面调节的功能交给菜单来完成。比如预设快捷键和菜单光标位置记忆功能就是这样的目的，把菜单中全面而细微的调节能力中，挑选出一些最重要的，放到 HUD 上来，共玩家选择使用。

格斗游戏





无论格斗游戏系统本身怎么进化，从 2D 变到 3D，格斗游戏的 HUD 总是保持着自己一贯的特色。格斗游戏的 HUD 大多分成两个部分：第一，对战斗数据的统计，第二，对战斗中精彩场面的描述。前者就是那些显眼的血槽，还包括时间，局数计分。后者则是对于连击之类的精彩动作的积分等等信息。其中血槽这个东西是游戏 HUD 设计上一个很有讨论价值的东西，下面我们在 HUD 的进化过程和进化方向这两个内容上都会再提到它。

体育游戏



GB 10 2nd
CHI 14 1:50
2nd & 10 :32
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
0 – 0
1st 03 : 12
CF Ronaldinho
Reyna CMF



体育类游戏在设计 HUD 的问题上有着天然的两个参考坐标系：电视转播画面和球队的战术分析图。游戏的 HUD 结合了这两者，即体现出了电视转播画面的现场感，也做出了战术分析图那样的清晰感，让玩家尽可能的在有身临其境的感觉的同时也对比赛局面有着清晰的了解。实际上体育类游戏的 HUD 设计作的是如此的好，以至于最近以来，很多体育项目的电视转播画面开始学习这类游戏的 HUD 设计，往画面上添加一些即时的比赛信息和战术分析。比如我在看橄榄球比赛的时候就明显有这样的感觉，电视直播画面上会有一些线条和指示，把每次攻守的策略和进展都明确的表示出来，对于水平有限的我而言，去体育场看的时候，当然气氛那是不能比的，但对于比赛本身的了解却要差了一个档次。

驾驶模拟类游戏


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


5th
Lap 1/3
Best
Last
Lap 0'05.100
GRAN TURISMO
BRIDGESTONE
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM



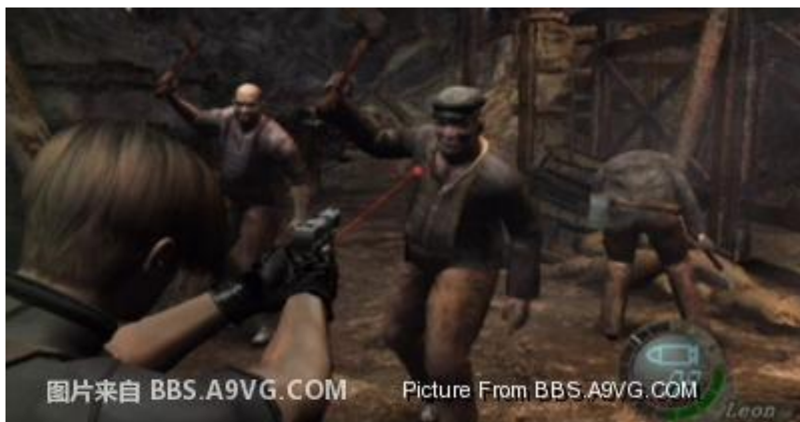
这类游戏所要模仿的对象就是 HUD 这个概念的来源的地方，所以驾驶模拟类游戏 HUD 设计的原则也就变得非常简单而直接：尽可能的去重现模拟对象的原始 HUD 就可以了。当然根据游戏模拟真实的程度不同，再现真实 HUD 设计的程度也有所区别。HUD 的设计始终存在一个如何抽取最重要的信息提示玩家的问题，过于仿真的游戏 HUD 设计将大量的信息不加选择的堆在玩家面前。对于游戏本身“模拟”这个概念而言，是好事，但对于像通过这些游戏来体验现实生活中不可能接触到的东西这个目的而言，高度的仿真模拟往往会成为上手的障碍。游戏毕竟是游戏，游戏的 HUD 如何在仿真模拟和抽象表现上把握平衡，是这类游戏的一个突出问题。

动作射击类游戏


2nd
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


Drone
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM



射击类游戏的 HUD 通常都包括了玩家的状态，玩家的武器状态，地图，以及目标指示这四个方面。第三人称的射击游戏或者团队策略类射击游戏在 HUD 设计上和传统的第一人称射击游戏区别也不是很大，重点同样在这些要素上。HUD 的引入给所有的射击类游戏，无论游戏本身的背景设定是在什么样的时代，都带来了一定的科幻未来的要素。真实的战斗中，对于战场情况的把握从来都是很大的挑战，不断进步的单兵信息化装备正是力求解决这些问题。射击类游戏通过 HUD 的引入超前的解决了这个问题。就目前而言，感觉做的最好的射击类游戏 HUD 恰恰就是一些未来题材的射击游戏，等下在 HUD 进化中我们会看到例子。

策略类游戏




OPTIONS
32419
Fremen Ready
STARPORT
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


City Opinion Polls
Environment
Health
Safety
Traffic
Education
Land Value
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM



最为复杂的一类游戏 HUD，事实上在这类游戏里面 HUD 和菜单往往难以截然区分。因为玩家几乎每时每刻都需要确实的掌握整个游戏空间里大量单位的行动。HUD 是简化了的菜单，但在很多的策略类游戏上，简化只是一个美好的愿望，游戏本身的复杂程度和玩家的"上帝"视角导致了这类游戏必然随时都有大量的信息反馈和大量的命令等待输入。策略类游戏的 HUD 如此的复杂，以至于在控制器键位相对较少的游戏主机上，这类游戏的流行程度始终达不到 PC 上同类游戏的流行度。游戏本身机制导致的复杂 HUD 设计应该是这类游戏受众群体局限性产生的原因之一。

其它类型的游戏，比如平台游戏，益智游戏等等在 HUD 设计上感觉并没有什么特别的地方。它们的 HUD 只要能清晰的交代出游戏人物（如果有的话）的状态和游戏的进展程度（得分之类的信息）就可以了。

HUD 进化过程

HUD 的设计随着游戏的进步，也一直在不断的演变，进化。上面在整理各种游戏类型的 HUD 的时候，我们留下了两个例子，一个是格斗游戏的血槽，一个是动作射击游戏的 HUD。现在我们就从这两个例子延伸开去，看看 HUD 设计思路的进化。

血槽是一个聪明的，然而也是不得已而为之的设计。格斗会对人造成累计性的伤害，随着伤害的加重，人的行动能力会下降，这会导致两个后果：战斗能力下降，以及到了一定程度后彻底丧失战斗能力宣告失败。前者是一个量变的过程，后者则是一个质变的程度。血槽之模拟了后者，而完全忽略了前者。

当然我并不是要去否定血槽这种设计，游戏毕竟是游戏，格斗游戏因为血槽的引入在脱离了真实的同时也得到了自己的独特的游戏性。但有些格斗类游戏对于真实性有着格外的爱好，比如拳击游戏，摔跤游戏，尤其是当这些游戏和真实的人物，赛事联系起来之后，玩家更希望游戏从机制上变得更加现实一些，伤害能够在肢体细节上体现出来，血槽这种 HUD 设计显然无法达成这个目的了。而即使在其他纯粹的格斗游戏中，也有着伤害细化的潜力，或许，一种全新的格斗游戏就会从此诞生。

于是以 FN3 为代表的一些新格斗类游戏终于将血槽这个东西抛弃，把 HUD 融入游戏画面本身，

通过游戏人物动作，表情，伤害等等细节的描绘，来取代原来一个抽象的血槽的作用。游戏的临场感和玩家的投入感立刻得到了很好的提升。同样，现在的一些动作射击游戏也在逐步的取消血槽的设计，取而代之的是只在受伤达到一定程度之后，才用特殊的 HUD 信息，比如血红的屏幕，来提醒玩家自己已经处在相当危险的境地了。血槽为代表的 HUD 在这些例子中，都在进化过程中被削弱了。

削弱 HUD 要素有两个主要的原因：第一，玩家对于游戏信息的需求是有限的。从菜单简化到 HUD 体现了这一点，然而即使是经过大大简化的 HUD，即使它显示的信息都是很重要的，但依然可能是只有在一定情况下才是重要的。比如还是上面提到的血槽，很多时候在动作射击游戏里，玩家不会因为一点点地受伤就急着去躲避或者吃药，伤害在累加到一定程度之前，对于玩家而言就是个多余信息。既然这样，何不干脆取消线性变化着的血槽，转而只在受伤达到一定程度之后才告诉玩家呢？几乎是有人物的游戏就必然会有 HP，MP 这样的数据，总会有这样的信息显示在 HUD 上。然而，并不是在游戏的每一个地点游戏的每一分钟，玩家都处在战斗状态。很多时候玩家需要安静下来，解密。冒险游戏，平台动作游戏在这方面表现的就很明显，于是越来越多的游戏开始把 HUD 设计成只在一定情况下出现，降低本来就很少的 HUD 对于游戏画面篇幅的占用，比如在战神里面。

削弱 HUD 的第二个目的在于增加游戏的真实程度。有些游戏的 HUD 存在是必然的，有现实依据的，比如角色扮演游戏就是系统设计的必然，而赛车游戏的 HUD 是现实的反映。而有些的 HUD 存在则是完全的为了游戏服务，比如在二战题材的射击游戏里出现信息丰富的 HUD，从技术上来说这是不可能的，不真实的（出现在 GRAW 里面就没有问题）。在玩家扮演一个拳击手参加拳击比赛的时候靠 HUD 上的血槽来了解对方的身体状态也是不真实的。如果游戏设计上想在真实这个方面走得更远，就必须把 HUD 所表现的抽象的信息放回游戏画面本身里面去，让玩家和真实生活中的人物一样，通过对游戏事件和画面细节的观察来提取所需要的信息。提到这个问题就不得不说一说生化危机这个游戏。生化危机对于血槽这个 HUD 有着很好的处理方式，那就是让人物在不同的受伤情况下有不一样的行动动作，一眼就能看出来游戏人物是不是很危险需要吃草药了，还是虽然中了几枪但不碍大事。在一些射击游戏中，准心这个重要的 HUD 元素被理所当然的做成一个孤立的圆圈或者十字放在屏幕中央，谁都知道你在真实的战斗中拿着一把枪是不可能看到这个准心的，完全是为了玩家方便而加入 HUD 中的。然而出于游戏的考虑，我们也不希望系统完全取消这个准心，于是我们看到有些游戏很聪明的通过枪的激光瞄准来指示准心位置，这就要真实很多，HUD 上那个抽象的准心不见了，取而代之的是具有真实性的游戏画面要素，提供着相同的信息。当然，要做到这些需要相应的技术支持，当游戏机的多边形还不能把一个人的五个指头都分开的时候，期望设计出可以通过游戏画面细节取代 HUD 抽象信息表达的游戏系统是不可能的。现在，游戏设计者们多多少少有了这样的硬件条件。



血槽引出的削弱 HUD 这个问题还没有完，最后还有一个小小的尾巴。如果早些年你曾经用过背投电视玩游戏，尤其是格斗游戏的话，恐怕过一段时间你的家长就会怒气冲冲的把你的游戏没收，然后指着电视屏幕训斥你：你看，游戏机又把电视玩坏了。你觉得很冤枉，但也无话可说，因为十有八九游戏里那个万年不变的血槽已经深深的刻在了电视屏幕上，留下了消不去残影。当然技术进步到今天，电视已经很少还有这个问题了。不过由此引出的问题却很好地得到了游戏开发者们的重视：那就是，HUD 可以富有一定程度的变化，不一定要长久的停留在屏幕上。

然后我们再看看动作射击游戏的 HUD 这个例子，前面我说最好的射击类游戏 HUD 恰恰就是一些未来题材的射击游戏，我想举的例子就是任天堂的银河战士和育碧的 GRAW。



这两个游戏有一个共同点，那就是，游戏人物在游戏世界观的设定下，都是确确实实的戴着一个本身就是 HUD 的头盔或者显示设备的。这样一来 HUD 的界面就被很好的统一到了游戏内容当中。在许许多多的 FPS 游戏上，无论游戏设计者怎么简化 HUD 内容，怎么把字体变小，怎么安排内容的布局，这些 HUD 信息始终都还是给人一种游离在游戏画面主题以外的感觉，唯独在银河战士里，这个头盔感觉的 HUD 和游戏的气氛，和游戏人物的装备都配合得天衣无缝，许多战场信息的抽象化表现也有了游戏设定上的依据。GRAW 则更是做的完美，HUD 以真实再现高级士兵单兵作战系统的方式，把战场的信息一览无余的表现在玩家的眼前。而且这是一个团队策略射击游戏，作为控制小队行动的玩家而言，在这样的高度上全盘掌握游戏进程也是合情合理的。Cross-Cam 的射击更是通过 HUD 来影响到了游戏的方式和乐趣，所以我个人一直以为 GRAW 在 XO 上面的两作是次世代游戏如何合理利用机能影响游戏系统和游戏乐趣的设计典范（当然还有其它原因）。

这样的例子可以看成是上面削弱 HUD 的对立面：强化 HUD，把 HUD 提升到和游戏的气氛，和游戏的机制紧密相连的地步。其实这么做的目的和上面在某些游戏类型中削弱 HUD 是一样的，都是为了更好的模拟真实。赛车游戏的 HUD 走向也是一个不断被强化的例子。

赛车游戏为了加强真实感，开始大量的引入驾驶室视角。在这个视角下，所有的 HUD 信息都被整合到了赛车本身的仪表板上，后视镜也不再抽象，变成了实实在在的镜子，你需要抬头或者扭头去看。然而强化不止于此，微软赛车游戏 Forza 在赛车类游戏 HUD 设计上走出了更超前的一步，游戏可以随时把车辆的各种物理指标以 HUD 的形式表现在游戏画面上。这不仅仅是以往其它赛车游戏提供的一些方向盘，油门，刹车，耗油之类的信息，而是包括了轮胎，悬挂，损伤，重心等等许许多多细节的内容，这些内容都在游戏强大的物理引擎支持下随着赛事的进行不断的刷新。如此出色的 HUD 设计相信可以给 Forza 系列带来更加深入的游戏乐趣。

HUD 进化方向

游戏 HUD 设计的进化依然在继续，朝着更加真实更少的干扰游戏画面的方向前进。随着技术的进步和设备的更新，HUD 设计在至少下面这两个方面有着取得新的突破的可能。

第一，将 HUD 要素从视觉往听觉转移。音乐和音效往往就是以前游戏听觉内容的全部，这些信息虽然能很好的反应游戏气氛，但对于玩家获取有用的游戏提示而言却总是用处不大。一些欧美角色扮演游戏在这方面开始注意，通过 NPC 的对话内容来提示玩家的行动方向。这种 HUD 要素从视觉往听觉的转移同样是为了让游戏的信息提示方式更加的真实，更好地让玩家能够沉迷于一个生动的游戏世界当中。

第二，双屏。主机的多屏幕显示能力和 NDS 的双屏显示都提供了这样的可能性。多屏幕的 HUD 彻底区分了 HUD 信息和游戏画面内容，但又可以同时出现，基本处在同一视野范围内（所以和菜单还是不一样的）。这样的分屏显示的 HUD 在信息量上可以变得更加丰富。当然怎么利用这样的分屏显示的 HUD 是一个挑战，过多的无用信息会让这个创意变成纯粹的机能炫耀而毫无意义。

HUD 变化在提高游戏竞技性娱乐性方面的意义

无论是 HUD 的弱化，还是 HUD 的强化，都可以用来达成一个共同的目的：让玩家有更多的时间来阅读游戏对手更多的行动细节，比如 FN3 强调的对于对手身体状况的观察，显然比只看血条要来的有意思的多。比如 GRAW 的 Cross Cam 对于战场的观察，显然也比只看小地图上几个不同颜色的小点的移动来的形象。弱化的 HUD 把自身融入了游戏图像表现中去，强化的 HUD 把游戏的图像表现部分的包含了进来，这样的融合和包含也导致了 HUD 吸取了游戏图像表现内容的一部分功能：通过 HUD 预测游戏对手行动方向。

格斗游戏的爱好者都会理解这一点，对手每发起一个攻击动作，都会有一定的准备时间。从对手按下按键开始，游戏人物作出出拳或者出脚的动作，然后再到拳脚击中你，需要一段时间。这一段时间的存在就给你提供了预读和准备机会，可以考虑是躲闪，还是防守，还是反制。这一切可能性都是建立在你可以，而且有足够的时间去预读和判断的基础上的。

这种预读行为被游戏开发者称作"石头-剪子-布"游戏机制下的"攻击信号"。为了更好的解释 HUD 可以用来预测游戏对手行动方向这个功能的意义，我们先来大体了解一下这个"石头-剪子-布"游戏机制的内容。

这是一个针对竞技游戏设计而提出的概念，当然任何游戏都可以最低限度的看成玩家和 AI 之间的竞技，RPG 也是一样，你控制游戏人物和游戏 AI 控制的怪物们竞技。根据这个理论，一个成功的游戏系统设计，必然会给每一个攻击方式一个相应克制方式，就好像大家平时都玩过的石头尖子布这种最简单的游戏，三种"攻击方式"相互牵制，没有任何一个是无敌的。

这个理论认为，在这样一个单纯的"石头-剪子-布"系统下，由于你不能判断对手的出招方式，每一个攻击方式也都没有绝对的胜算，于是，最简单的生存策略就是：随机的，快速的出招。体现在格斗游戏上，当一个游戏新手还没有学会判读对手出招方式的时候，他往往会一通乱按，毫无章法的战斗。这样的对手并不一定就意味着很弱，因为即使你是高手也无法猜透他的下一步的行动。

然后这位新手会慢慢的学会开始阅读对手的动作甚至是心理，在对手出招的那一刻：也就是攻击的信号已经发出而攻击的效果尚未达成的时候，判断出对手下面的攻击方式，从而得出相应的防御方式。在理想的状况下，任何的攻击都是有信号的（虽然这个信号的长短可能会不同），也就意味着如果信号和攻击有着完美的一对一关系，那么主动攻击一方就会永远的处于下风，因为他所有的攻击都会被拆解，而这个时候他将是非常危险的。

于是我们看到新手从拆机台进步到和对手对峙，双方谁也不轻易出招，都在等着对方先犯错误。如果我们把注意力转移到即时战略游戏，可以看到一个更明显的这样的例子：中等水平的玩家对战的时候很有可能会两个人都窝在家里造了很多东西，但就是不大举进攻。因为进攻意味着自己的发展方向的暴露，而在平衡性好的即时战略游戏里，任何的发展策略都可以找到对应的克制策略，于是先暴露自己的发展方向就等于告诉了对手克制自己的方法。

当然要是游戏设计停止在这一层次，那么游戏就没有意思了，"石头-剪子-布"系统的最后一个要点，就是要把攻击信号和攻击本身分离开来，也就是通常所说的要"做假动作"。这样一来，对手就必须通过一段时间的游戏，来慢慢把握对手的攻击模式，攻击信号可以意味着某几种可能性，但不能被确定的阅读成某一个攻击方式，这样在选择对应方式上，也就既有了客观标准可以依靠，避免了随机快速的攻击行为；也必须加入主观的判断成分，避免了"完美均衡"导致的先出手必然劣势的尴尬。

（以上说法请参见：Victor Chelaru：Rock Paper Scissors - A Method for Competitive Game Play Design。理论本身还有很多细节，这里只是把相关的部分总结出来，有兴趣的可以去看看。）

回到 HUD 设计上来，前面说到 HUD 通过自己的强化和弱化吸收或者并入了一部分游戏画面表现的内容，从而获得了游戏画面表现的功能，于是 HUD 可以用来作为预测游戏对手行动方向的指标了。这样的 HUD 相比纯粹抽象的 HUD 或者单纯的游戏画面都有优势。首先，它提供了"石头-剪子-布"系统中所要求的攻击和信号分离，传统的抽象的 HUD 系统做不到这一点。你看到自己血槽下降了，那就是被击中了，没有什么再去判断的余地，你看到统计上显示你的人口剧烈下降，那么战斗十有八九已经结束了，至少大局已定。其次，它提供了良好的给信号充分表现的时间和空间。完全依赖于游戏画面将会让玩家在大量的信息面前失去方向，不知道如何提取有用的信息，HUD 可以把攻击的信号部分"放大"，突出的表现出来。可以看这样一个例子，抽象的数字 HUD 可以告诉你你被导弹击中，损失了 30%的装甲，一个完全依赖画面的游戏系统可以让你看到远处导弹来

袭的全过程和细节，只不过需要上帝保佑你能从满天战火中用自己的肉眼提取出这个导弹的信息，意识到它的存在，而一个标示了导弹来袭路线和剩余距离的报警系统则可以让你有足够的时间去思考，去作出规避动作，游戏的乐趣由此产生。FN3 的格斗动作设计就充分的体现出这一点，游戏的 HUD 整合到游戏画面动作当中，提醒你注意到对手的细节，从而有足够的时间去思考，做出判断，决定对策。GRAW 的 Cross-cam 把一定距离上的敌人的行动展现在你的眼前，同样是为玩家赢得了预读攻击信号的时间，同时也给敌人提供了设置"假动作"陷阱的可能，从而提高了游戏的竞技性和娱乐性。

也论 PC 游戏与 TV 游戏

alick126

PC 游戏与 TV 游戏间争风吃醋的历史一直可以追述到 90 年代初期，虽然经过这十几年来的唇枪舌剑，多数玩家已经认识到讨论这个问题根本没有任何实际意义，但是，在技术飞速发展的时代，尤其是“网络”作为一个新生元素在游戏世界中得到充分应用的今天，我们不得不再一次认真的面对这个问题。而就我个人来说并不觉得这两个游戏平台（如果 PC 也能称之为‘游戏平台’的话……）以及这两大玩家阵营哪个更强更弱，因为互相没有真正意义上的可比性，我的目的也并不是在这里分出孰轻孰重，只是希望大家能够理性客观的分析面前的问题，从而找到两大游戏平台、玩家阵营之间文化上的差异以及可以相互借鉴的精华，求同存异，取长补短。开篇借用高达 Seed 的片尾曲名称吧——Let’s find the way!

首先，我们必需承认，PC 不是为了游戏而生的产物，反过来，有只是游戏适应了 PC 的操作方式和 PC 周围的人文环境。但“游戏机”本身确实是为游戏而生的，以下我将阐述一下自己的见解，不当之处，还请大家多多指教。（文中个别论点参考本区转载的‘PC-GAME vs TV-GAME’）

一、传统的“单一整体”概念

PC 作为一个单一整体，“集中”是它的特点。请注意，这里我只说这是 PC 的“特点”，而并非“优势”，因为从游戏的发展历程来看，这种“集中”到底是不是优点还有待商榷。TV 游戏界的竞争之惨烈大家有目共睹，三十年河东，三十年河西；谁主浮沉，风云莫测……在这种险峻的环境中，商家只有为广大玩家奉献精品才能使自己立于不败之地，买方和卖方永远是矛盾的存在，而只有当买方有充分选择的权利，才能迫使卖方提高自身的实际价值和服务质量，这是一个很浅显的道理。如果不是因为你死我活的竞争，史克威尔就不可能在成立初期被逼迫到倒闭的边缘，从而在 FC 平台上发布了经典的“最终幻想”作以最后一搏；没有竞争，就不会有今天进化形态的“生化危机”；没有竞争，“铁拳”和“VR 战士”也不会像今天这样日臻完美。当然，在这期间，我们无奈的送走了无数昔日曾经辉煌一时的厂商和主机，但更多的，我们得到了游戏制作人充满诚意的奉献和凝结着他们傲人智慧的结晶，不得不说，在温床中很难诞生出旷世的经典作品。每逢乱世，必有英才辈出，游戏市场的“群雄逐鹿”恐怕永远没有穷尽，但恰恰只是在这样的时代，才会有更多的精品游戏走近玩家的视野，带给我们至上的享受。

相比之下，PC 世界里似乎风平浪静，但是纵观这几年来 PC 游戏的发展，能够称之为“经典”的游戏屈指可数，说到这里我想很多人会叫嚣着让我去看看现在如火如荼的“网游”市场，的确，“网游”作为近些年来的一个新生事物确实吸引了很多人的眼球，但是，在浮华的背后，虚假的繁荣却掩盖不了陈腐的事实。让我们简单的回顾一下历史，在“暴雪”的“暗黑破坏神”诞生之后，一个真正现代意义上的“网游”诞生了，“暗黑”系列确实开创了一个新的游戏纪元，它经典的系统和运作方式得到了全世界网络爱好者的普遍认可，从此以后，“网游”这个概念便一发不可收拾，但令人痛心的是，在“暗黑”发售了 10 年后的今天，无数“网游”还在走着“暗黑”的老路，还在沿用“暗黑”的系统

和各种相关理念，这在游戏的发展史上只能说是一种倒退！（只是更换一些道具，添加一些‘中国特色’的职业，我觉得这称不上是什么‘革新’......）当然，在 TV 游戏这边，纵横了 10 年有余的游戏类型也大有人在，但这些“老年类型”游戏的出路无外乎有两种，不断的自我改革，创新求变，或者是在沉默中渐渐消亡。现在，传统的 STG 或者 TAB 等很多传统型游戏已经渐渐的沦为二线游戏，甚至淡出了游戏的舞台；而相反的，“第二代游戏类型”的生力军却在目前各大游戏主机上大行其道，AVG、TEA（Tactical Espionage Action 战术谍报类游戏）A.AVG 等等游戏类型精品迭出！现在“第三代游戏类型”呼之欲出，EYE TOY 和 NDS 作为这一代游戏概念的示范产品，已经得到了广泛的接受和认可，而传说中的“WII”更是吸引了全球玩家的广泛关注（这里提前预告一下我的一篇拙作：‘论游戏的进化’，以上相关内容部分摘自其中），这才是游戏真正意义上的“进化”，只是在一个游戏类型中不断的更改，版本从 1.0 到 1.0001 之间的变化不能称之为“进化”，当然，在 PC 游戏世界里也有很多灵光突现的创意，PC 玩家一直引以为自豪的“即时战略游戏”和“主视角射击游戏”确实是 PC 平台的专利，即便你可以倔强的说自己用遥杆同样可以顺畅的操作 FPS，你也永远不可能使用手柄纵横于 RTS 的世界。说道 RTS，这个概念是 Westwood 在 95 年 8 月份的“C&C”当中首次提出的，当时可谓风靡整个 PC 游戏世界，确实，RTS 带来了史无前例的对抗感觉，尤其是配合网络作战，更使人们体会到了与人斗的无穷乐趣。可惜如此辉煌的开篇却没有一个完美的首场，在接下来的作品中，Westwood 可谓固步自封，完全一副 RTS 始祖和王者的架势而不思进取，接下来的“C&C”续作虽说不上狗尾续貂，但也着实难以维系往日的辉煌，而最终惨淡收场......由此不由得让人想起中国千百年来的古训——真“生于忧患，死于安乐者也”。

说到这里，一句话，无论 PC 游戏还是 TV 游戏，其发展变革的动力，都是源自游戏市场激烈的竞争和惨烈搏杀。

再有，说道 PC，不免要涉及到“移植”的概念；诚然，就像我在“人间二十年”一文中提到的那样，以 90 年代末期“模拟器”诞生为标志的“模拟风暴”，带来了游戏文化的空前融合。这两个平台从此不再老死不相往来。现在大家也可以看到，越来越多的 TV 游戏已经以各种方式登陆 PC 平台，我觉得这个现象本身有它很多的积极的因素在里面，但如果说这样 PC 就动摇了 TV 游戏的根基，这就有失偏颇了。简单来说，“经典”和“流行”之间的差异，我想大家都非常清楚；“经典”恐怕永远不可能再度“流行”，而“流行”最好最终的归宿，则是回归“经典”。据个简单的例子，“最终幻想 6”，这一款 SFC 史上耀眼的明星，没有人可以否定它作为一款经典游戏的意义，但是，如果今天，这款游戏再度原封不动的呈现在最新的游戏平台上，你会作何感想？说到底，游戏这种文化是一种流行文化，它具有它的时效性。虽然我现在可以毫不费力的在 PC 上享受 CPS 基板上的所有游戏，但那更多的只是一种怀旧，任何机能强劲的 PC 现在依然无法顺畅的模拟 PS2 的各种游戏，而想要在 PC 上玩到“最终幻想 10”，却真的不知道要等到何年何月了......即便有一天，“最终幻想 10”真的通过模拟也好，移植也罢，在 PC 平台上出现，恐怕那时“最终幻想 15”已经被我通关几遍了......我不知道这样的所谓“移植”还有多少实际意义。虽然我们现在也欣喜的看到，新作移植的时间正在不断缩短，但一些一线作品的移植进度还是不容乐观，所以指望在 PC 上享受“第一时间”的游戏流行文化，恐怕是不切实际的。

二、“网络”与游戏的融合

很久以前习惯性概念一直觉得“网络”是 PC 的专属概念，而随着科技的不断发展，这个概念也已经蔓延到了游戏机的世界，从新近发售的主机来看，网络功能已经作为一种基本功能广泛存在于各大新兴平台之间。

说到这里，想到网上有很多文章认为这种现象是“传统 TV 游戏”向“网游”低头的表象，更有人说“网游”才是游戏的最终形态；我觉得这些论点都非常可笑，就像电视上几乎每天都在有年过半百的“资深心理专家”帮助未成年人分析如何不再沉迷 “网游”一样——这些“专家”连“网游”是什么都不知

道就敢在那里大放厥词，真是让人哭笑不得。

我的观点也许并不正确，但很久以来我一直在想一个问题，那就是"网游究竟是在玩什么"？之前我看过一个"网游"爱好者写过的一篇文章，其中有这么一句话，"如果你不知道这个区有多少**（某种终极装备的名称），有多少 XX，有多少 N 级以上的高人......就别说你玩过这款网游！"我觉得他说得很有道理，"网游"玩的并不是游戏，它玩的是"网络"！而"网游"中的"游戏部分"只是玩家在游戏"网络"时的辅助工具。"网游"绝对不是什么游戏的最终形态，我觉得它和 ACT、AVG 没有任何区别，只是一种游戏类型而已，只不过这种类型相比之前的传统游戏类型来说。比较特殊而已，再无其它。而现在很多的高端游戏机把网络作为标配，纠其本质来说，绝不是什么"向 PC 游戏低头"，更不是"向着游戏的最终形态进化"--||，只不过是 TV 游戏为了能够兼容这个之前没有涉猎的游戏类型而做出的改进而已，完全没有必要大惊小怪，杞人忧天。

说到"网游"，近几年来简直成了一个洪水猛兽般的词汇，这个今天让几乎所有学生家长深恶痛绝而又谈虎色变的东西，比我们小时候耳熟能详的"电子海洛因"有过之而无不及。电视媒体，报纸杂志未成年人因为沉迷网游不能自拔，厌学堕落甚至是杀人放火的报道屡见不鲜，于是又有诸多从来没有了解过"网游"，甚至于还不会上网的所谓"专家学者"不遗余力的在各种媒体发表各种论调，大言不惭的阐述自己对于这个问题的认识。更有甚者，将论点建立在把"网游和 TV 游戏等同起来"的荒谬基础上，抛出 N 多骇人听闻的言论......我觉得，"网游"和 TV 游戏，从制作商、发行商盈利的角度上来讲，有着本质上的差别。TV 游戏来说，在游戏售出的同时，开发商的利益已经得到实现，而在这之前，开发商能够作的，也是全部需要做的就是希望你能够喜欢这款游戏，并且能够支持它的续作，而这一切是游戏的品质决定的。而至于你视若珍宝还是看过 CG 就随手扔掉，开发商一概不问，因为钱已经付过，他的利益已经得到满足了，一般来说，一款普通的 TV 游戏，它的正常游戏时间在十几小时左右。而"网游"的概念就大不相同了，很多客户端都是商家赔钱发售，甚至是免费下载，而开发商的利益必须通过"客户在线时间"这一途径得以实现，换句话说，"网游"玩家在网上呆的时间越久，商家的利益就越多，再说得明白点，从商家的角度来说，不能让你上瘾的"网游"根本不算是"好网游"！这种东西设计出来，就是为了让人沉迷其中的。虽然发行商们打死也不会承认这一点，但这只是大家心照不宣的事实。

这里想起一个不恰当的比喻，不要奇怪为什么男人都会在妖艳性感的妓女面前难以自持，因为这些女人就是为了诱惑男人而生的！

三、畸形的游戏文化

这是一个我不愿意多谈的话题，但是既然已经说到这里，就简而言之吧。之前很多人批评 TV 游戏互相不兼容的问题，并把它作为证明 PC 游戏先进于 TV 游戏的一个鲜明论点，更提出在"我们中国这个社会主义发展中国家来说 想要同时拥有几台机种玩上心仪的不同机种的游戏，能承受起其所有费用的人仅是冰山一角......"。其实我可以负责任的说，即便在"西方发达资本主义国家"，想要同时拥有几台主机，玩遍所有心仪的游戏，对于普通人来说，这也是不可能的！

"拥有所有的主机，玩遍所有的游戏"，持有这种想法的中国玩家不在少数，很可惜，这种想法只能说是变态的！或者我的言语过于激进，但是你必须承认，随着"散装"文化在中国国内不断的深化，在带给我们丰富游戏的同时也在悄悄的侵蚀着我们昔日那颗炙热的心灵。"散装"文化固然有它所谓的"积极"意义，但这种氛围之下形成的游戏文化以及在这种文化背景之下成长起来的玩家，他们的游戏观是畸形的。

我不愿意谈及这个话题，是因为它过分沉重，文化的导向，不是我们一两篇帖子就能够引导或

者是改变的，抬头仰望苍穹，闪烁的繁星只回赠我深沉的无奈，迷茫之间，我能做的，只有祈首明天……

Sleepboy 回帖评论：

相比之下，PC 世界里似乎风平浪静，但是纵观这几年来 PC 游戏的发展，能够称之为“经典”的游戏屈指可数，

楼主太不了解 PC 游戏文化了。一个暗黑，远不能说明 PC 平台游戏文化的发展。PC 平台几乎每 1－2 年都有非常具有革新意义的产品出现。而大作和经典作品，每年也是接连不断的。楼主只看到暗黑，从而忽略了这些作品：
超级大作：模拟人生和模拟人生 2，开创了全新的游戏文化的作品。
地牢围攻系列：尽管模式有些类似暗黑，但是强大的 AI 和组队设计，使得在 arpg 中更强调战术搭配，使得风格和暗黑有了孑然的不同。
罗马：全面战争：庞大的战斗场面。极其逼真的模拟了古代阵型的各种作用。历史上最接近真实冷兵器战争的游戏。
黑与白系列：这个由原来牛娃被收购后变成的狮子头工作室仍然具有非凡的创意。你无法直接控制宠物，而是要教导它，让它学习。用鼠标划出各种图形来发出魔法。几乎也可以算作一种全新的游戏类型了。
战锤 40K 系列：可以列入经典大作的范畴。
KOTOR 系列 ：以 DND 规则演绎星战的故事。用欧美细腻的制作思路来体现这个庞大的有极多细节体现的世界是非常适合和非常成功的。用光剑挡掉子弹同样让人振奋。
电影工厂：一个模拟拍电影的模拟经营游戏。重要的是，你不但能当个老板，还可以当个导演。玩家可以制作自己的电影来表现自己的希望。也可以说开创了模拟经营游戏的一个新的里程碑。
X3 与 EVE：太空模拟游戏。X3 在于构筑了一个比以前任何太空模拟游戏都更真实，更复杂的环境。尽管这使得它门槛很高，但勿庸置疑的是它的优秀。而 EVE 的创造性在于，将这个世界的经济，这个世界的发展，几乎全部联系在了真实玩家的行为上。
LOCK ON ，微软模拟飞行之类：微软模拟飞行，你学会了，恭喜你，几乎掌握了和初级飞行员同样的技巧。其它的，虽然并不意味着你会操作战斗机了，但是，至少你能够操作战斗机起飞了。
魔戒：中土大战系列：优秀的再现辉煌的场面。改编自游戏的电影的优秀游戏。
除此之外还有很多大作经典，例如圣域，神圣记事，上古卷轴 4，文明 4 等等等等
还有像神秘岛这类，淳朴的游戏风格也依然保留着。更不用说不计其数的 FPS 和 RTS 大作。
而上面所列出的大部分也不过是这一年半时间内出品的作品。还有着一些，不算成功，但也有着相当的创新理念的游戏。例如龙晶。
所以，PC 领域其实在一直有着非常大的突破。然而，看看 TV 领域。把 A9 的所有 TV 大作专题看一遍。真正像模拟人生，电影工厂，黑与白这些有着巨大的突破的游戏极少。怪物猎人可以算一个，其它的更多是内部系统的改变，而不是创造了一种游戏方式。EYETOY 倒是创造了新的游戏方式，以及音乐游戏狂潮的引发者 DDR 这类。不过数量上并没有 PC 领域多。TV 平台现在抱着一个品牌不断的出续作的现象比 PC 平台差不了多少。输入方式的限制也限制了游戏类型的发展。
所以只能说作者的观点还是相当狭隘。PC 平台得益于其开放性，可以让玩家也参与到游戏制作中来，所以，所能集中的创意更多。
想问楼主，7 月份 PC 平台出了多少游戏？TV 平台又出了多少游戏？超过平均每天 1 款。PC 单指单机。当你把眼光只放在那些自己感兴趣的大作上的时候，忽略掉的创新有多少？如果不能纵览所有的游戏，甚至只是那些知名的游戏，还是不要盲目的对比好。

小猫关海法 回帖评论：

我相信应该也有玩家和我一样,是更享受一个人安静的打机的感觉，而不想去玩网络游戏的...

国内的文化氛围在有些方面表现的确让人感到绝望的无所适从, 当德国政府为了控制青少年犯罪率而在大力修建社区篮球场等公共体育设施的时候,我们的老师巴不得高中都不要上体育课,全 TMD 都改成高考科

目练习...

我要承认我读高中的时候,风靡的还是排满了 PS 和 SS 的机房,当时手里的零花根本就不能支持你打完一个 RPG 或者是统一下中国,于是我们更多的人还是选择足球,赛车或者格斗之类可以及时行乐的游戏...

大学的时候因为对欧美的文化比较着迷,对 UO 向往着却也一直没能如愿,后来当网络游戏轰轰烈烈袭来的时候,我也算是第一批吃螃蟹的,但奇怪的是,我无法投入进去,游戏带给我的乐趣,远不能让我每天下课后就钉在网吧,日复一日的重复机械运动...

这不是我所期待的乐趣,所以注定我这种人与网络游戏无法兼容在一起...
我希望在我空闲的时候,轻松的去玩,就能获得乐趣,这才应该是被称为游戏的东西...

工作以后本来是想找一款网络游戏谋杀下时间的,<无尽任务>(在 WOW 之前的一款也是基于 D&D 基础的网游)公测的时候的确犹豫了一段时间,本想着为了对得起自己看的那些欧美奇幻小说,也该尝试一下,最终却还是没有...
为什么?因为游戏的主体还是人,网络游戏又是特别强调玩家与玩家互动的游戏,欧美的玩家在网络中总是努力去营造一个比现实社会更和谐的虚拟团体,而我们的玩家则更擅长于将现实中已经够人吃人的社会以更残酷的方式重现...

我说:我玩游戏是为了释放现实中的压力,而不是要用另一种压力来代替它...
我宁愿在生化 REBIO 里被僵尸追的喘不过气来,也不愿天天盘算着哪个鸟人欺负我了,我要更努力的升级打装备去报仇之类的云云,因为前者在我关掉电源的时候就会变成回忆,而后者则很有可能认为天天困扰我的梦魇...

游戏 ONLINE 化的风潮在愈演愈烈,不知道对我来说是好事还是坏事,在死党家用他的电脑上网联实况的确很有乐趣,因为网上接触的不同的打法有些还真让人耳目一新, 但是单机游戏不死的口号一定要喊下去,多关注游戏的本身,才是我这种"非正常"玩家所需要的...

Zelda 回帖评论:

随便说说~~~

而相反的,“第二代游戏类型”的生力军却在目前各大游戏主机上大行其道,AVG、TEA(Tactical Espionage Action 战术谍报类游戏)A.AVG 等等游戏类型精品迭出!现在“第三代游戏类型”呼之欲出,EYE TOY 和 NDS 作为这一代游戏概念的示范产品,已经得到了广泛的接受和认可,而传说中的“WII”更是吸引了全球玩家的广泛关注~~

第*代游戏类型这种说法我是第一次听说,A.AVG 这种类型只不过是游戏类型的融合罢了,有取长补短的精品,更有不伦不类的次品。TEA 这类更是只有 MGS,SC 两者为公众所知,论其游戏性也是在原有动作游戏的基础上进行局部挖掘。用此两者来代言一整代的游戏类型没什么底气。至于体感游戏,是个新趋势,但能否对传统游戏类型形成威胁有待时间证明~

“网游”玩的并不是游戏,它玩的是“网络”!而“网游”中的“游戏部分”只是玩家在游戏“网络”时的辅助工具。
“网游”绝对不是什么游戏的最终形态,我觉得它和 ACT、AVG 没有任何区别,只是一种游戏类型而已~

深以为然,网游玩的就是网络。但是正因如此,面对比游戏玩家群体更为广泛的网络玩家,我们也该考察网络这号东西的魅力所在。在我看来,每个人的终极游戏目标一般有两种:自己创造自己的故事与和大家一起创造自己的故事。

不过 NPC 说到底也是一种人格模拟,所以两个目标其实是一样的。社会动物的人在游戏时候也是需要社会关系的。

我也不满现在的网游（特别是中国网游），但是正如楼主说的，中国的玩家是畸形的，迎合其的游戏和市场当然也是畸形的。畸形的网游怎能说是游戏的终极形态呢？只能期待将来。。。

《逆轉裁判》與現實法律

squllroina

說到法律模擬遊戲，大家絕對都會想到《逆轉裁判》系列～確實，CAPCOM 在這個系列的作品中很好的模擬了現實法律體系的推理、審判過程。並且律師的調查階段和法庭辯論階段都和現實中極爲接近；但是對於在中國的我們來說對這類法律體系卻不是很了解～那麼咱們現在來一起研究研究～
首先就要提到目前世界上的法律派系。目前世界上存在法律派係相當的不多......（只有兩）分爲英美法係以及大陸法係。當中，使用英美法係的主要有英國以及英聯邦所屬国和北美地區國家； 使用大陸體系的主要有歐洲大陸（歐亞），中國以及日本等国傢～當然了，在訴訟程序上，這兩种體系所採用的方式是完美的不同的！
英美法係採取的方式成爲當事（或者對抗制訴訟、辯論式訴訟）。這類方式強調的是雙方當事人在訴訟中的主體地位，是他們在訴訟中進行對抗和辯論，法官在當中只是取到居中工段的作用。概括來說就是"沉默的法官，鬥爭的當事人"
大陸法係採用的被稱爲職權主義訴訟（或者非對抗是或審問式訴訟）特別強調的是法官在庭審中的主導地位，概括來說就是"主動的法官，消極的當事人"

以下是兩個法律體系下的對比，4 個主要不同部分	
被告人	
英美法係	強調被告人的權利。在很多英美的電影中，經常會看到這樣的場景：儅一個人被逮捕的時候，警員或告訴他 "你有權保持沉默，但你所說的話將會成呈堂證供"這個實際上就是強調被告(嫌疑人)所搶有權力的一個 最明顯的證明。而辯護人還可以自行進行偵查或者委任私家偵探調查的權利；雙方的當事人證據地位是平等的； 同時，檢察機關採取強制措施的時候也需要法官的許可才行。
大陸法係	被告人的權利不像英美體系那樣有那麼大的自由度，受到了很大的限制。例如在中國，被告沒有沉默權，並且 辯護方沒有調查取證的權利，所有和案件相關的證據都要通過偵查機構收集。
起訴自由度	
英美法係	即使證據充分的情況下，檢察機關有權不起訴；起訴以後警被告同意也可以撤訴。檢察機關具有高靈活的 自由裁決權
大陸法係	檢察機關的裁決權相當不自由，因爲職權主義認爲追究犯罪是國家機關的責任，所以只要證據充分的情況下， 檢察機關必須起訴
審判長/法官	
英美法係	當檢察機關起訴的時候，送交給法院的只有起訴書，不包含任何證據的說明。這種做法是爲了避免證據 對法官的主觀意識產生影響而使案件的判決不公正

大陸法係	當檢察機關起訴的時候，送交給法院的不僅僅有起訴書，還要移送全部案件的筆錄和證據材料。法官在充分 閱讀了這些資料、證據，完全了解案件的事實細節以後才能開始審判
庭審方式	
英美法係	在庭審中，雙方當事人的對抗性質集中體現在過程中控告/辯護雙方以平等地位為基礎，交叉對證人進行詢問、 資証、爭辯，並且做出總結性的辯論。法官的主要任務是對控告/辯護雙方的主張以及證據進行評判和取捨
大陸法係	在庭審中，法官是活動的中心，掌握著訴訟的主動權；當事人都處於被支配的地位。查明事實真相的責任將由 法官全權負責

以上就是目前世界上的兩個主要法律體系的訴訟特點。但是鑒于日本的體系比較特殊（在遊戲中可以看出，不屬於明顯的大陸體系），所以以下我們來分析一下日本的訴訟制度。
日本的法律體系主要採取的是大陸法係（之前也說過了）並且在訴訟上具有大陸職權主義的歷史傳統。但是二次世界大戰以後，美國對日本的訴訟制度進行了當事人主義的重塑，所以目前日本的刑事訴訟模式變成以當事人注意爲主，並且兼具職權主義的特性的怪胎體系。以下將結合《逆轉裁判》中的一些案件進行解說：
偵查程序中，對被告人以及辯護人所享有的權利在日本的刑事訴訟法中比較著重的。仔細反觀《逆轉裁判》的遊戲流程就不難看出：成步堂在法庭開始庭審之前都會進行偵查（實際上是調查取證），在該期間內，偵查機關的人員（如系鋸 圭介）可以將有利於被告人的證據交予辯護人；不過相應的，檢察機關有可能這些證據保存下來一面對起訴的不利。所以在此當中，狩魔家族以及御劍家族對證據做手腳是很習慣的事情（雖然有些東西不合法，但是也沒轍）。不過需要和被告人會面的時候，辯護人卻不是隨便就可以做到的。在日本的刑事案件中，律師會見委托人的時候，必須要由檢察官制定時間和地點（並且檢察官對此有很大的自由度）。在《逆轉裁判 2》中的"再見 逆轉"事件中，成步堂有過一次想要詢問王都樓是否過了檢察官指定的時間時，在御劍以檢察官的身份打電話到拘留所進行通融后，成步堂才成功得以與王都樓的會面。當然只是僅僅在遊戲中，不過総的來説遊戲中的檢察官都對成步堂不太反感~所以他才能隨時和當事人見面的說......
"起訴狀一本主義"，具體表現在《逆轉裁判》系列中的大鬍子光頭審判長。這廝在每次庭審的時候對案件不明就裏，隨著庭審的發展不斷的改變態度......(=。=)這個可以明顯地説明，在日本的檢察官提起訴訟的時候，並沒有將全部的案件材料送予法官，而是採取了當事人主義的方式——僅僅提交一本起訴狀，所有的證據都是在庭審的時候才出現；並且每次的案件的起訴人都是檢察官，而不是以個人的形式提交訴訟的。這個就説明了日本實行的是國家追訴主義，所有的刑事案件都由檢察機構提起公訴，而沒有以個人提起的自訴。所以成步堂每次面對的都是熟悉的檢察官們。（這個東西可以參考日劇《HERO》）
日本雖號稱是大陸法係的國家，但是美國的英美法係對其的影響確實很大的。在實際中的審判程序上，基本實行的是對抗式方式。庭審過程中，審判長一般是不會主動提出調查中的證據，而是由雙方當事人積極主動地進行舉證和交叉詢問。調查完畢以後，雙方再就事實以法律適用的問題進行辯論，審判長依舊掌握控制權。因爲在日本形式訴訟法第 298 條中説明"在公審日的訴訟指揮，由審判長執行""法院在認爲必要時，可以依職權調查證據"。所以，在《逆轉裁判》中，玩家感受最深的應該就是雙方激烈的法庭辯論。關於大鬍子光頭審判長的權利，在遊戲中也可以看得出來的。例如：每次庭審時，對於成步堂所進行的詢問都是在他的許可下才進行的； 在《逆轉裁判 3》"逆轉的配方"事件中，五十嵐 將兵在多次發言混亂的清況下，被大鬍子光頭審判長強令庭警將其帶出法庭，這些都體現了審判長實際上還是掌握一定的指揮權。但是在《逆轉裁判》2 代以及 3 代中，兩位著名的檢察官狩魔 冥以及戈德總是篡奪這份權利，讓大鬍子光頭審判長很麽面子啊......（還好不是對我......）不過《逆轉裁判》系列中玩家（成步堂以及其他辯護律師）由於都是以被告人的辯護人登場的，所以以檢察官視點爲主的詢問在遊戲中都被草草帶過了......例如《逆轉裁判 3》"華麗的逆轉"事件中，作爲辯護方所帶來的證人，戈德卻沒有機會採取更詳細的詢問説。就此看來，如果

《逆轉裁判》能作爲一個 2 人對戰（辯護方以及訴訟方）類的法庭遊戲，可能會更吸引人。但是資料庫的存儲以及容量的限制，可能比較難吧~（笑）
一罪不二審原則，也稱爲一事不再理，主要是英美法係所採用的訴訟原則，即對被告人的統一性為，一旦作出了判決（有罪或者無罪），就不能再次在同一行爲予以審判或者是處罰。本原則是源于《公民權利和政治權利國際公約》（International Covenant on Civil and Political Rights，ICCPR）第 14 條第 7 款的規定，在保證審判人（法官）的司法嚴肅性、權威性和穩定性的情況下有保證了被告人免受雙重危險的權利。玩過《逆轉裁判 3》的玩家肯定對其中的"被盜的逆轉"事件中星威岳 哀牙有所了解，因爲是用於他身上的就是這個原則。但是由於庭審的時候訴訟方對星威岳 哀牙的訴訟是以盜竊罪提交的，而成步堂所提出的罪名是故意殺人罪。這兩個罪名完全不是一個定義下的……所以該原則應該是不適用的，可能是製作方的小小失誤（Debug 的時候沒檢查出來？還是需要改太多東西了？天知道）
三日庭審制度，這個制度源于《公民權利和政治權利國際公約》第 14 條第 3 款的規定，爲的是保證被告人的權利而使其享有免受不合理的拖延的權利。當然，在《逆轉裁判》系列中，所有的庭審都是在 3 日內結束的。時間拖得最長的案件應該是 1 代中的"再見，然後逆轉"事件，該事件是針對御劍 怜侍故意殺人罪的指控，審理時間長達 3 日，直到第三日的後半夜才結束。當然了~系列中大鬍子光頭審判長也有暗示過案件的審理不能拖延超過一定的時限。關於最棘手的 DL6 號事件的審理，寧可審理到後半夜也不希望休庭改日再審。
對於日本的死刑執行方式，可能也是讓大家在玩《逆轉裁判 3》中"最初的逆轉"以及"華麗的逆轉"這兩個事件中對於越獄的死刑犯尾並田 美散（死刑生效的判決是在 5 年前進行的，犯人本身確是在 5 年后執行前越獄）和美柳 千奈美（已經判處死刑，但是還未執行）這兩位死刑犯有點不可理喻的還活著感到奇怪（因爲中國一旦被判處死刑[死刑緩期執行除外]都是會立即執行的）當然了~這裡就看出了在日本的死刑是生效的判決先予肯定，而後對執行的日期有一定的延緩。實際中，日本的死刑方式為絞刑，並且最高裁判所對使用死刑的基準作了很嚴格的限制；死刑判決決定以後並非立即執行，犯人至少還有 6 個月的時間去準備提出再審或者恩赦，一旦提出再審或者恩赦之後的進程，將不記于 6 個月以內。當然，日本的法律還規定，死刑必須有法務大臣遷出執行令以後才能執行，從程序上來說，這也是避免誤用死刑的重要措施。另外，死刑的處決還有一個時間段，譬如說某死刑犯的執行時間是在 XXXX 年的 X 月 X 日到 X 月 X 日。死刑犯處決的時間確定往往是在執行前的幾分鈡（肯定在那個時間段以内），其親屬也是往往在死刑執行后才得到通告。所以對於《逆轉裁判 3》中這兩死刑犯的出現並不奇怪。
P.S. 如果這兩個人丟在我們中國審判的話，尾並田 美散有可能被判死刑立即執行（這樣的話就不會有綾里 千尋的第一次了……），美柳 千奈美可能被判死刑緩期執行……

反觀回《逆轉裁判》系列，儘管遊戲當中存在很多虛構以及誇張，但是在其對法律的真實性以及嚴謹性（相對的嚴謹）確是不容忽視的。所以讓我們對製作該遊戲的 CAPCOM 逆轉小組致敬！

光枪 2.0 和鼠标 2.0

zaqwe

一定有很多人玩过 FC 上的打鸭子.
用一个专门的光枪外设就可以做到"指哪打哪", 这一定让人感到很有趣吧.
据说还有的父母因此而担心电视会被损害的.-___-
然而这种光枪虽然不会真的对电视造成损害, 却存在两个问题:
一个是只适用于 CRT 电视, 另外一个则是画面会闪烁.

随着技术的进步, 新的光枪已经能够解决以上的两个问题了. 而且在新的游戏主机 Wii 上也采用了类似的技术.
下面我们来看看这种技术到底是怎么一回事:
首先声明, 我并没有权威的资料, 所有推论都是从别人的谈论加上猜测和观察得来。如果有误请指出。

1. 这种定位方式都由两部分组成, 一个是信号发射器, 一个是信号接收器.
那么, 光枪和屏幕到底那边发射那边接收呢?是否双向收发?
这里由于缺乏验证的手段, 所以判断的依据主要是网络上一些信息, 以及技术可行性.
某网友曾提到是屏幕旁边的红外线发射装置发送信号, 而光枪接收信号.
现在就以这个为起点, 看看是否能有一种可行的方案.(双向收发也不妨到单向收发无法解决问题时再考虑)
不过先等一等, 红外线? 为什么不是紫外线? 甚至是超声波?
应该是红外线对人体影响较小吧? 再说去看看街机, 屏幕的上下各有 5 个像灯一样的东西, 还略微发红光.
(超声波就应该是喇叭一类的东西了)
下面讨论就基于这个假设: 屏幕上下各有 5 个(共 10 个)红外线发射装置(下面简称发射点)发送信号,
光枪接收信号并计算出其指向的位置.

2. 如何定位? 它们是否能够提供足够的信息来计算光枪指向的位置?
最容易想到就是距离和角度, 那么获取这两个信息是否可行呢?
我认为, 距离很难获得, 主要是发射点和光枪的距离相对光速而言太短, 对测量的精度要求过高.
剩下就是角度了(这个再没有就没法玩了).
那么光枪的信号接收器应该是可以接收一定角度的信号了, 为了方便把它想像成眼睛.
现在我们在"眼睛"的正中间选择一个点作为基准点, 它对应瞄准的方向.
我们的目标是得到它瞄准的方向在屏幕上对应的点(我们把实际的瞄准点记为 O, 计算的瞄准点记为 O').
第一步, 获取了它与某个发射点的角度, 就可以得到瞄准点与这个发射点的偏移量.
不过, 这里得到的不是 O'的坐标, 而是以发射点为圆心的一个圆.
为了得到 O'的坐标, 我们首先确定坐标轴 XY, 两个发射点就可以做到:
过两个发射点的射线可以作为一个轴, 另一个则与之垂直.(既然是射线, 就要求这两个发射点能被区分, 发射不同的频率是一种办法.)
这样，瞄准点与这个发射点的偏移角度，包括水平和垂直的偏移角度都有了，O'的坐标也就得到了。
再加上设置时的纠正数据，就基本上能得到实际的瞄准点的位置了。

3.但靠这种方法还是存在缺点的：
玩过这种光枪游戏（比如 TC4 或 GS）的人也许会注意到这种情况，已经校准了，向左或右移动一步，准心就有偏移了。
为什么有这种情况？请看图：

A　D B　C

M

假设 A，B，C 对应屏幕旁的发射点，M 是人站的位置，D 是瞄准的位置。（现在我们只考虑水平的坐标计算，垂直的同理可得）
用 B 点做参考，角 BMD 已知，D 就是可以计算的。
但这里有一个隐含的假设：M 点，也就是人站的位置是固定的，设置时的纠正数据也是以此为准的。
我们再看一种极端情况：

A　D B　C
N
M

现在，假设人站在了 N 的位置上，当他再瞄准 D 点时，由于角 BND 小于角 BMD，所以程序计算出来的位置会在 B 和 D 之间。也就是说，你的位置往哪个方向偏，准心也会往那个方向偏。
正因为有这种情况存在，所以可以判断这种光枪采用的是两点定位。之所以有 10 个发射点，我认为是为了提高精确度，当接收到多个发射点的信号时，取偏移角度最小的。
还有一点要说明的：
定位用的是光枪的位置而不是人的，所以即使是人不动，光枪的位置也会随瞄准的方向发生变化。但这个是可以通过程序纠正的。

4.一种可能的改进方案？
这个方案可能会有问题，请大家指正。
这里我们仍然只考虑水平的坐标计算，垂直的同理可得。
在上面的方案中，只用到了两个发射点，如果用 3 个呢？请看图（注意这里 O 就不是处于中间了）：

A　B　C

O

在这个坐标系里，A(Xa,Y), B(Xa+d,Y), C(Xa+2*d,Y)都为已知，AB 和 BC 的距离也已知，设为 d，
角 AOB,角 BOC 已知。
求：O(Xo,Yo)

再加一个辅助点 D，它是 O 在直线 AC 的垂点。

A B D C

O

已知量：
Xa, Y, d
角 AOB,角 BOC
求：
Xo,Yo

(Xo-Xa)/(Yo-Y)=tan(角 AOD)
(Xo-(Xa+d))/(Yo-Y)=tan(角 BOD)
角 AOD-角 BOD=角 AOB
(Xo-(Xa+2*d))/(Yo-Y)=tan(角 COD)
角 COD+角 BOD=角 BOC

设 Xa＝0,Y＝0，化简得：
Xo/Yo=tan(角 AOD)
(Xo-d)/Yo=tan(角 BOD)
角 AOD-角 BOD=角 AOB
(Xo-2*d)/Yo=tan(角 COD)
角 COD+角 BOD=角 BOC

未知数：
角 AOD
角 BOD
角 COD
Xo
Yo
5 个方程，5 个未知数

然后，可以用 Xo，Yo 来求瞄准 E：

A　　B D E C

O

(Xe-Xo)/Yo=tan(角 EOD)
角 EOD+角 BOD=角 BOE
未知数：
Xe
角 EOD
2 个方程，2 个未知数

两点定位对于光枪来说不是很足够，但如果仅用来当鼠标的话就非常合适了，因为只要偏移量，不用去真正的瞄准。Wii 采用这种技术还是很恰当的。

——————————

没有所见即所得效果，编辑下"图"。

mini E3 2007 review

彩虹泪雪

华丽和喧闹不见了，疯狂的游戏爱好者不见了，时间也从 5 月推迟到暑假中的 7 月，E3 迎来了改革后的第一次低调展出。熬夜看了微软的发表会，第二天在办公室偷偷的看任天堂和索尼的发表会，结果在 MGS4 演示的时候刚好老板上来巡查，害得我没能第一时间看到。感叹下现在网络的发达，同时有好几家网络媒体在转播 E3 的实况，不光是发表会，还有后面的展馆的场面。微软和索尼都在各自的游戏机网络平台上第一时间提供了相关的高清晰视频，甚至是 Demo。每一家的发表会都有失望和惊喜，看看随后几天的媒体的反应也是非常的有趣。mini E3 虽然规模缩减，但依然在短短的时间里提供了大量的关于次世代（也许这个称呼应该被抛弃了）的走向信息。

==

展会风格改变，迎合媒体而非玩家

去亲自体验 E3 大展的气氛恐怕是所有玩家梦寐以求的事情，这个愿望在 2007 年之前虽然也不是那么唾手可得，但起码如果你有钱有时间的话，还是可是实现的。而今年不一样了，E3 变成了完全面对媒体的发表会，除非你有关系搞到媒体证明，否则是进不去了。

玩家群体是狂热的，容易激动地，而媒体，特别是非专业媒体是冷静而职业化的。至少从转播的节目来看，今年三家发表会现场的尖叫和掌声都小了很多。

作为参展厂商，微软和任天堂显然及早的注意到了这一点。在发表会中，他们花费了大量的时间来演示周边和家庭向的，改编内容的，非传统玩家向的游戏。微软上来就展示了 Rock band 这个模拟乐队的游戏，虽然那个水平和歌声实在让人不敢恭维。之后是 Viva Pinata Party Animals，这个游戏应该是微软在致力于打开家庭和儿童向市场上最成功的努力了。这还不算什么，之后微软开始介绍一个叫做 Scene-It 的游戏，还附带了专门定制的手柄。

当时我就乐了，难道微软也要学习老任引入遥控器手柄了？

当然事实不是这样，这个专门的控制器并不会成为 XO 的下一代手柄，它只是为了让 Scene-It 这个游戏玩起来更加直观方便而以。Scene-It 是一个 DVD 游戏，参与者对游戏里的播放的电视或者电影片断，或者其它一些流行文化相关的内容的问题作回答。不光国内的玩家可能对此游戏一无所知，即使是美国的游戏玩家（尤其是 XO 上占据主导地位的核心玩家），也不会太感冒这样的东西。然而顾名思义，Scene-It 作为一个 DVD 游戏，在参与的容易程度上显然要大大低于基于手柄的电视游戏（也不完全是用电视遥控器，还有其它卡牌成分）。而且所涉及的内容也是一家人都可能知道，而且可以在一起分享的流行文化。没有多少熬夜逃班追 E3 的真正的狂热玩家会对这样的内容感兴趣，而它的潜在消费对象：那些爱好 DVD 游戏或者卡牌类游戏的爸爸妈妈爷爷奶奶们，就根本不会去看 E3 的。微软花时间在这个上面，要给谁看？

要给到场的媒体，尤其是非专业媒体看。这些也许对 XO 的性能和游戏一无所知的家伙们，将在散场之后把消息发出去，帮助 XO 建立公众形象。能让他们看懂，感兴趣，觉得值得推荐的东西，就是最有演示价值的东西。而微软现在最急需在公众面前表现的，不是他们的 FPS 游戏有多少，大作如何如何，而是他们的 XO，也可以提供和其他传统家庭娱乐方式一样的丰富的娱乐内容。

所以像火影忍者这样的卡通改编游戏都可以得到专门的长时间的展示。不可否认者游戏的画面确实

是让人叹为观止，但微软力推火影忍者？感觉有点"偏题"。

发表会上微软对主流媒体的另一次"献媚"是关于提供迪斯尼影音内容的下载。这又是一个可以让各大报社的记者们轻松的理解，轻松的在文章中写出来的内容。而且，迪斯尼的片子，形象是绝对健康的。

这样一来，我在观看在线直播的同时还不断刷新着游戏论坛的讨论版的时候，就不停的看到大家在抱怨，这个发表会非常非常的无聊。看不到自己想看的游戏。其实事情就是这样，E3 已经变成了针对媒体的闭门发表会，玩家消失了，发表会的风向也就转变了。不过微软的转变还不够绝，起码我们还看到了不少游戏的实际演示，看到了 Halo3，看到了 Bio5 这个意外惊喜。相比之下，任天堂的发表会就基本是完全的媒体向了。

看完任天堂的发表会，我记住了两个东西，第一，周边！周边！新的周边！第二，每隔五分钟就要来一次的"媒体齐唱任天堂好"。注意，任天堂并不是没有展示游戏，塞尔达，马里欧银河，马里欧赛车，大乱斗等等全都出现了，但无论从安排上还是实际的效果上，这些游戏内容都只是小小的过场而已。这和这些游戏的素质没有任何关系，只是，任天堂已经大大的尝到了和主流媒体搞好关系的甜头，也了解了哄好这些记者的方法，现在，任天堂要把这样的趋势发扬光大。

恐怕坐在电脑面前的忠实玩家们都期待着宫本茂大神 Cosplay 一个重要的游戏人物，最好是林克，然后突然从后台跳出来，宣布给大家带来了，比如真正的 Wii 版塞尔达传说（会后的访谈里宫本茂确认这个游戏不但现在不存在，恐怕一段时间内都不会存在......）。结果宫本茂来了，穿得一身休闲，宣布他给大家带来了 Wii fit。

我本来以为会是 Wii sports 2，不过显然大师的创意是我这 80 左右的 IQ 无法企及的。

这个东西很容易建立起健康的娱乐形象，很容易被传媒和大众理解，有着和 Wii 的遥控器手柄一样的对应简单的小游戏的操作的便利，也有同样的被里用来在传统游戏里做特殊操作的潜力。各种报纸电视台的编辑不会和论坛上的铁杆玩家那样去分析画面的特效和多边形数量。再精彩的 FPS 到了他们笔下可能都会变成"一款射击游戏"这么简单的几个字，但 Wii fit 却可以激发起他们的兴趣多写上几行字。论坛上的铁杆玩家再努力逐祯分析画面的细节也影响不了几个人，各种报纸电视台的编辑却可以在第二天早上，让成千上万人知道任天堂又出新玩具了，可以全家同乐，可以锻炼身体，可以保持体型......

从那些不断出现的关于 Wii 的好处和成就的视频画面上，你可以清晰地感受到这种主流媒体的力量和价值。任天堂破天荒的在游戏宣传片中，把镜头对准玩家，而不是游戏画面，去捕捉那些欢乐生动的瞬间，展示那些温馨愉快的场面。对于从未涉及游戏，或者从未涉及任天堂游戏的人而言，直接去说这些游戏多么多么好玩，哪里比得上让他们感受到身边，甚至是这个社会，都在谈论任天堂来的有效呢？而且，这些谈论还都是积极的，快乐的。任天堂是成功的，他们手上既握有一流的核心玩家向的游戏，也握有针对公众注意力的内容，对于 07 年这个与往常不同的 E3，他们正确的选择了出牌方式。

随后媒体的反应也证明了这个决定的正确性。在论坛上玩家们继续钻研游戏演示的时候，福布斯，华盛顿邮报，雅虎等等媒体，却开始了新的一轮"任天堂取得 E3 胜利"的宣传，内容的重点，当然是 Wii fit。不过最让我感到有趣的是中央电视台也对 E3 的三家发表会做了一段小小的播报，其中关于任天堂和索尼的内容都没有什么问题，虽然对于索尼重点放在了 PSP 的播放器功能上。但对于微软，他们出错了。"一款丛林冒险游戏主题的电脑机箱和附属的外形奇特的鼠标"，知道这是在说什么么？是 Halo3 的限定版主机和预订传奇版游戏的头盔。如果 Scene-It 在中国也流行的话，也许他们就不会出错了。

索尼的发表会是最照顾核心玩家兴趣的，整个发表会基本就是在 Home 特性演示和游戏播片之间

来回切换。感觉索尼之所以这么做有不得已的因素，他们确实太缺游戏了，急于在这一点上证明自己。这是一场最吃力不讨好的发表会。Killzone 2 的图像素质并不差，但第一张画面恰恰是被一个非专业媒体公开的，很多第一时间看到那个小图的人都以为这是 Killzone 的截图。发表会的最后索尼拼命的提醒大家，"以下片断是即时演算的"，但，谁会关心这个呢？出现在第二天报纸上的新闻里，关于索尼的发表会的总结，大意是"MGS4 的刀舞虽然华丽，却还是不能改变索尼的命运。"索尼还是没有猜透这些人的兴趣所在。

==

失落的核心玩家

核心玩家，一个听上去很庄严的词汇，不过现在看来，这个群体有点悲壮的味道。当你们不再是这个产业的主力支持者的时候，这个产业也不会再把主要的精力放在你们身上。即使是任天堂自己，也没有全面放弃传统游戏的意思，一边是铺天盖地而来的各种锻炼，各种训练，鸡鸭猫狗各种宠物，另一边任天堂自己的传统游戏还在不停的制作当中。微软和索尼虽然不停的推进着主机的电脑化，家电化，传统的游戏业也依然层出不穷。然而在游戏业整体的份额里，核心玩家向的游戏所占的比例，确实是越来越低了。

游戏曾经是 RPG，SLG，ACT，AVG 这些传统意义上的"经典"游戏门类的天下。许多"纯粹"的游戏玩家怀念那样的年代。但其实，那也是游戏受众面最狭窄，在娱乐业中地位最低的年代。NDS-Wii 并不是第一个来改变游戏玩家群体和游戏业形象的事件，大量的体育游戏，电影电视改编游戏就曾经做过这样的事情。这两类游戏往往都因为周期短，产量大，素质相对较低而被核心玩家们所不齿。然而，当每年一作的 Fifa，We，NFL 占据销售榜单的时候，当越来越泛滥已经到了每出电影必配合游戏发行的情况开始流行的时候，游戏业突然意识到，这些游戏其实有着更低的进入门槛，有着和传统媒体内容交叉的宣传方向，容易被大众接受，制作起来需要的人力和物力也都相对较低，而且还有着很快的更新周期，等一个 Halo 要好多年，Fifa 一年可以有好多个。这样的游戏，这些玩家，在 PS/PS2 主导的时代，就已经超过了传统的核心玩家的地位了。只不过这些游戏还没有偏离传统游戏的概念太多，引起的核心玩家的恐慌还不明显。而且在以往 E3 的宣传攻势上，类似的量产化体育游戏和电影电视改编游戏也从来没有压过传统"经典"游戏的风头。

但我们还是可以看到有人开始大声疾呼："那些每年都买 Fifa/NFL/NBA 的人根本区分不出今年的游戏和去年的游戏质量上的区别，他们只知道看标题上的数字和年份是否相符，封面的球员是否是自己的最爱。他们都因该来玩玩某某某某虽然几乎无人问津但却是素质一流的大作……"

NDS-Wii 这场风暴把更多的"轻"游戏门类和新游戏玩家带入了游戏业。重要的是，这些新的游戏门类有着和传统经典游戏显著的区别，无论是操作上还是内涵上。新涌入的游戏玩家群体数量庞大，虽然单个个体的消费欲望不如核心玩家，但他们的潜在消费能力大大超过核心玩家：20 岁左右的男性青年这个群体，其巨大的人口总数也足以提供相当诱人的市场。游戏业自然而然的在利益和市场的驱动下，开始往这部分人的身上提供更多的资源，更多的注意力。并开始分析他们的口味，以及和他们建立关系的突破口。07 E3 核心玩家的失宠便是这样的大环境下必然的结果了。

当然，专业的媒体还存在，核心玩家这个群体也没有消失，传统游戏还会继续下去。事实上 07 E3 的传统游戏在绝对高度上大大超过了以往的水平，只不过，游戏业这个蛋糕整个变得更大了，核心玩家虽然还是得到了和往年一样大小的那一块，即使口味更甜美，但总还是难免失落的感叹。

==

产品形象

让我们回到 Viva Pinata Party Animals 和 Wii fit 这两个游戏上。问这样一个问题，如果 Viva Pinata Party Animals 是任天堂推出的，而 Wii fit 是微软推出的（当然名称就一定要改成 MS fit），这两个产品的未来会如何？

在 E3 之前 Gametrailer 网站作了一个系列访谈栏目，其中谈到了 Viva Pinata 这个游戏品牌被微软的形象和文化影响的问题。大意是说这个游戏虽然看上去有着可爱的外面和艳丽的装扮，但游戏内容却依然充斥了诸如交配，屠杀这些相当成人化的内容，说白了，灰色的玩笑和恶搞才是这个游戏背后的"灵魂"。想想这个游戏是谁做的，即使不完全同意，你也会理解这样的观点。由此带来一个问题，如何克服产品已经形成的公众形象所造成的障碍？

任天堂在 NDS-Wii 这次转型中没有遇到这方面的问题，你大可以认为任天堂本来就是个玩具厂，任天堂的东西老少咸宜，充满家庭乐趣，这是多少年来公认的形象，也是大家心目中默认的。在节假日，当你和家人，或者和朋友聚在一起的时候，如果你是个游戏迷，你可以建议，我们来玩玩任天堂，任天堂又出了什么新的游戏，很好玩，很容易上手。大多数时候，任天堂这三个字不会激起你女朋友或者爷爷奶奶对游戏的反感。

你会说"让我们来打 XBOX360 吧"这样的话么？如果运气好，下面你也要花一点时间来解释，其实这个游戏很简单，很好玩，也许你会说出"这个游戏和任天堂很像"这样的话来说服他们。

微软和索尼的转型都面临着这个问题。索尼多少还有 PS 和 PS2 时代积累下来的家庭游戏的底子，以及自身就是流行文化相关的公司的形象在帮忙，微软则基本是完全 XBox 时代造成的联网射击游戏专用机形象。对于大众消费者而言，他们不可能天天上网去关注游戏的介绍，当他们需要选择一款游戏机的时候，最先影响到他们的，是对于这个游戏机品牌的总体概念，比如任天堂合适家庭聚会和孩子，微软合适年轻男性和联网等等。Wii fit 那样的东西完全可以出现在 Xbox 360 或者 PS3 上，但没有了任天堂和宫本茂来推荐，恐怕顶多也就是个跳舞毯或者爱淘儿那样的结局。

从 07 E3 的发表会上，任天堂是对于产品形象的宣传是最直接最明确的。任天堂就是要做和大众玩家最亲密的厂商。微软试图面面俱到，从核心而传统的 Halo 等美式游戏，到从索尼嘴里抢过来的日系厂商游戏，到要和任天堂在新市场分一杯羹的 Party Animals 和 Scene-It，到和传统媒体发行业抢饭碗的 XBL 下载业务。微软感觉上要把 XBox 这个品牌，营造成当年 PS/PS2 那样的游戏机代名词。索尼的发表会在这个问题上感觉一片混乱，他们的主旨在于一个字："追"。主要是追微软的网络和符合西方口味的游戏。有人惊讶的发现 PS3 的游戏列表怎么越看越像当年 Xbox 的游戏，这次 E3 公布了两个年内独占的游戏也都是 FPS。PS3 至少有过三个可能建立的产品形象：第一，PS 家族的继承者，游戏机代名词的继续，可惜市场风云突变靠着继承拿下王位现在显然不可能了。第二，次世代的机能佼佼者，遗憾的是在大量 XO 跨平台游戏和 GoW 这个突如其来的怪兽打击下也不可能了，何况这个机能到底有多大的意义还是个问题。第三，主打蓝光的多媒体系统，然而这个定位终究不是游戏机应该去的地方，索尼现在也意识到了这个问题开始掉头，所以才在发表会的开始连说了好几次我们今天的重点其实是游戏，游戏，还是游戏，整个发表会没有一句关于 Blu-ray 的话。PS3 现在如此模糊的产品形象，是他推广，尤其是在大众玩家中推广的巨大障碍。

==

Echochrome

哈里森在介绍这个游戏之前强调了简单和乐趣，果然当时看在线直播的时候我就被深深地吸引住了，在演示的过程中看到那些巧妙的解密的时刻，都引发了我不由自主地赞叹。然而事后想一想，这个游戏恐怕又会是一个高分低销量的作品。游戏为了普通玩家群体而设计，结果却只得到了少量核心玩家群体的青睐。

这个游戏真是够简单了，大有一种"你们不是老说索尼的游戏注重画面么？我就把画面彻底简化到不能简化为止给你看！"的气势。游戏只有简单的黑色线条勾勒出简单的几何图形，玩家靠在 3D 空间里转移视角来解除小人前进道路上的障碍和控制走向。这的确是一个简单而有乐趣，应该也很有深度的游戏。

然而我突然想到这个游戏有一个类似的前辈，那就是索尼的乐可乐可。那个游戏也是非常简单的操作，漂亮可爱的卡通画面，欢乐的气氛充满了游戏的每一个时刻。可惜的是，游戏的销量并不让人欢乐。这里面当然有我前面说的产品形象的因素，PSP 在挑战 NDS 在大众消费者心目中的形象，而不是坚持自己天生的流行，酷，帅气的形象。而且乐可乐可本身在关卡设计上有失水准也让这个游戏无法达到索尼所期盼的高度。

Echochrome 的简单透着抽象艺术的气息。就如同两幅画，一幅是孩子天真的勾勒稚嫩的上色，另一幅是一个抽象派大师简单明了的色块和直线组合。表面上，两幅画都是简单的，可以都没有复杂的构图，都没有深奥的绘画技巧，但前者却是容易理解的简单。后者是会让大多数人带着问号离开的简洁。Echochrome 在游戏性上到底如何还有待检验，但她的画面风格却给我一种类似后者抽象画那样的不祥的预感。索尼对于"不注重画面"和"欢乐"这些概念的理解和任天堂天然的"不注重画面"和"欢乐"有着一种说不太清楚但却又是显而易见的区别，也许应该说是 Vaio 或者苹果的产品的那种简洁的美，但 Vaio 和苹果再简洁，也是针对青年群体的时尚设计，成不了老少咸宜的玩具。如果说乐可乐可还有一点点成功模仿任天堂的味道的话，Echochrome 透着完全彻底的索尼味。在画面和游戏性的尴尬中，索尼还是无法找到他极力想模仿的任天堂所处的那个平衡点。

==

第三方迷局

这一代主机的战局前景非常迷茫。三家主机商各有优势也各有问题。Wii 是成功了，但网络条件和机能环境最差，走的路子也最偏。微软在整场发表会中只字未提降价的事情，索尼刚刚宣布了 60G 版本降价，E3 一落幕就传出了 60G 停产的消息，以后的 80G 还是 600 美元高高在上。玩家和媒体都说要降了，该降了，第三方厂商都催着赶快降（可能说明他们手里有不少无法转向其他平台的游戏在开发中而且有了一定的完成度），但两个游戏机就是比着不降价，原因很显然，成本吃不消。XO 即将迎来发售后的第三个圣诞节，这么长的时间过去了，以微软的财力支持，都还不能把主机降到 299 美元以下这个和游戏机身份相符合的水平上，多少让人有些吃惊和遗憾。这样的局面让 XO 和 PS3 都不可能在销量上大幅提升。XO 还面临着严重的三红问题--这是一个微软必须要巧妙解决的问题，既不能不闻不问，也不能一激动就全面召回，两者都会让现在市面上一千多万台 XO 打下的江山毁于一旦。玩家在选择游戏机的时候，前所未有的犯难。

不过还有更加犯难的，那就是第三方游戏厂商。从 07 E3 来看，他们表现出来两个重大问题。

第一，类型模仿，创造力断层。
什么成功就做什么，别人怎么做我也跟着怎么做。GTAIII 带来了无数的 GTA 克隆，微软的 Halo 现象带来了现在家用主机上的 FPS 泛滥成灾。如果这只是局限在微软的主机上也就罢了，索尼为了追赶微软在 FPS 类型上的优势，也开始用大量的第一方和第三方 FPS 游戏充斥市场。PS3 变成了依靠一款 FPS（抵抗）首发，依靠两款第三方 FPS 独占（UT3+Haze）过圣诞，依靠另一款第一方 FPS(Killzone 2)赌未来的主机。索尼在失去了 GTAIV 的独占（甚至可能是被 XO 限时独占）之后，自己也又推出了新的所谓"沙盘"模式的游戏。任天堂面临着相反的问题，他们在 Wii 上的成功的尝试带来了一批模仿者，一瞬间似乎人人都想在 Wii 上面作一些不需要技术只要挥挥棒子就可以赚钱的游戏。如此的模仿成风让 07 E3 的游戏展示多少蒙上了一点无奈。

上一个世代最为创新的两大游戏，GTAIII 和 Halo 都是诞生在主机生命周期的早期。但现在眨眼就要是次世代的第三个新年了，可以和 GTAIII 或者 Halo 相媲美的，可以定义一个新的游戏门类（至少是主机上的新门类）的游戏，除了另类的 Wii Sports，还没有第二个。作为传统游戏机的直接继承者的 XO 和 PS3 上，更是没有这样地位的新游戏诞生，反而是越来越多的 FPS 大行其道。

第二，难以选择主机。
跨平台成了当前最安全的选择。没有谁知道 XO 明天将会如何，在日本是否还有成功的可能，PS3 到底能不能奇迹般的恢复。次世代的技术已经在一定程度上证明了自己，UE3 在前，大多数主要的游戏公司都有了自己的次世代引擎，效果都还不错。新一代的物理和 AI 效果，大场景，高清晰渐渐成为了在 XO 和 PS3 上开发游戏的厂商的习惯，这导致了 Wii 不能简单的接纳这些游戏的移植，更不要提独占了。没有一家主机能做到当年 FC/SFC/PS/PS2 程度的完美。那些还在坚持着独占的第三方厂商似乎在承受了莫大的压力，来自玩家也来自媒体。E3 开始前，MGS4 宣布 XO 版本几乎成了板上钉钉的事情，大家都开始讨论摩尔的 MGS4 的纹身这次会画在什么地方。结果却让所有的人大跌眼镜，MGS4 目前还是 PS3 独占。可怜的 FF13 开发几乎没有进展，SEx 在这个可能要决定自身未来命运的大作系列的走向上的小心翼翼可谓到了极致。无论是过度的跨平台导致游戏不能发挥高机能一方的全部潜力，还是由此带来的游戏开发滞后，最后受损失的，还是玩家。从 E3 结束后的一些消息来看，第三方最终的选择很可能还是投靠 Wii，牺牲表现，换取销量。只不过这样的变化在 07 E3 上还没有清晰的体现出来。

第三方这种模糊的态度让第一方开发实力显得前所未有的重要。这点在不断丢失独占作品的索尼身上表现的尤其明显。SCEA 和 SCEE 的实力在 07 E3 上得到了充分的体现，作品的数量和质量都让人颇为满意，不知道光头哈里森对于同时属于 SCEWWS 门下的 SCEJ 目前的表现是否颇有微词。微软游戏工作室在 RPG 类型游戏方面的实力强的令人叹服，而且是美式日式通吃。

==

个人最喜欢的 Top 10 游戏

Wii fit
抱怨归抱怨，对这个神奇的踏板和潜在的利用的可能还是充满了希望的。估计又可以成为聚会的好玩具。

Resident Evil 5
微软发表会上这个游戏开头几秒钟的画面和音乐差一点让我以为是 MGS4。没得说的，绝对紧张恐怖的气氛营造，看了预告片之后对游戏的方式和故事背景都非常的期待。

Echochrome
纯粹考验观察力和空间想象能力的小游戏？画面风格配合 PSP 也应该是很得体的。

LittleBigPlanet
每次看到这个游戏的新的预告片都会情不自禁的微笑。游戏充满了欢乐的气氛和令人跃跃欲试的创造可能。游戏的画面和创建关卡的方式都体现了 PS3 的强大机能。

Ace Combat 6
只要能在这个系列的游戏里操作战机，享受飞行和格斗的乐趣，其它什么都是次要的。

Super Mario Galaxy
有多久没玩到正统的马里欧系列续作了？SMG 也算是千呼万唤了，无论怎么看 SMG 都是一个处处充满了新奇的游戏，而且据说将重新定义游戏界面的概念？真希望能早日亲手玩到。

Lair

很喜欢这个游戏的设定和世界观。操作龙和那些山丘一样巨大的怪物的战斗看上去总是震撼人心的。

Devil May Cry 4
今年的动作游戏挺多，看来看去还是这个最顺眼。动作，画面，人设都最符合个人爱好，当然还有相对感觉最为顺手的系统。

Silent Hill 5
几乎什么都没有的一个预告片，不过明了了 SH5 正在开发中，这个消息本身就足够让人激动了。希望有新的好的 CD 同步发售。

EA Playground
看上去很轻松很简单的一款休闲游戏。应该是那种可以随时拿出来享受不同的小游戏乐趣的类型。而且还有 Wii 版本，又可以用来活动放松了。

驱动<战争机器>齿轮的次世代核能:<虚幻引擎 3>技术解析

安布雷拉精英

未经本人许可请勿转载

这部由 EPIC 操刀的风靡世界，仅半年全球销量已近 500 万套的 Xbox360 原创独占游戏在此就不多介绍了，而本人工作比较忙，所以将分期为各位玩友解析驱动<战争机器>齿轮的能源——<虚幻引擎 3>。

<Unreal Engine 3>是当今世界游戏产业最尖端的在野游戏引擎，值其 2004 年第一次在 GDC 上面见世人时，那已经与照片无异的游戏场景技惊四座，那时包括 DOOM3、HL2 等当代引擎的渲染技术顿显黯然失色，在当时除去少数游戏业行内人士，世人都不知道这款如核弹一样的引擎即时运算 DEMO 就是后来的<战争机器>，其实在场很多人都认为这就是个 UE3 的技术演示 DEMO，仅此而已......
实际上却是运用 UE3 的该款游戏已秘密开发一段时间的实际游戏成果。

<虚幻引擎 3>代表什么？也许答案对于玩家来说，就是被称为"灵魂震慑器"的<战争机器>这部游戏。但你需要清楚，<Unreal Engine 3>对于游戏开发者工作时而言，也会有相似的感受。
它就像一个专门面向下一代游戏而被创造出来的完整游戏开发平台，为游戏开发者提供了急需的大量核心技术、各种数据生成工具和开发方面的基础支持。<Unreal Engine 3>首先为设计游戏开发框架的程序员提供了具有先进功能和可扩展性的 Framework(应用程序框架)。

<Unreal Engine 3>的设计特色是每一个方面都具有很高的易用性，尤其在数据生成和程序编写方面，从而实现了美工仅需要程序员很少量的协助，就能非常有效率地快速使用开发出来的数据资源，转换成游戏的素材资源，最值得称道的是这个过程是在完全可视化的程序环境中完成的，实现了游戏开发者操作的最大便利。

揭秘<虚幻引擎 3>的"分布运算式法线贴图产生工具"

如上，大家可以看到这张战争机器中的兽族基本兵种的模型精细程度异常惊人！这是一个源于200,0000 多边形聚合而成的模型。
这种纯粹依靠海量的几何精度刻画角色细节的网格式模型，即使在全球拥有最顶级图形特效的 CG 动画电影中也难得一见。
这种物体模型是纯、是真，是不曾掺入丝毫障眼法的虚拟现实级别的物体。有朝一日若实现在游戏过程中能即时操作，那离主流好莱坞电影灭亡的日子就不远了......

反言之，这种画面精度在 21 世纪初地球上的游戏平台根本想都别想，这一终极目标是每一位追求技术梦想、追求超电影化表现力的游戏开发者心中长久以来的神迹。

如此当世界各地的游戏开发者 XD 们通通又被残酷事实打击了一遍之后，<Unreal Engine 3>究竟为我们带来了目前什么样更加成熟的折衷办法，来满足顶级游戏开发者们和高级游戏玩家群体那日益膨胀的"味口"呢？

如上。
不会吧！？5300 个三角形聚合而成的模型。这就是我们在战争机器中面对的随时都会大批量从地下"破壳而出"的那种恼人对手的根本面目吗......或者游戏主角的三角形数量会多一点？(告诉你：多个两三倍吧......)又或者以角色刻画见长的生化危机 5 会多很多？(多个十数倍吧？没用...也是在同一个数量级)
不对呦...我记得在灯光下游戏中兽兵的实时渲染效果是这样的......
(如下图一)

难以置信啊，5300 个三角形的模型身上表现出的这么多高精度细节和材质光泽刻画是怎么搞的！？
大家忘了吗，上面的那个 200 万面(400 万三角形)的 Mesh 模型可是有用的呦，别看过就当就着饭吃了......
上上图左边，那个运用 3dsMAX、MAYA 之类的 3D 绘图软件塌陷的实体显示模型，细节刻画的真是精彩啊！但其对于实际游戏有什么用？？
当然<Unreal Engine 3>会回答你。

在游戏制作阶段 UE3 首先会对这个超高精度 Mesh 模型进行逐网格的光线跟踪运算，从而生成带有通道信息的法线贴图。
之后引擎会纪录这种法线贴图，继而在游戏中将其付到低精度模型上，这样游戏实时模型就拥有了超高精度几何结构模型的全部光子能量信息。
最终 UE3 会在游戏设置的光照等环境下即时渲染出我们所见到的超精细角色，同时节省了大量的

游戏机系统运算资源，因为游戏要做到能互动，上面那些任务仅仅完成了第一层次的某一步，还有大量任务几乎正在同时进行。

那么我们就先来欣赏战争机器中那个难缠的"Bezerker"(狂暴者，游戏繁体中文版译为"狂暴女兽人"— ' —)的游戏渲染效果吧。

这回满意了吧，好欠扁的样子！ — ' —

作为 Framework 的其中一项易用性体现，<虚幻引擎 3>内建的高效 3dsMAX、MAYA 导入工具，使制作者可以十分方便的在不同模型编辑器之间切换。

作为全球顶级的游戏引擎提供商和游戏开发商，EPIC 公司一直与全球最大的 3D 图形软件供应商 Autodesk 公司合作的密不可分。

全世界最著名的、应用最广泛的 3D 绘图软件<3dsmax>就是 Autodesk 最知名的产品，近年来 Maya 的开发商 Alias 已经被 Autodesk 所收购，3ds Max 与 Maya 的适用互通性将有望逐步增强。

至于 EPIC 的头头在亚洲互动艺术巡展曾表示该公司内从 3dsmax 早期版本开始就和 Autodesk 保持着良好的通气，例如 UE 系列引擎的准确 UV 贴图坐标实现、mesh 实体显示的优化以及各种渲染算法等等很多难题，都得到了 Autodesk 方面的高级程序员帮助。

现场具体访问内容由于太过庞杂，就不在此罗列了。如果各位有兴趣的话，本人找媒体方面的朋友拷贝一份另开贴公布。

接着说外部场景。分布运算式法线贴图产生工具(Distributed Computing Normal Map Generation Tool)被嵌入在 UE3 中从建模到渲染的每一个方面，当然外部场景也不例外。

各位看一下上图中的外景范例，场景几乎每一寸地方都被付上法线贴图后，达到了系统能够即时渲染的要求，同时实现了亿级以上三角形才能刻画的几何细节。

那么再来看看这个场景实际的线框显示吧(如上)。
乍一看，密密麻麻的 mesh 真是头大啊，这个场景果然精细！刚才说多少个三角形来的？
调出小工具显示一下...不到 50 万个！ ？ — —
不是说 1 亿多吗？ 很有水分啊...... 我想看的是上亿的三角形聚合的场景呀，那个线框图看起来得多有气势？
也好...于是调出开发机原始场景模型，线框密集程度陡升百倍，观看不能......

如上这种战争机器中随处可见的环境细节程度，仅仅在数年前，全球还对此级别的可互动游戏能实时渲染不报希望。问题的关键就在于游戏业界共同促成的愿景，远超越了摩尔定律归纳的硬件平均发展速度。

或许有人仍不满足于<虚幻引擎 3>提供的这种成熟的，利用高精模产生法线贴图的折衷几何细节实现方式。有消费者就想看真正数以亿计的三角形聚合的场景，当初 Xbox360 公布的三角形运算量不算数了吗？没问题，一个场景算什么，同时生成数个亿级场景也办得到。只要你眼睛享用了几个场景内心就能和谐的话......

既然都有其他追求，大家就无条件的热烈欢迎 UE3 的折衷方案吧。况且这仅仅是 UE3 可以实现的表世界图形的一小部分技术而已，还有更多功能准备满足主流游戏开发者和受众日渐高调的"味口"呢，下次有空再讲......

关于日本的某些细节

raiya

我这也闲来无事，谈谈某些我知道的东西，虽然说未必事实就一定是这样的。

首先么，也就不扣什么游戏中不游戏中的帽子了，很多东西不是以电子游戏为中心的，这个世界也是。

关于大中国和小日本，这两个词绝对没有错。历史上中国和日本放在一起，就是中国大日本小，自古至今绝对如此。只是看待这个大和小的时候，并不是说大就是好，小就是差。自大就是臭，小巧就是美。日本的小，似乎是受各方面影响的。日本人也经常在评论中说，日本人就是有迷你情节。反映到各方面，的确是很多方面的小型化迷你化，都是出自日本。这点上是好是坏，就不说了。但是将这点上，牵扯到文学上，以文章的长短，来论所谓的大和小，就有点太牵强了。

虽然说，汉文学直到近代，仍旧在日本文学中占相当的地位，是知识分子，皇宫贵族的必修课，但是日语作为独立的语种，就是日语。而作为短文，诗句，各位也知道，这类东西就是以短小精炼为美的。如果要比长，那么世界上第一部长篇小说[源氏物语]，就是日文作品。而和歌，俳句，看似随意，但实际要求颇为严格。比如说在利用已有的典故的使用上，直接引用是被否定的，而某一个表现方式被同时代的人应用之后，就不能被另一个同时代的人应用，否则就也是被作为抄袭而被否定的。比如说，换到中国律诗中，[飞流直下三千尺]被用过了，那么你要在你的诗中，让别人想起这个意境，却不能用到[飞流][三千尺]这样的直接引用，其中难度，自己想。而[新古今和歌集]中部分和歌，能一首中，这样非引用的表现以前的 2 首经典的意境，同时又能表现自己目前所想，这绝不是随便谁都可以写出来的。当然，能不能体会到其中意境，这也需要相当的文学知识。

又谈，日本文学的瞎说。江户时代，日本闭关锁国的同时，却也是世界上最安定的，最发达的封建社会的形成。在此之前，日本只有统治阶级和少数知识分子读书识字。江户时代之后，庶民的识字，造就了一批依靠文学创作，娱乐大众来生活的人，包括作家，画家，出版业者。这样，既然是娱乐作品，那么胡说也自然是很自然的，特别是恶搞模仿经典的中国，日本作品，将二者相结合，甚至到了明治维新以后，西洋文化和日本江户时期的文学作品的结合体也诞生了。但是这样，我们又看到了什么结果呢，至少，我认为那就是世界上娱乐界的恶搞的先驱。

然后是近代，虽然中国清朝，这个时候在日本这方面吃了不少苦头，不过汉字文化圈和西洋文化的交流翻译解释，众多汉字词汇的创造，是在日本完成的。这点上，大家知道的不少，就不多说了。

又莫名其妙说到樱花，樱花的历史的确很长，古代的日本樱花的品种和现在的也绝不相同，这在很多文学学作品中能够找到相应的描写。至少和歌中的樱花，花小而有香味。而说到军国主义和靖国神社的樱花，就很人民英雄纪念碑一样。问题绝不在那块石头，或者那棵树上，这点能搞清楚，就可以了。扯得到一起去，也是一种本事啊。

说到痴汉，H_GAME，水兵服，这三个词也许是我在日本呆得太久了，真的是身在其中而熟视无睹。或者我认为，如果看日本，第一能想到这些问题的，那么这个问题是出在了日本，还是出在那个看着这些东西的人身上，是值得讨论的。当然，日本电视上报道的被抓的痴汉，大概平均一两个月一个左右吧，呵呵。Hgame 么，真的很复杂，各位应该去请教那些宅男们，我么也是不提就想不起来说什么，不过关于电车和痴汉的，占的比例，就我所历，十中无一，而电车之郎也绝不是其优秀代表。只能说，文化传播还是有一定的局限性的

对于日本的*，性生活，伦理观，似乎跟近代日本的西洋哲学的受容有关。近代两大思想，马克思

和弗洛伊德，前者在苏联十月革命之后，日本政府震惊之余，下令抹杀所有日本的共产主义者。于是，只剩下唯心主义思想和弗洛伊德的心理分析，在日本的文学，哲学界发展迅速。而弗洛伊德的学说，揭示的是人的内面，主张人被自身的无意识所驱动，所操控。加上日本民族，本身也有一定的内省意识，这样在经过这样的学说传播，熏陶之后，对于自身的多面性的认识，加上现代美国文化的影响，造就了目前的这种现状，也许不奇怪。也许，就说这种现状，也就根本无法被归纳总结。

男女同浴这个习惯，首先一点，如果觉得其中颇具*秽之意，那么似乎又要看是不是某些人脑子里颇为*秽。而温泉同浴，绝不是洗澡，就是一个跟桑拿，游泳池一样的行为。或者说，这个是温泉文化。当然不排除真的有*场所，这在所有的地方都有。江户时代的时候，江户不存在私人浴室，为了有足够的水源供火灾灭火。而落到现代家庭之中，其实更主要的我认为是年幼带来的习惯到了一定临界期的问题，而这个问题的根源是日本人的节约的习惯。而所谓的某些说法，可以参照COMPLEX，有的各位可以看的。

提到猪一样的相扑。三国演义中，张飞就在军前令小卒相扑为戏。说这个东西有什么了不起么，也真没什么了不起，一个娱乐项目。但是力士，作为一个名词，作为一个象征，却是日本的自古以来就有的。比如说吧，日本的老祖宗，砍掉八岐大蛇的那位，就是一个力士，或者说就是一个相扑罢了。另外如果按照日文的语法，相扑只是职业的行为，而力士是这个职业相对应的人的人称呼。所以，[力士]之于[相扑]，就等于[先生]，[老师]相对于[教书的]。关于外貌，当然你可以认为这是猪，这是你的审美观而已。但是相扑能被日本人接受，而你却不能，问题出在谁那里，也难说。顺便，中国的国技又是什么呢。

日本人认为中国人却乏教养，我却认为这是中国人和日本人缺乏交流。就好像，有人可以写一篇文章，来贬低日本人一样，这问题究竟出在哪里，是不是应该换一个角度来看一看。一方面看不懂，不理解，另一方面却拒绝以文化交流，根本就不试图去让对方理解和自己理解，而只是按照自己的看法，去贬低他。没办法，这个世界的文化，大部分就是 YY 而已。

关于漫画的起源，我认为就是从江户时代开始的。漫画不是绘画，而是一种文学形式，画只是一部分。当画和子在同一张纸上被组合，用来描述一个故事的时候，漫画就诞生了。或者说，草双纸才是真正的漫画的开始。

切身，不知道为什么，到现在都在被使用。而刺身的名词的诞生，则是在 15 世纪，也被用到了现在。两者的含义有明显的区分。其中究竟有多大的关联，有什么戏说，我就不清楚了。

日本对于汉字文化圈的贡献，远不止创造了大量汉字名词，翻译了西洋文化而已。比如说，大型机械计算机诞生于英国，电子计算机诞生于美国，但那些都是罗马字文化圈，就用 26 个字母几个符号就可以混了。但是汉字文化圈，那就远远不够，而发明点阵打印法的，是日本。

话说到这里，有人会觉得，似乎说的太向着日本了。那么就请先弄弄清楚，主观，客观，立场，这几个名词的意义。还有就是这些东西，究竟和游戏有多少关系么，我是认为关系颇远，不国硬是要牵扯到从游戏谈起，那也不是扯不到。人是善于牵强附会的，否则也就没有这些所谓的精神上的产物了。

乱写的东西，很散，也有很多别人不提，我也想不起来说。有些如果要认真说起来，作为一门学问，也有的好说了。我觉得，很多东西不知道，或者需要温故而知新的，不妨大家拿上来聊聊。对于很多东西，一争是否，我认为是人的本性。当然我扯功没有一些人好。

追加：看电视节目，艺能人杂学王。关于刺身，似乎因为切不好听，所以改成刺，这个说法，日本也很多人知道。不过据其中的答案，似乎是因为一开始室町时代，一盆鱼肉放上来，分不清楚什么是什么，就把尾鳍插在一堆鱼片里面，表示这堆是什么鱼的肉。所以刺身就是从插鱼尾来的。

兰·梦 回帖评论:

其实偶觉得把日式的一些东西当做毒瘤的论调，主要还是兴起自 90 年代中期的时候

在那之前并没有很多人一提到日本的动漫就会和文化侵略之类的词汇联系起来
想想那之前的诸如阿童木、一休、花仙子、阿拉蕾、机器猫之类的动画不也都能堂而皇之的走上我们的电视银幕上吗？

只是后来日式的东西进来的多了，自然会侵犯到一些国内"商人"们的利益，再加上那时中国自己的动漫产业也明显开始走下坡路，自己的市场被人家吃掉不少，这些"商人"们自然就坐不住了。恰逢这个时候中国的应试教育基本上已经走入高潮期了，于是毒害青少年的帽子自然而然的就扣到日系的 ACG 头上了

可惜中国的"商人"们还是太幼稚了些，他们根本还不了解"市场需求"这东西的力量有多么强大，在政策和舆论的贸易壁垒下，原本已经有一些好的苗头的产业被迫走入地下发展，而这日式 ACG 产品就像火一样，原本是我们可以用来照明取暖用东西，最后反而因失控而成为燎原之势了。

其实在这之前，被引入国内市场的东西除了偶上面说的阿童木、一休、花仙子、阿拉蕾、机器猫之外，还有七龙珠、圣斗士、足球小将之类的动漫作品，从题材到内容上来说都算是很和谐的，而且也都是有正规出版社出版发行的；这之后如何，想必从这个时代过来的人都应该深有体会了吧？

所以偶觉得商人始终是商人，不论是之前的"不齿"还是现在的模仿，包括他们高举的"爱国主义"大旗，都只是商人们的商业手段而已，而被这些"商人"们影响了的人，无疑才是这之中的受害者

风间隼人 回帖评论:

写的不错,我觉得还是文化传播的问题

老一辈的,经历抗日战争,因为经历过战争,所以提到日本就深恶痛绝,因为很多人会背井离乡也就是因为这原因,所以对日本人的痛恨这是这是没办法的事,(至于为什么之前的八国联军侵华却没人厌恶米国什么的我个人认为是因为那时的民众太麻木了)

而老一辈的下一代,就是我们的父母那辈,受到老一辈的文化影响因此也产生了抵制日本的情节,这个我深有体会,我平时听日文歌我妈都会开玩笑说我是汉奸,虽然是玩笑,但这也反映出了思想里对日本的厌恶.

到了我们这辈,很幸运的因为 70 年代日本与中国开始有了商务贸易,使很多商人看到了这条商业道路引进了许多日本的动画与周边,因此我们有幸接触了日式的文化,而之后因为网络,我们有了更深刻的认识.

但是毕竟我们上一辈依然对日本没好感,而周围的新闻关于日本的负面报道很多,而正面报道却很少,基本都是跟科技有关的(日本其实也是同样的,这个也许就是交流的问题),而周围有关抗战的片子也是层出不穷,因此我们这一辈其实大多数也是被这么教导的,造成了对日本只有阴暗面的错误认识

说到科技,这个问题我觉得很严重,当年中国因为外国人不给予技术上的帮助使我们只能靠自己来研发,到现在却扭曲成我们不需要任何帮助,靠自己就行的思想........其实如果象日本一样看到别人的优点然后取长补短那样发展才能加快,毕竟自强并不是自负

游戏战斗系统-行动顺序机制的探讨

无名咒术师

在大部分游戏中，都有一个战斗的系统。区分这些系统的标准主要是按照其行动顺序制。如今特别是网游中比较明显的是，卡通画风的游戏一般以回合制为主，而写实画风的游戏一般以即时制为主。本文主要也是探讨这个领域的一些简单系统的特点。

纯回合制

一般网络游戏采用的是[**同回合制**]，即双方在一同布置完指令后，场内双方的全部单位回在一个回合内完成这些指令。

假设 A 队有 A1，A2，A3，B 队有 B1，B2，B3

那么一回合内发生的行动顺序可能会是 [A1，B1，A2，B2，A3，B3]，即双方的单位会以各种情况交错或间隔的行动。而一般，这样的系统内一定有一个参数，是决定他们出手顺序的。如敏捷，或是攻击频率，或者是负重等等。而这些参数的产生，也是为了权衡一些情况，如巨型坦克的低攻击频率等等。

另外，单机游戏一般采用的是[**异回合制**]，即双方的回合是独立开来的，在自己的回合中，只有自己的单位有行动的权利。如 RPG 一般采用同样的顺序判定法，按照一个参数来排序。而 SLG 等策略类单机游戏一般采取玩家自行控制顺序，如英雄无敌，文明等等。由于在自己的回合内不会受对方的干扰，所以不容易造成一些行动很缓慢的单位由于被快速单位一直压制而没有出手的机会。

同/异回合制的区别，在于是否有决定出手顺序的参数。

这里我们主要关注的是战斗的平衡性，特别是攻击这一环节。一般大型复杂单位，按照常理，行动比较缓慢，出手也应该较慢。但在异回合制中玩家一般可以自己控制出手顺序，会出现投石车先行动，骑兵最后行动的情况，

显然，在异回合制里玩家更容易使用‟一波流”地猛攻，或者集中攻击某些单位等，各种战术。相对地，同回合制里的战斗会更有对抗性，更需要考虑对方的行动，也更接近于即时作战。但同回合制由于多一个决定行动顺序的参数，所以也会造成一些战斗的不平衡性，如不错出手加成的高伤害单位容易造成压制。因此，同回合制的系统里，对平衡性的调教也更为苛刻。

现在我们很清晰地能看出，单机游戏适合异回合制，因为玩家能更简单的做出一些有效的战术，更适合于设计者给玩家出一些变态型的难关来挑战。而同回合制里，对抗更为激烈，战斗更为紧凑，更适合于网络游戏。

半回合制，即双方所有单位排成一个队列，每次只有队首的单位能够行动。该单位在布置完指令后立即行动。如空之轨迹，格兰蒂亚等。这个顺序队列是循环的，而一些特定的行动也会影响自己或其他单位的行动顺序。

如：

→A1→B1→A2→B2→A3→B3 行动

→B3→A1→B1→A2→B2→A3 行动

如果一些特定的行动如缓慢术，或者限制技能的存在，就能够使对方单位的行动顺序往后延迟。而

一些低权值的行动也能够得以体现。如待机，防御，短距离移动。这些行动其实很少有实际消耗，而如果在回合制中，它们就必须占用一个回合的时间。因此在半回合制里，这样的设定会更有意义。此外，有少的也有多的，如一个魔法的吟唱时间可以持续数个行动顺序，由于把单个回合拆分成数个行动时机，因此对这样的魔法的持续时间可以有比较细致的平衡调整。

半即时制，一般每个单位会有一根行动槽，槽满即可行动。有的系统里，槽满时全场会停顿下来，等待这个单位被下达指令。也有的是槽满就只是待机，游戏会持续进行。

半回合与半即时制非常相像，其实他们的本质是一样的，即自己的行动序号在不断的变动，变到一定的范围后就可以行动。但区别其实在于半回合制更战术性。由于顺序排列的很直观，而顺序与顺序之间的数据都是整数，只需要考虑和计算小数目的数据就可以完成有效的战术安排。相比之下，半即时的行动槽是一个模糊的概念，很难用肉眼去量化，不容易做一个配合的计算，并且由于节奏比较快，也没有充裕的时间给玩家思考出最佳行动。可见，半回合制更容易上手，也同样更适合于单机类游戏，而半即时制，更加激烈的战斗，同时需要一定的反应速度甚至是操作，但由于半即时采用的算法是将每个单位的行动槽独立计算的，因此其实是一个多线程的概念，作为网络游戏的话会对带宽有一定的要求。

小结一下，以上我们主要是以战斗紧凑激烈，以及战术安排空间大，把这些系统区分开来。显然，越多的战术空间需要更多的思考空间，也不容易产生紧凑的战斗。如今的游戏画风基本是卡通和写实两种。一般卡通更容易被低龄接受，如青少年，女性等等，而通常他们并不是特别偏好特别激烈的战斗，因此不太适合即时型的战斗。相反，写实画风的游戏更容易吸引成人，而太慢的战斗节奏亦不适合。

家用机即时战略游戏的发展

彩虹泪缨

提起即时战略类游戏，大家第一时间会想到的，大都会是电脑上的一些代表性作品。沙丘，魔兽争霸，星际争霸，命令与征服，帝国时代，横扫千军，家园，战锤等等。这些游戏都是战争题材，玩家都需要在游戏里完成收集--建造--战争这样的游戏模式。类似的要素在策略游戏，"上帝模式"游戏中也存在，但即时战略游戏对于这样的模式的强调是独一无二的，而且，也是把"即时"的感觉表现得最强烈的，游戏的节奏感最为明显。即时战略游戏还在促进游戏竞技的诞生和发展上起到了举足轻重的作用。联网对战的要素更加充分的体现了即时战略游戏的乐趣和价值。恐怕大多数的男性学生，都有过在寝室或者网吧通宵，和朋友们一起奋战这个类型游戏的经历。

然而如此精彩的即时战略游戏，在游戏主机上却非常的罕见。无论是数量还是质量，游戏主机上的即时战略游戏都不能和电脑上的相提并论。即使是像星际争霸或者命令与征服这样的电脑即时战略大作，移植到游戏主机上也无法取得等量的成功。游戏机上原创的即时战略游戏则往往更加的难以复制电脑上同类游戏的体验。作为一个普通的电脑游戏玩家，你都可以随口报出一串即时战略游戏的名字，那怕你不是个中高手。但要让一个普通的电视游戏玩家随口说出几个游戏机平台上的即时战略游戏代表，恐怕会让人为难不已。那么，是什么环节出了问题？是这个游戏门类天生的无法和游戏机兼容？是游戏机硬件伺候不了这种游戏？是即时战略游戏的开发商忽视了主机？还是游戏机的玩家没有对这类游戏表现出足够的兴趣？

Herzog Zwei，其实即时战略从这里起源

回顾一下历史，游戏机的玩家其实应该感到自豪。即时战略这个游戏门类的发源地，是游戏机，而不是电脑。1989 年诞生于世嘉 MD（Genesis）上的 Herzog Zwei 被大多数人公认为即时战略游戏的鼻祖。这个游戏的名字是德语里"Duke Two"的意思。系列的第一作是 MSX 家用电脑上的一个一款游戏，但那个和即时战略的概念没有什么联系。这个游戏的开发商也是一个日本游戏厂商，TechnoSoft，想想现在的即时战略游戏，大多都出自欧美厂商之手。当然，TechnoSoft 也没有在这个系列上继续作什么文章。Herzog Zwei 在诞生之初除了给人新奇之感外，并没有立刻获得很高的评价。人们抱怨游戏过于复杂和硬派了（这样的抱怨对于之后所有的即时战略游戏总是一般意义上成立的。）游戏在当时的 EGM 上得到了 4/10 的评分，这个分数可以算是相当的差了。然而金子总会发出光彩，现在的 Herzog Zwei 在几乎所有主流游戏媒体的"经典游戏排行榜"，"大话游戏历史"之类的文章中都会占据一席之地，EGM 自己也重新把这个游戏列入了他们评选的"有史以来前 100 名游戏"列表之中。

http://www.youtube.com/v/3EO53h7nWEU

游戏的目的和现在的主流即时战略游戏一样，是要建造单位，控制建筑，消灭敌人。当然在这个游戏里你不是在建造，而是在购买单位，你可以从基地购买坦克，防空火炮，步兵，装甲车，战船等等单位，准备好的单位需要从基地里提取。虽然有许多种单位，但游戏并没有区分兵营，研究所和工厂这样不同建筑，所有的单位购买都是通过弹出的策略菜单完成。在打开这个菜单的时候，你可以看到小地图上敌军的行动依然在同步进行着。游戏也提供了单位的行动策略这个概念。不过和现在大多数游戏不同，这些策略不能被简单的下达，而是和购买单位本身一样，需要购买：它们在游戏的世界里实际上等于是购买这些单位的 AI 模块。通过这些单位的能量需求和 AI 模块购买的费用的压力，游戏迫使玩家不得不仔细思考出战的单位组合和战斗策略。游戏的资源从被玩家占领的基地里自动产生，并不需要额外的收集过程，基地可以被入侵和占据。游戏提供了多张地图，引入了不同地形对作战单位的不同要求的概念。在这些方面，Herzog Zwei 都已经非常类似（至少在概念上）现代的即时战略游戏了。

但和后来的大量电脑即时战略游戏不同，Herzog Zwei 中，玩家并不是以一个虚拟的"鼠标指针"

的形式存在的。玩家在游戏中是一个可以变形的机器人，可以以飞机的形态运送作战单位，可以以机器人的形态直接参与战斗。这种设计在后来的电脑即时战略游戏中几乎完全被抛弃了，但是，在游戏机平台的即时战略游戏里却得到了继承，一个明显的例子就是 Pikmin。电脑即时战略游戏和游戏机即时战略游戏对于这种控制方式的取舍，是和两种平台下游戏操作方式的不同密切相关的。没有了鼠标，快速而准确地选定对于游戏手柄而言是难如登天，就是学会并习惯这种手柄操作的过程，都可能把很多潜在的游戏机即时战略游戏玩家吓走。游戏机玩家更为习惯的，是动作类游戏，控制一个实实在在的个体在屏幕上移动。Herzog Zwei 引入变形战机恰好照顾了游戏机玩家的这种习惯，同时又可以用这个单位来实现对别的单位的"战略部署"。当然这样的方案在效率上是不如鼠标的，打个比方，就好比古代的快马送信和现代的卫星传输一样。

Herzog Zwei 的操作方式如下：

在游戏环境：

方向键：控制机器人移动
A：抓起/放下单位，附近没有单位的时候变形
B：射击
C：菜单

在菜单环境：

方向键：选择单位，选择策略，选择雷达比例（上下方向选择项目，左右方向选择项目里的内容。）
A,B：确定
C：返回游戏环境。

很直观，很简单，完全没有现在把电脑上的即时战略游戏移植回游戏机上遇到的按键不足的问题。实际上，这个游戏连 MD 的六键手柄都没有对应。

游戏主机的天然缺陷

然而在这之后，游戏机上的即时战略游戏却上从来没有发展壮大过。倒是晚了两三年的沙丘 II 在电脑上真正的开启了即时战略游戏的纪元。等到关心电视游戏的人们重新开始审视在游戏机上开发即时战略游戏这个问题的时候，即时战略游戏已经在电脑上走了很远很远，有了自己的游戏理念，有了自己特色的界面布局，有了属于电脑的操作方式，有了和电脑紧密相连的游戏品牌和忠实的玩家群体，以至于在要想把这个游戏门类移植回来，几乎成了不可能的任务。

即时战略类游戏的信息量非常的大，为了让玩家更好地了解游戏世界里发生的事情，越多的信息能被一次性的展示在屏幕上就越好。电脑在分辨率方面一直在飞速的进步，而游戏机则是多少年来一直停留在电视机扫描线的水平上。一直以来在游戏机上诞生的即时战略游戏，同屏幕单位的数量以及系统的复杂度相比正统的电脑即时战略游戏都要低。

当然，表现不出来只是一个方面，另一个重要的问题是，即使你表现出来了也难以操作。用手柄来复制电脑上的操作有两个巨大的差距，首先是摇杆的指向怎么也不如鼠标来的快捷方便，其次是手柄的按键数量怎么组合也赶不上键盘的可能性来得多。如果不改变电脑即时战略游戏的操作方式，而是简单的只想着用手柄去一一对应鼠标加键盘的控制方式的话，这样的努力几乎是必然失败的。即便在似乎解决了鼠标模拟问题的任天堂最新的 Wii 主机上，对键盘控制的一一对应也是做不到的，甚至它的可选择的键位比传统手柄更少。

这样一来在游戏机上，要实现和电脑上相同的操作，如果不改变操作模式，那就要迫使玩家做出

更多的按键次数。比如对一个 3X3 的方格里的 9 种功能（可能是建筑选择，兵种选择，策略选择等等），在键盘上可以简单的对应到 9 个字母，但在游戏机上，一般常见的解决方案，是把光标放在中间，然后用方向键走到要选择地方，再按下确定键。

操作上的困难带来的另一个麻烦是，微操对于游戏机平台的即时战略游戏而言就更难了。更早一些时候，想从电视机低分辨率的屏幕上看清单一的单位都是困难的。何况还要用蹩脚的摇杆去选定。而微操意味着对于屏幕上密密麻麻的一堆单位里的每一个个体都快速准确的下达指令，用手柄来实现这一点实在勉为其难。不能做到细致而微的操作的话，即时战略游戏就容易落入这样的一个困境：战果决定于参战部队的特性和规模而不是战斗过程。对于那些不提倡人海战术，而是依赖于小集团、个体能力的即时战略游戏，这样困难就可能是对游戏性致命的打击。

电脑即时战略游戏在发展的过程中建立起了一个重要的游戏性要素：联网对战。现在想要回头让大家接受只有纯粹单机或者分屏对战的即时战略游戏已经是不可能了。但恰恰游戏机在联网方面长期落后于电脑平台，这样一来，无论是开发者还是玩家，都把电脑当成了即时战略游戏理所当然的平台。

随着技术的进步，硬件上的限制慢慢地得到了解决，网络在新的主机上也不再是问题。但系统的优化还是要通过游戏设计者的努力慢慢解决。虽然游戏主机上的即时战略游戏一直在低潮徘徊，但还是偶尔会诞生一些不错的作品。它们可能都无法和同时期的电脑即时战略游戏相比，但都在不同的方面为即时战略游戏重返游戏机作出了各自的贡献。

宝贵的探索

暴雪在电脑上为大家带来了星际争霸这样完美的即时战略游戏，游戏也曾经被移植到 N64 上。不得不说暴雪确实是一个天才的公司，面对着这样一个困难重重的移植任务，暴雪还是下了很大的功夫，用自己的一些巧妙的想法，让游戏机手柄也能应付得来星际争霸这样复杂的操作。

SC64 做出的最大的系统改动，就是设计了集中化的命令界面。用组合键 Z+R 可以在游戏的任何时候呼出建造菜单，然后选择要建设的类别：建筑，研究，或者士兵，机械，空中单位等等。PC 版本的星际争霸并没有这样的功能，玩家需要首先选择具体的建筑物，然后再建造这个建筑物所负责的单位。SC64 的做法有些类似最初的 Herzog Zwei 的呼出策略界面，只不过那个时候的主机和显示设备比起 MD 时代又要好出不少，不需要完全关闭游戏界面了，只需要在屏幕的一角显示这个弹出菜单就可以了。这样的做法倒不一定节约了按键的次数，关键是，节约了玩家〝痛苦〞的选择过程。你要造小兵，任何时候都可以通过这个集中的命令界面让兵营开始建造，而不需要先去找到那个兵营，并选中它。

<比较 PC/TV 版本的界面布局>

N64



PC



SC64 的另一个解决手柄按键数目不足的方法，是使用内容敏感的按键定义。根据选定的单位和单位所处的状态不同，按键被赋予不同的意义。比如小摇杆的四个方向就被根据单位或者建筑的不同，被赋予了不同的功能，可以是向单位下达命令，也可以是向单位布置策略，或者是建筑物的功

能。SC64 还为单位设定了更多的自动功能，从而减少玩家操作压力。比如在这个主机版本中，SCV 是会自动采矿的。

然而 SC64 在单位的选择上并没有作出什么根本性的改动，而是依然要求玩家用摇杆准确地指向，拉框来选择单位。当然，还是可以通过组合键一次性选择所有同类单位的。

Armymen RTS 的主机版本使用了新的选择方式。在光标指向一个地方，按下选择键之后，选择圈会逐步放大，按键决定了选择圈的大小，这样就不用担心是否能准确地指向哪些单位了。这样的选择方式对于手柄控制而言也是很自然而然的，就像你拿起鼠标就会有拉框的冲动一样。不过这种方式也有它的缺陷，选择圈的精确性还是比不上逐个点击，如果单位种类复杂，在队伍中混编的话，这种对压力敏感的选择圈方案就无能为力了。值得一提的是，Armymen RTS 主机版本的游戏界面和建造界面再次被分开了。在没有进入高清显示时代之前，主机即时战略游戏在界面的布局上始终显得束手束脚，没有办法像它们的电脑同胞那样很好的统一在一个屏幕里。

<比较 PC/TV 版本的界面布局>

PS2:



PC



AvP:E 又是一个款比较有意义的主机即时战略游戏。这个游戏也使用了选择圈的方式。但更有意义的是，这个游戏是主机即时战略简化系统的一个代表：游戏放弃了主动资源收集。人类通过屠杀敌人和维护 Atmo 的运行来获得金钱。铁血战士一方则通过杀敌和收集敌人骷髅来获得他们的货币。异形一方的货币是所谓的"感染点数"，而杀敌和寄生宿主都可以获得这样的点数。AvP:E 的做法削弱了即时战略游戏的一个重要的方面：资源采集，把游戏的内容更多的集中在战斗上。

http://www.youtube.com/v/Kp_WvYnQc-Y

goblin commander 又是一个精彩的主机即时战略游戏的例子。Ctrl+数字给单位编队是电脑即时战略游戏里重要的控制手段，这个策略乍一看在手柄上根本是无法复制的。但 goblin commander 勉强的实现了这个功能，当然也付出了代价，那就是队伍是预设的，数量是固定的而且很有限。游戏中，PS2 手柄的叉，方框，圆圈都被和一个固定的部落像关联。对着空地按下这三个按键的任何一个，就是它所关联的那个部落往点击处移动，对准敌人的建筑按下，就是它所关联的那个部落去攻击相应的建筑，如果对准自己的建筑按下，则是召唤关联的部落来保卫这个建筑。这是一个巧妙的设定，解决了编队的问题。但是随之而来的限制是，编队只能有三个，三角还要空出来作为内容敏感的行动按钮。这个游戏里一次最多就只能控制三个部落，每个部落最多 10 个单

位。而且这样的操作和常规的游戏主机玩家对于手柄按键功能的理解是违背的。圈确定叉放弃或者 A 确定 B 放弃是几乎所有主机游戏定义手柄按键功能的默认方式，goblin commander 的设置则把这个规矩完全打破了，让玩家必须重新建立起三个按键在功能上是一样的这个概念。游戏里的两种资源，灵魂和金钱都可以通过战争自动获得，杀死敌人得到灵魂，摧毁建筑得到金钱，和 AvP:E 一样，资源采集部分被整合到了游戏战斗过程中被动的进行。这个游戏还设计了泰坦单位的存在，可以带领部落单位作战。你可以用左摇杆直接控制泰坦的行动，用右摇杆直接控制泰坦的视角，为这个即时战略游戏增加了一些游戏主机玩家所熟悉的动作游戏要素。

成功的范例

Pikmin：过优化--团体动作游戏

说主机上的即时战略游戏不能不提任天堂的这个 Pikmin 系列。游戏无论在系统上还是控制方式上都对游戏主机作了最大限度的优化。游戏有现实的领导单位--领航员，玩家直接控制的是他，而不是鼠标指针。游戏中的单位被很大程度的简化--用颜色来清晰的区分，X 键还可以直接把这些小东西按照各自的颜色分开，方面选择。游戏使用了压力敏感的选择圈方案--按下 B 键的口哨声范围可以逐步扩大。A 键是内容敏感的按键--当没有 pikmin 跟着领航员的时候 A 键是攻击，站在 pikmin 种子边上可以收获 pikmin，或者带着 pikmin 队伍的时候可以把队伍里的 pikmin 一个一个抛出去。游戏用十字键的左右来选择要抛出去 pikmin 的颜色，而 pikmin 又必然是逐一被抛出去的，这样一来就完全化解了精确选择的问题。C 小摇杆可以用来单独控制 pikmin 群体的移动，和动作游戏里面一样。Pikmin 也适当的简化了资源采集和生产过程，只要给那些葱不停的提供养料，新的 pikmin 种子就会产生，自动的在地里孵化成 pikmin，等你收获。这里可以看出，pikmin 几乎用全了上面各个游戏分别用到的各种优化手段，那么，pikmin，如果从一个即时战略游戏的角度来看，质量如何呢？

http://www.youtube.com/watch?v=yWsUTLvy6nk
http://www.youtube.com/v/yWsUTLvy6nk

Pikmin 本身是优秀的，但它的游戏乐趣已经和经典的即时战略游戏偏题太远了。Pikmin 的最大的乐趣，不在于经典的电脑即时战略游戏的采集-建设-征服这样的规则，而是在于游戏的动作性和迷题的破解上（同出自任天堂门下的银河战士在 GC 上也是一样的性质，第一人称射击的外表，骨子里却是动作和解迷。）。如果可以的话，我到想把这种游戏称作团体动作游戏。Pikmin 系统的重点和即时战略已经不一样了，把那些五颜六色的小东西换成士兵坦克或者飞机恐怕也无法体验出纯粹的即时战略游戏的乐趣。而且 pikmin 大大的简化了队伍的构成--虽然玩家肯定希望主机版的，比如说未来的星际争霸 2 ，有着简单易懂的操作，但如果代价是主机板本只有电脑版本一半的兵种数量，恐怕谁也不能接受。Pikmin 为开创主机所特有的另类即时战略游戏打开了一个光明的方向，但在如何把电脑的主流即时战略游戏移植到主机这个问题上，却没有提供多少创新的思路。

C&C3：主机习惯和经典即时战略游戏规则的相互妥协

C&C3 则是一个较为成功的将经典意义的即时战略游戏移植到主机上的例子。在按键排布上，A 键作为内容敏感的万能确定键存在，B 键则是取消，右扳机键打开菜单，方向键在菜单里导航。菜单被安排成两级十字交错的形势，第一个层次上选择编组，能力，步兵，车辆，飞机，建筑，支持等，第二的层次上选择这些项目下的具体内容。这样的控制方式既照顾到了主机手柄操作的习惯，又可以容纳下即时战略游戏中大量的单位的信息。XO 版本的这个游戏的界面比起 PC 版本还是简化了很多的，而且当具体的选择内容很多的时候，用方向键选择无论如何还是不可能和 PC 上直接用鼠标点击或者快捷键的方便程度来比较的。C&C3 在单位选择上没有什么特别之处，游戏尽量的用组合键的方式来实现不同层次上的选择，按 A 是选择指向的单位，LT+A 则是选择屏幕的所有单位，LT+A+A 选择全部部队，LB+A 是选择加入，RB+A 则是选择同样类型的屏幕上的单位，

RB+A+A 选择整个战场的同类型单位，这样熟悉了之后还是挺方便的。C&C 这个系列对于个别单位的操作需求从来就不是很大，所以没有精确的个别单位选择手段也不是什么大问题。事实上，你也不可能选择单个的某些单位，最小的可选择团体都有好几个单位组成。XO 上还有一个机制和 C&C3 差不多的魔戒：中土之战。那里面，甚至是几十个士兵被作为一组来选择。这两个游戏都没有为了适应手柄控制而去刻意削弱即时战略游戏的任何要素。

<比较 PC/TV 版本的界面布局>

PC



XBox 360



以 XO 为代表的高清、网络化的主机把电脑即时战略游戏移植主机平台的关键技术障碍克服了。但操作方案和街面布局方面依然需要许多的努力。EA 洛杉矶的创造性发展副总裁 Louis Castle 在一次访谈中说，对于 XO 上的中土战争，他要求团队不能把这个游戏看作是同名游戏的电脑版本的移植，而是要从头开始，把即时战略游戏当成一个新的游戏门类，从来没有在电脑上出现过。这样的话，我们会怎么办？让我们假装从来没有见过鼠标，我们只有游戏主机，那么，这类型的游戏应该怎么设计？用他的话来说，这不是一次移植，而是一次"以和主机手柄天然的配合的方式，把电脑游戏的核心要点重现。"当然，在访谈中，他也特别提到了主机版本的层叠界面，HDTV 的意义，以及 Xbox Live 对于维护即时战略游戏的游戏气氛的重要作用。正如他所说的，即时战略游戏如果想在游戏机平台上取得成功，就要忘记鼠标键盘和电脑的超高分辨率这些因素。完全的复制是不可能的，但变化也许恰恰会是让这个游戏门类能够在主机平台上取得自己的独立地位的基础。说不定，游戏机与生俱来的操作简化和动作化倾向，能为这个从诞生那一天起就被人们抱怨过于复杂的游戏门类迎来新的，更广泛的玩家群体。

==

离题：即时战略游戏，第一人称射击游戏，模拟类游戏和美式角色扮演游戏可以说是电脑游戏长期以来对电视游戏占据绝对优势的四个游戏门类。由于开发商的倾向，电脑和游戏主机的天然差别这两个主要的原因，这四个门类一直难以在游戏主机的平台上有所发挥。然而随着几年前微软和 XBOX 的强势介入，这样的形势得到了扭转。作为一个有着深厚电脑业背景，植根于美国文化中的厂商，微软的 XBOX 系列游戏机上，比以往任何时候都更多的出现了即时战略，第一人称射击和美式角色扮演着三个门类的游戏。其中的第一人称射击类游戏甚至成为 XBOX 系列游戏机成功的最重要的原因之一。为了让这三个门类的游戏登陆主机平台，至少有三个方面做出了努力：第一，微软的战略定位方面的决心，恐怕之前的主机厂商不会把这些游戏当成自己游戏机的突破口来认真对待。第二，微软在主机硬件设计上对这三类游戏的需求的迁就，给游戏提供了更加类似于电脑的环境。第三，游戏开发商对这三类游戏机制，尤其是操作机制的改动，来主动适应游戏主机。这也算是微软于游戏业的发展做出的贡献吧，也是 XBOX 系列游戏机的成功的一个"纯游戏性"方面的原因。

参考资料：The Race to a Blockbuster Console RTS: If At First You Don't Succeed
--Tim Train，President, COO, Big Huge Games

游戏是否成功的一个思考，垄断了玩家的游戏时间就成为了经典？

白龙

游戏是否成功的一个思考，垄断了玩家的游戏时间就成为了经典？

突然想说说自己对游戏的一点体会：

最近玩的几款游戏研究的都非常透彻，比如ＦＦ１２，ＶＰ２，新鬼武者．．．

但是给自己的感觉却永远比不上曾经玩过的一些老游戏

又在一次统计中突然发现原来玩游戏的时间要比目前的至少多出１倍．

比如早期在土星上玩的卡片召唤师，皇家骑士团２，龙之力量，光明力量３，公主的皇冠，月下夜想曲，ＰＳ上的ＶＰ１等等游戏，

无一不是在当时花费了惊人的时间精力去玩的．．．

而目前这些游戏，由于有了攻略和日站情报的指引，在通关时间和精力方面　都远远节省了很多．

感觉．．

只有游戏在占用了玩家大量的游戏时间的时候，该作品才会突出于其他游戏．．．

这个是从赚钱的核心思想里得出来的结论

因为你为别人制造的服务，在别人的生命中所占用时间的多少，直接影响你最后获得的各种回报的多少

就这点来说，现在依然被大家津津乐道的各个经典游戏，

基本上都是获得了玩家大量心力投入的，而需要玩家投入心力，则必须要首先占用玩家们大量的时间

只有完全独占玩家的游戏时间的游戏，才能被这个玩家当做是极品游戏而不断的追寻它的续作

比如超级杀时间的怪物猎人，卡片召唤师，女神异闻录，ＶＰ１，
早期不能在长途迷宫中记录的ＦＦ２　等等

这些游戏的成功，无一不是在当时占用的玩家极其大量时间之后的产物

为什么各种无聊的网游会成功？

完全是一样的道理，就在于垄断了玩家的游戏时间！
（其实网游连玩家的正常生活都影响了，所以才会造成比ＴＶ游戏更夸张的社会问题）

所以，一个ＴＶ游戏是否成功，也往往取决与它的隐藏要素的多寡，和耐玩度的高低

为什么目前在网络发达的时候大家都觉得游戏不如原来好玩？

这其实也是因为网络上资讯的收集迅速，直接减少了玩家在单个游戏中使用的时间，

由于玩家的投入度不如以前，所以在心理中，就会出现这个游戏怎么没有以前好玩这样的感觉．

不知道各位如何看待这个问题．．．．．

希望各位指点．

最爱 lenneth 回帖评论：

个人并不认为个ＴＶ游戏是否成功,取决与它的隐藏要素的多寡，和耐玩度的高低关键而是它是否带给了你所期望的东西~能引起玩家兴趣,使之产生共鸣~要有自己的特色.

比如:ICO 它并没有谋杀我多少时间,但却带给了我心灵上的震撼~说实话当时穿版后我很感动.它带给我的快乐和对我的影响丝毫不压于那些所谓的超级大作,至于是否到网络上寻求资料这完全取决于你自己吧!

圣光之翼 回帖评论：

说到这个问题，如果想深入了解一款游戏，就必须要花上大量时间来品味，这是个肯定句

而用什么来吸引玩家去投入大量时间？必然有个因素

拿怪物猎人来说是收集海量的武器装备及杀怪过程成长的快乐，卡片召唤师是集卡和变换莫测的对战随机因素．．．．总是有东西去吸引你去探索，慢慢游戏时间不知不觉的就上去了

而如果没有这个吸引你去探索的要素，玩一遍就没什么要素可供挖掘了，那自然就无法吸引玩家去花时间继续玩．．．．成功取决因素，还是决定于游戏自身的可供挖掘深度的多少，时间应该只是个参照标准

light_user 回帖评论：

虽然很想赞同 1 楼的观点,但从商业的角度看,似乎确实垄断了玩家的游戏时间最体现了成功.

无论如何去攻击传奇这类游戏,但惟独从商业上是无法否定其一度占有的玩家群体与在线时间的.

不过偶认为这或许并不是两个必然矛盾的结论,可能接近表因与里因的关系.
它是否带给了你所期望的东西,可能是最最本质的元素,但何为所期望的元素则可能有不同的偏好与表现形式.
可能有些人只在乎一份感动有些人只在乎一份放松..........但毫无疑问,大多数人对游戏共性上的需求,重复性与磨时间至少在大多数表象上表现为游戏的玩家时间垄断程度决定了其成功性.

但经典似乎还需要更多元素的深刻印象,所以一段时间内占用了玩家大量时间的游戏固然是成功的商业典范,但若是缺乏个性及没经得住时间考验体现出自身特殊元素,也仍然缺乏在记忆中的分量.

这或许没让问题那么悲观,谋杀时间外的元素构成游戏的商业远景与品牌特点.

alick126 回帖评论：

网游的目的就是为了占有游戏者的时间，它的一切元素都是为了这个目的来服务的——因为这是它实现利润的手段！从这个层面上来说，确实占有玩家的时间越长，它的商业意义也就越大。

但是作为单机版的 TV 游戏来说，情况似乎稍有不同，最早以前的魂斗罗、双截龙正常话通关也只需要 1 个小时左右，但是随着硬件设备的发展以及游戏投资的不断加大，"大作化"这一趋势使得跌宕的剧情、复杂的系统、隐藏的要素、超 BTBOSS 等等统统成为一款游戏的"必要配置"，否则怎么对得起动辄成千上万的开发经费呢？所以我觉得游戏时间的长短应该是游戏品质的一种"投影"，虽然我们不能武断地说占据了玩家大部分时间的游戏就是好游戏，但是确实是因为游戏值得去玩，玩家才会投入大量的精力以及时间去享受它。而作为商家本身，我想并没有在最初就作出"占有玩家所有游戏之间"的想法，换句话说，他们也没有能力这样做，因为游戏毕竟是玩家自己的选择的，每人一天只有 24 小时的时间，能支配这份时间的主人不是游戏，更不是商家，而是游戏人自己。

Darlliu 回帖评论：

乱用一下弗洛伊德的说法,人的"游戏"往往有两种目的,一是追求快乐,二是强迫重复.对于隐藏要素之类的东西,在一个度之内可以说是追求快乐(例如绕个路那个宝箱,打个隐藏 boss 以满足自己的探险心).但是超过一定度的时候往往就是人在本能地强迫重复.相信玩过传奇或任何网游的朋友应该知道,有时候自己都想吐了但还是停不下来.而结束了之后呢?往往觉得心虚,烦躁,郁闷.这就跟我们玩游戏的初始目的相去甚远了.
对于我们来说游戏在最基本的层面上是提供娱乐,更高点的层面上是提供精神资料.我一直把部分游戏当作文学的一种载体.例如 galgame,RPG 等,在一定基础上它的"文学性"或"艺术性"(当然可以称得上艺术的游戏不多)可以取代娱乐性.这时候游戏依然是提供快乐的,只不过这种快乐是有别于纯粹感官快乐(如消灭敌人,收集道具,释放绝技,观看 CG 等等)的.
因此,一个游戏成功与否不在于占用玩家多少时间,而在于提供玩家多少享受.我玩过 wow 超过 N00 小时,估计当年玩了 7 次魔法门 7/8,好几次幽城,天地劫加起来也不如它多.但是 wow 是一个很"差"的游戏,对于玩家来说,没有多少积极意义.我也不觉得它在商业上多么成功.而很多给我很大享受的游戏,我往往只玩一次.不追求什么完美或隐藏元素.因为它的功能不在那个层面上.

Xingchen 回帖评论：

要垄断玩家的游戏时间,首先一个游戏就要有在 1 个小时甚至更短的游戏时间内就能体现出足够吸引人继续玩下去的地方来,为什么很多游戏只能够被一部分人供上神坛而不能被大多数人认可为经典就是因为它们忽略了玩家很多时候并不是那么有耐心和时间去一一把这个游戏深层次的东西挖掘出来的,如果一款游戏的系统不够体贴以致于很多人都不愿意将游戏进行下去,那么这样的游戏就很难被称为经典.当然回到这帖的标题来说,我认为一款经典的游戏垄断了玩家很多的游戏时间是必然的,而反之则未必成立,经典就意味着它能够在任何方面都经受得住时间的考验,它所存在的价值是无法被替代的,从这个意义上说,网游的所谓垄断游戏时间仅仅是基于人人互动的快感而已,这是基础,而游戏本身的内容则被摆在了一个相对次要的位置上,这也是为什么有些在我们看来无聊到极点的游戏能够大行其道的原因,而这类游戏一旦出现了比它稍微高明一点的替代品,那么它将很难再继续停留在玩家的视线中,这样的东西又有何德何能被称为经典?
回到 TV GAME 上来说的话,同样的理论就可以在宏观上成立,我们完全有理由称一款占据了我们相当长时间的游戏为"经典",但问题是这个"我们"究竟是多少人?10 万还是 100 万?如果仅仅是让少部分人投入,那么还不能称为真正意义上的"经典",这里就又要牵扯到诸如销量之类的问题了,说到这或许会觉得其实我什么都没说,没错,事实就是这样,楼主并没说明标题里"玩家"群体的数量标准,但有一点可以肯定,大多数情况下,一款连 10 万都卖不到的游戏是没有资格被称为经典的.

Gamecavalier 回帖评论：
第一次见到这样的说法呢～～有意思，也很有道理

根据 LZ 说的，倒是在时间上表现一个游戏的优秀程度，偶是比较赞同的了。因为根据 LZ 的那种"一分耕耘、一分收获"的观点来看，我是大大支持的。

另外，关于时间长度，我觉得深入来说，还有一个方面原因，只归结为时间长短，感觉太简单了。

大家都知道，游戏在很大程度上的一种乐趣感来自于成就感，特别是对男人来说，那种因为自己的努力而获得回报的感受，简直就是对前面付出了这么多游戏时间的一种肯定。谁都不希望浪费时间吧。当一个玩家从辛勤的努力中得到反馈的时候，那种感觉就足以让玩家觉得（之前付出的时间和努力是）值得。因为还有这样一点，我们坐上 PS2，拿起手柄，目的就是寻找一种体验或一种快乐，当然最好是日常世界不能给与的，如果游戏不给予我们这样的体验，那谁还会痛苦的去呻吟游戏呢。这样说的话，如果游戏花费的时间当中没有体会到快乐或感受到体验，必然会失望，进而感觉到浪费时间，和灰心丧气。

因此我们玩家在游戏中受到赞同就更显得重要了，就好像我们玩出游戏成果，然后放到论坛上来和大家分享一样，玩家希望得到赞同（表扬）；我们玩游戏攻关，打取物品、装备......都是成就、收获、"表扬"的一种。所以，玩家玩游戏，同时也希望能够获得"成就"（"鼓励"/"表扬"），这个"成就"是甚么呢？这个成就是打过关、打倒一个 BOSS、完成一个任务、或收集一个武器、或打造一套装备、以及通关......等等等。所以，游戏公司为了让玩家保持对游戏的信心和乐趣，就要使得让游戏能够给予玩家"打过关、打倒一个 BOSS、完成一个任............等等"的体验，让玩家在体验这把的时候，能够高兴的喊出"Yes！！过了！！"或"Oh！！终于搞到手了！！"这样的喜悦之情。

因此，一个游戏中的"奖励机制"就显得尤为重要。如果游戏难度太大，过多的玩家陷入苦手，不仅会因为不能获得"成就"而苦恼，甚至会因此打击到自信心，但有一部分性格强烈的人，正好相反认为巨大的困难反而体现了更大的成就，因此就算再怎么 BT，他们也愿意去挑战，所以当他们成功的时候，那种成就，和喜悦，往往比一开始要大好多倍。比如 MH 游戏，一开始玩游戏的玩家一定会对弱小的主角和 BT 的怪物憎恨不已，想这游戏太难了，可是有一点非常庆幸：MH 有很好的平衡机制。它虽然不简单、很难，但一旦玩家掌握了方法，MH 这游戏就变得易如反掌（最后真正难的是 MH 打造装备需要的时间和 RP 吧^_^），而且当玩家达成任务，游戏就会针对怪物种类给与特定的素材奖励，这里还要提一点，猎人的"剥取"系统，"剥取"系统就是最好的"一分耕耘一分收获"的诠释了，玩家想要漂亮实用的装备，就得有相关的素材，要这些素材，就得从相关的怪物身上"剥取"（简直就是游戏的"良性循环机制"）。而且，关键在于平衡的拿捏，玩家打造装备快乐无比是因为装备素材并不太容易造出或剥取到，所以这样的难度，就好像物以稀为贵的道理一样，当玩家获得后，成就感满点了^_^。如果再举例，我可能还会举各大 RPG 里面的最强武器收集，例如 FFXII 的"最强之矛"，那个难度......难道不是和付出的时间以及成就感成正比的么。所以，优秀的奖励机制，难度平衡，也是好游戏的一大关键标尺。

再举个例子，小时候的魂斗罗，大家应该看了早先一个玩家录制的"全程开枪不杀敌兵通关"的视频吧。我感打赌，那位玩家也并不是甚么天才级别，和一般人一样，对方只是倾注了更过的心血和时间到游戏中，我刚才不是说了，有些玩家正是把更高的难度视为获得乐趣的最大目标，而且难度越大，乐趣和成就越大。所以，很多玩家也自己制定自己的门槛，然后努力去突破，享受自己的挑战乐趣。这个也是乐趣之一哦。所以，游戏公司也看到了这样一点，也专门在游戏中设立能够让玩家挑战的项目。例子可以举一大堆：MGS2 "VR Mission"和"BOSS RUSH"，SEGA 的名作"女忍"（以上两个都设立了官方全世界挑战名次，玩家可以将自己的成果向全世界发表）、红侠乔依"三十六房"、MH2 的"猎人道场"..................让玩家有一个自我挑战的空间，不仅增加了游戏的重复性，相对的也同时曾加了玩家对游戏的了解的时间，我想"日久生情"对一款游戏来说也是通用的^_^。这里我想到一个买了 PS2，只玩 GT4 挑战驾照模式全金的同学，我还曾经发到 RAC 区，怎么能不佩服这样的人。而这样的人，享受的乐趣不正是上面说到的挑战的乐趣么。

所以，一个好游戏，之所以大多数玩的时间长才叫它好，并不是因为时间关系，时间只是一个描述它好的形容词或程度词。实际上，之所以好，是因为良好的增进机制，就是"奖励机制"，给与一定的增进（升级）或奖励，不会给你很多，却可以足够让你刚刚好面对下面的新增的比前面更强大的挑战，当你勉强挑战过去，再给你一个"奖励......"，再接着后面的挑战............如此良性循环，可以让玩家欲罢不能。

当然，实际上，以上只是好游戏范畴的一种，我归结为游戏性的第一。而我，更加注重的是"演出"性的第一，所以我自己是更喜欢 ACE 类型、ICO、旺达那种感人的类型的。在我眼里，真正的好游戏，是充满了感想，充满了感动，让人体验人生中难得的情感体验的游戏，比如今年的大神了。

好了，似乎一下子说了这么多，是晚上的原因吧，今天到电脑城特意买了 ACE0 美版和大神的美版，为了能更好的体验游戏所表达的思想和内在，我更加注重的是......能更好的体会剧情。（日文苦手 XD）

无名咒术师 回帖评论：
我只说说网游和家用机的区别这方面
个人认为应该是这样的:

用来衡量游戏的形容词,应该叫 经典
用来衡量商品的形容词,应该叫 成功

____

从"为什么各种无聊的网游会成功？"这句话着手的话,很显然能引发思考了......
一款游戏的卖作或者盈利,与一款游戏是否深得人心是不同的概念,尽管两者有时有着很紧密的关系.

说"垄断了玩家的时间",可以理解为是 让玩家自发的深深投入游戏中.
而这时,这个游戏的乐趣是玩家的唯一聚焦点.

但是网游不同,网游=团队+游戏.很大程度上在一款网游中的人际关系网可能占了玩家 20%~90%的乐趣所在.
个人对网游接触也比较广泛,但是个人对网游的评价和其盈利情况往往半同半异.
像万王之王,炻器时代,魔力宝贝一类的经典始祖类游戏在其更新到变态之前都是非常经典的游戏.这样的网游是以游戏性为卖点的.而到现代网游中的 WOW,EVE,EQ 也同样是经典之作.
而像众为人知的传奇系列,以及"人气"的梦幻西游,"砸钱"征途,又是一系列成功网游,盈利丰厚,但是他们本身的游戏性不到前者的一半.而玩家一样可以乐在其中的原因,一大部分是人际关系所至.

我有一位朋友,对游戏有不浅的资历,有一段时间也会主动去玩传奇.原因就是他一些朋友都去了.
在我看来,他就是把传奇当成了 图形界面的 QQ 尔.

____

杀我时间的游戏也挺多,以类分的话,RPG 主要是流程长,像影之心什么的;而益智类就是关卡难度分布,有几关可以想上几小时这种.而这些游戏都不被我认为其为经典,主要原因是没有那种铭记在心的感觉.

也就是说,我判定一个游戏是否经典的指标,既不是这游戏能耗我几年,也不是这游戏我玩通了几次,
而是 10 年后我仍然对该游戏有着刻骨铭心的体会.

RPG 类的游戏有时像部电影,剧情跌荡起伏,感人至深,但是没什么回味的地方.
也许看的时候特别着迷,但是看完后也就洗洗睡了.诸如格兰帝亚到影之心和传说系列,尽管有时能花大量时间去认识一卷冗长的故事,但没什么真正触动心灵的.
特别是一些商业化的作品,这里包括一些一代接着一代出个没完的游戏,个人是非常不感冒.
犹如商业电影一样,奢侈的开发商打造出绚丽的画面吸引了众多的观众并取得理想的票房,但没内涵.
____

回归网游和家用机.
对于网游来说,耗时间等价于运营商的收入.故从这个意义上讲,越垄断时间的网游,作为商品来看越成功.
但不是越垄断时间的网游就越经典.

对于家用机来说,耗时间的长短本身取决于流程长短,或游戏要素的丰富程度.只要不是过于短的游戏时间,一般耗时间与否不能衡量一款游戏的经典程度.
所以不是越垄断玩家时间的游戏越成功,亦不是越垄断玩家时间的游戏越经典.

PS:在我眼里的经典:
益智:扫雷
射击类:斑鸠
类开放式 AVG:逆转裁判系列

音乐游戏:CANMUSIC
RPG:轩辕剑
....

RPG 会成为历史吗？

r土p豆g

我眼中的 RPG

已经记不清自己是什么时候喜欢上 RPG 的了，跟几个人纠群结党周游世界伸张正义你死我活的游戏到底有什么好玩的？有时候我这么问自己，喜欢体验色彩斑斓的人生？喜欢被世人惊呼为英雄的成就感？喜欢哭？喜欢笑？或是......动作苦手只能在 RPG 中寻找自信？或许，这些都是我喜欢 RPG 的理由。可是，我发现自己越来越难被说服了......

RPG——ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏。玩家的责任就是扮演游戏中的主人公纠结和自己有着同样抱负或者有把柄落在主人公手中的男女老少们一起冒险，依靠杀死每逢吉日便会以各种奇怪的缘由复活的魔王无酬雇佣的或者与其有十八代血亲的手下们换取自身心，体，技，抗击打能力的上升，沿途与村民，正邪不两立的蒙面男，动物，精灵，妖孽等发生缠绵悱恻的情感纠葛来建立自身名望，大家以各自天赋修炼出各种技能，魔法，召唤术，里，真，超，SUPER 字号必杀技并领会十八般兵器之奥义，最终再次将倒霉的魔王送回老家等待其睡饱后接着复活的游戏......而游戏的变化则在于：男女老少的形象设计，魔王及其手下的背景，成长系统的公式，支线任务的不无聊度，攻击方式的复杂度以及厂商的硬底子工夫—画面啦，音效啦，影响度啦，跳票次数啦之类的。

而玩家所期待的 RPG 是什么样的呢？在市场的冲刷下，能够存活下来的大概分为两种，一种比较大众化的，大制作，大成本，制作人要有知名度，厂商要有号召力，世界观要够深邃，这样的游戏才能吸引一部分人。另外一种就是冷饭流，一代二代三代四代零代，加强版混合版国际版廉价版，只要初代作品的 FANs 群够庞大，就不怕没人买，直到牌子做瘫被大家骂的灰头土脸，郁闷过后，要么改变风格旧瓶装新酒，要么就让一段传奇变成了一段历史。

现实

上个星期我所在的部门经理问我，
“你下一步对自己的事业是怎么规划的？”
“嗯......应该是朝 leader 方向发展吧？”
“leader 对你的管理能力有一定的要求，你觉得自己有信心能够管理好一个小团队吗？或者说，你的自信来源于哪里？”
我一时语塞，结果想了半天挤出了一个令我自己都觉得可笑的理由：
“因为我喜欢 RPG 游戏，我喜欢领导一支团队让他们都得到成长，并且发挥各自作用的感觉。”
我本来是想说人生来都有领导欲，但是一想这么说有点太强势了，所以还是说了上面那句话。

经理笑了笑。

我的经理是个法国人，为人非常风趣幽默而且没有架子，和隔壁部门的经理玩 KOF 输了还会赌气，他曾经带领过 10 多个不同平台游戏的测试工作，是我们部门一致崇拜的一个人。但是他并不喜欢 RPG，甚至是有点讨厌，因为那种类型的游戏太抹杀时间而且千篇一律，不过他喜欢塞尔达，彻彻底底的喜欢，IPOD 里放的全是塞尔达的历代 BGM。

“你这个理由很有趣。不过我的经验告诉我仅仅这样是不够的。你需要更多的锻炼，对你自己，也对于你的同事们，他们可不象游戏中的同伴们那么好应付。”

我似乎能理解他的意思，游戏虚拟的是一个世界，而游戏外的那个世界才是我们所生活的空间。理想化的东西在现实中实在是太少了，在游戏中得到的满足除了让我们身心愉悦外并不会对我们有太多的好处。

这句话或许会让大部分玩家觉得反感，但这就是现实。学会接受现实，就意味着你已经长大。

以前我也是一个狂热的玩家，上班后，游戏的时间不如以前那么充裕了，而我最喜欢的游戏类型：RPG 现在对我来说有点如临大敌......仅对于 RPG 中的代入感来说，如果 RPG 中的一段剧情算是一个关卡的话，可能我一天的游戏时间只够玩一个关卡中的 30%，试想勇者全副武装后来到了迷宫 BOSS 前的记录点，电视机前的那个人却已经用牙签在支撑眼皮了......对一个 RPG 玩家来说，没有比这更不幸的事了（什么？你说你的记忆卡在读取时断电了？好，我承认你比我惨......）。

以前我不太理解为什么 35 系列会卖的这么好，现在我有点明白了。玩家在短时间内能够获得满足感，这应该是理由之一。而 RPG 往往是到了游戏后期才能够体现出优势，可是要知道不是每个玩家都会一直保持着那份耐心的......在游戏过程中只要出现比较大的设计偏差或者衔接问题累计成灾，玩家都会选择抛弃而不是坚持，因为他们有更多其他的选择。

PS:最近的热门游戏——大神，如此优秀的作品，首周销量如此不尽如人意，神谷君一定很郁闷了......究其原因，是因为大神的流程过长？还是说，RPG 作品已经难以象大脑训练那样短小精悍的游戏能够迅速拉拢用户群了？在这里还是希望大神能够一路走好......也希望 RPG 游戏不会走向消亡......

此文纯作抛砖引玉用......希望大家都能够对 RPG 这个类型的游戏发表自己的看法。

Sasuyo 回帖评论：

□□好久不见土豆了，momo 先

□□rpg 的话确实是一个耗费时间的游戏，但是不代表它一定就是需要重复枯燥劳动的游戏。

□□记得第一个接触得让我对 tv 游戏完全投入的就是 rpg-《封神榜》，第一次接触这个类型的游戏，有情节，还有那种成长之后能够痛宰以前欺负你的怪物也是一种很爽快的事情。我想这个就应该是 RPG 最原始的一种游戏乐趣。记得那个时候的 RPG 没有华丽的外表，也没有复杂的系统，只是练级，探索，发展剧情，一样可以让人很投入，就如 DQ 一向宣扬的精神一样，或者这个就是一种最本质的东西。

□□第二个让我感叹的 RPG 是《勇者斗恶龙 4》，吸引我的地方就在于它叙述故事的构架，分章节可是第一次见过，很新颖，此外整个游戏有一种很浓厚的中世纪的气氛，尤其喜欢那种在地图上找到一个神秘的小屋，进去后只有一个奇怪的人站在那里，一种让你想一探究竟的欲望会支撑你去完成游戏。我想 DQ4 应该是我的 RPG 历程上第一款正统而又富有特色的作品，虽然现在章节式的描述已经不多见了，但是勇者在最后一章才出现的设定还是非常的出人意料之外。说到这里，我想 RPG 并不一定需要完全的革新，或许只是一小块地方的改革就能延续生命，其实要讨好玩家不是一件麻烦的事情。

□□第三个 RPG 就是《火焰纹章外传》，也是第一次接触 SRPG，控制自己的部队去夺取城堡，而光靠练级不一定能取得胜利，需要思考才能完成的战斗。至今还记得沙漠攻防战，城楼的弓手控制着大片区域，而在沙漠中移动很是缓慢，一场恶战，恶战胜利后的成就感是和练级之后的成就感很不相同，可能这个就是思考谋划带来的快感吧。此外另一款《光明力量 2 古代的封印》，确是和 FE 完全不同的玩法，至少目前我还记得我在那块隐藏区域我把所有人物练到 40 级，而让我练级的动力就是想看魔法最高可以升到多少级别，高等级雷魔法杀敌人会有多爽快......一回合全灭敌人实在是一种至高无上的快感阿-v-。

□□只可惜 SRPG 目前已经消亡的厉害了，ARPG 崛起，只是自己一直不怎么喜欢 ARPG，网游后留下的一点后遗症：刷宝，体会那一瞬间的心跳。所以对大波罗式的 RPG 还是很有好感，再进一步，最好是类似梦幻之星一般追尾视角以及有不错的打击感最后一定要再加上华丽的稀有宝物，这就是心目中不错的 ARPG 了。我想随着网游的热潮，这也可能会是一种趋势，淡化剧情加强画面和游戏性。

□□再回到正统 RPG 路线上来，之前接触的都是系统比较简单的，也比较适合那个时候的自己。不过人长大了总会有虚荣心，一段时间内我开始厌恶那种简单升级学会技能的老路，我想自己可能就是中了 FF5 的毒了，我对 FF5 的剧情没有什么印象了，只有它的转职以及丰富多彩的技能让我第一次玩 RPG 玩到疲惫=.=，。技能太多，

又全部都是日文，所以要一个一个仔细辨认才可以，很麻烦，但是熟悉后却是有千万种玩法的感觉。FF 历代都有一个特色的育成系统，这是它分别于 DQ 的特色，很大程度上玩 FF 就是玩它的系统，因为只有它才会创造了例如青魔法，例如投掷，例如贿赂这种标新立异的技能，我想这也是让 RPG 传承下去的一个重要因素，代表一种可玩性。只是貌似制作人灵感有限了，此次 FF12 育成系统实在不怎么样，不过战斗系统却成了它最大的特色。

□□最后就说一下战斗系统，战斗是一个 RPG 最占时间的部分，也是决定一个 RPG 是否让人有耐性玩下去的重要要素。我心目中的良好的战斗需要具备以下要求：快速不拖沓，指令选择简单，画面不可简陋，必须是可见敌，最好是 100%可以逃走。快速不拖沓以及指令选择简单这点就可以淘汰很多 RPG 。画面这种东西因人因时代而异，而可见敌可能是目前影响我是否继续游戏的最大要素，毕竟踩地雷的诞生是在于技能的不成熟，觉得一个游戏至少要让玩家能够自由选择战斗才是体贴，只有体贴玩家的游戏才是好游戏，当然 DQ 之类的是特意为了让人找回十年前游戏感动的东西暂时可以不算。

□□除却以上这些之外，一般 RPG 似乎很难有其他改变了，除了回合就是 ATB，但有个游戏却创造了一种完全属于自己的战斗方式，那就是《格兰蒂亚》，可以说是自己最喜欢的 rpg，或者说是最喜欢的战斗方式。印象中还没有什么游戏能够随时取消敌人的攻击，但是 grandia 能够做到，这种的战斗系统完全没有厌倦感，而且取消敌人攻击的乐趣在我看来要高于消灭敌人的乐趣，或许我有那种虐人倾向吧-.-。

□□rpg 中除了 GRANDIA 系列外似乎已经找不到那种没有练级枯燥感的游戏了，除了此次的 ff12。对于这一作，有再多非议也好，至少在我心里我对他的战斗系统是非常肯定的。我还没有发现在不知不觉之中游戏时间已经超过 100 小时却没有疲倦感觉的游戏，这就应该算是一种成功了，而这种成功应该归结为 gambits，这种详细的 AI 设定是没有前例的，基本解决的选择指令太过复杂以及战斗拖沓的可能性，也不用排排队了，可以随时逃跑等等。虽然被人指责成网游向，但是不得不说网游的精华可能就是目前 RPG 发展的方向。

□□随口说多了一点，RPG 肯定是不会死的，除了 DQ 外，其他 RPG 假如想走十多年前的老路倒是必死无疑。觉得这个类型的游戏可以融入很多要素，玩家口味在不停的变化，但是要素也可以不停的变化，只要人们想冒险，想成长的念头不变，RPG 就不会消亡。

□□ps 又想到了一个类型，口袋妖怪这种强调育成收集交流的 RPG，某种意义上和网游的精神比较接近，也是一种潮流趋势了。

□□成文比较乱，没复查= =

浅谈 ACG 亚文化属性的造成

帝国皇帝

前一段时间自己找到了一个工作，终于结束了自己的家里蹲生活。大概在做了没几天后，和一个好久不见的朋友在 QQ 上重新见到了。老友重逢，自然会稍微的寒暄 2 句。大概也只是很简单的寒暄。不过以下的一段对话给了我很深的印象。对话内容大致如下。。。。。

朋友：你最近都在干什么？
我：没干什么，只是做家里蹲而已。
朋友：什么是家里蹲？
我：这个。。。。。就是 OTAKU 拉
朋友：OTAKU 是啥？
我：恩。。该怎么说呢。就是。。。。没找到工作在家里的人。
朋友：这个，好象就是失业吧？
我：恩。。
朋友：那，为什么要叫 OTAKU 呢？
我：日语来的拉。朋友们都这么称呼我这样的人，我也就习惯了
朋友：那，像你这样的人多吗？
我：国内应该不多吧，不过还是有的。
朋友：为什么不去找工作？
我：......（老实的说我当时不知道该怎么解释自己的情况。）

不知道大家有没有碰到过类似的情况。老实的说连我自己都不知道从什么时候开始，我们这些 80 后喜欢日本动漫游戏的人喜欢自称自己为 OTAKU 或者家里蹲了。我不知道这个词汇在发源地日本是否属于褒义词。但在国内的话，我到是比较明确。这个词语至少在我们的父母那辈人看来不是个什么好词语。这个词汇基本等同与好吃懒做，生活处于半不能自理状态，网瘾少年，逃课孩子或者诸如此类的词语。本人有时候一直在想，到底是 OTAKU 这个词被我们用错了还是我们自己的问题，又或者是我们的社会不能接受这样的价值取向。个人一直认为，ACG 在中国只是一个很小众的文化。能够接受这种亚文化（暂时我只能这么称呼，理由在下文会提及）的人群的年龄基本上几乎都在 20-30 岁这个范围。不少人喜欢上 ACG 这种亚文化的方式和途径也几乎相似。正因为如此，或许我们应该仔细审视一下，1。到底为什么有那么多人喜欢上了 ACG，到底是什么东西让这么多的同年龄人喜欢上了这样的方式，2。ACG 为什么成为了一种亚文化。这个。本人大致列举一些自己目前可以想到的前一个问题的几个理由，并在列举这些理由后给出 ACG 为什么在我们这里是亚文化。不对的话表 PAI 我。

一，ACG 是这个虚拟的世界
这点上，我想是 ACG 的重要属性。其实在这点上，其他已经被大众所承认和认可的艺术形式都有这个基本属性。但是，这点又是 ACG 区别与其他艺术形式的属性。因为即使是也有虚拟成分的戏剧和电影，即使有虚拟性，但是它们的虚拟性还是建筑在一种比较"实体化"的方式上的（演员，道具等等），但是 ACG 却是几乎完全建筑在虚拟性上的。

二，由之前的 ACG 的虚拟性上可以导出 ACG 第 2 个属性，那就是，在表达方式和表达内容上的包容性
正因为如此，我们可以在大量日本的 ACG 中发现了各种题材。从历史，爱情，SF 题材，战争，凡是人类世界存在的东西都可以用 ACG 来表达。

三，又由于表达方式和表达内容上的包容性，也很好的切合了各种人的不同喜好

因为切合了各种人不同的喜好，因此也就吸引了大量人士喜欢上这样的一个表达方式

但是，同时也正是由于以上所述的几个理由造成了 ACG 比较容易让人诟病并在世界上只能成为一种亚文化的理由。首先，由于 ACG 是个虚拟的世界，虚拟性往往会让人正常世界内的一些游戏规则，在这点上尤其是对于一些人生观和世界观还没完全成熟的青少年来说确实并不是什么太美妙的事情，也正是因为虚拟的关系，在现实世界里不能做的事情不能想的事情也可以在 ACG 里全部或者部分完成，而青少年往往又是好奇心比较旺盛的人群。如果对此不能很好的控制的话，确实比较危险。其次，由于表达方式和表达内容上的包容性过于宽泛，部分制作者往往不能很好的把握或者出于商业方面的考虑而将一些不太合适的内容推向社会的话，或许在某种角度上会得到部分人的欢迎，但势必会与社会主流的舆论和道德接受度发生冲突。而往往在这个时候。主流舆论往往会认为造成这样状况的是 ACG 本身，而对 ACG 本身进行诟病。最后，由于有大量的人喜欢这样的方式和内容，爱好者数量的庞大基数造成了爱好者本身的素质往往又良莠不齐，比较容易造成部分心志不算太成熟的人会由于 ACG 而做出过激的举动，而由于前述的主流舆论对 ACG 的态度，当然其中也有所谓狗咬人不是新闻人咬狗才是新闻的所谓"职业道德"，这样，往往 ACG 作为一个替罪羔羊而被拉到了道德祭坛上。

当然我还想说在国内 ACG 会成为一种亚文化其实还有如下的一些理由：
1.文化理由，我们是一个受儒家思想影响比较多的国家，在我们的儒家圣人孔子说着：诗言志的时候其实就给我们的文学艺术都定下了一个比较实用化和功利化的作用了，那就是必须有用，我们常常可以听到一句话"寓教与乐"就是这种实用化和功利化的一种表达

2.经济理由，如果能考察下目前 ACG 亚文化最为发达的日本，我们可以发现，其实日本的那些所谓家里蹲的 OTAKU 其实是过着还不算糟糕的生活才能宅着的，其背后重要的理由是所谓的经济发达与否。这点上其实制约着我们这里所谓的 OTAKU 的父母们，而父母又恰恰是我们这里这些 OTAKU 的重要经济来源。主流舆论对此会产生反感如果从这个角度来考虑或许就可以理解了。

3.政治理由，这个限制与论坛的规定，我不方便展开，不过我想不用展开大家也能想到。

写到这里我还想略微的提及一些题外话，其实我们也应该反思下，在国内现在 ACG 如此的被亚文化化（当然即使在日本也属于亚文化，但在国内尤甚）的问题上我们自己自身的问题，父母们在对 ACG 的态度上或许确实有我们不能了解的东西，但如果我们能够做好自己的学业和工作，做到两不误的话，我想父母也就不会有太多的反感了。如果我们能向父母好好的解释 ACG 只是我们文化生活的一部分，就和父母喜欢电视剧一样。而不是使用一种爱理不理，我行我素的方式来蛮横无礼的顶撞父母的话，慢慢的，或许主流舆论就会逐渐的接受 ACG 这样的亚文化，而不会想当今如此的排斥了。

玩生化 4 想到的－－散谈游戏乐趣的缺失

clear_wave

散装光盘的泛滥与游戏乐趣的缺失这种话题大家都说烂了。游戏乐趣的缺失，其罪魁祸首到底是不是散装光盘，想必每位玩家都有自己的看法，这里不做讨论，"得不到的，就一定是好的"，个人总觉得这样的命题有点怪怪的。这里只想从另一个方面来稍微谈一下我对游戏乐趣缺失的看法，水平有限，想到哪就写到哪，很可能最后就跑题了，大家随便看看就行，别较真。

主机入手比较晚。当年因为升学的压力，错过了 SS/PS 的那一代，只在同学的机器上略微玩过一下生化危机，忘了是哪代了，就记得主角是女的，拿着一把散弹枪，很威风的样子。本来觉得自己对这个系列不太感冒，入手 PS2 以后，慕名买了生化 4 也就放在碟包里一直没动，只是觉得片头 LEON 的发型不错。。。。。。。

直到通了战神一二，源氏，ICO 等等不少经典游戏之后，还想继续过过动作类游戏的瘾，就把它翻了出来。刚开始不太喜欢，动作有点僵硬，还不能随便动拳头，子弹也老是不够，只是觉得一举枪，显示一条红线挺酷的，没想到认真玩了半个小时之后，我的那个神！！彻底被迷住了。。。。。。

从来玩游戏最怕解谜了，可能是个人性格因素吧，没啥耐心，时间一长迷还没解开，就觉得好泄气。不过我很少看攻略，总认为只有靠自己解决问题，才能得到最大的游戏乐趣。就这样，断断续续，生化 4 玩了好久。碰到过不去的迷题，就先暂时放在一边，等改天心情好了再继续。日子久了，那些谜题也慢慢的解开了，虽然大多数是靠运气。当然，游戏本身谜题难度的低下，才是最大的原因（说难度低下，这话可不是我说的，是看网上大家的意见。那天看一篇评论生化 4 改革成功的帖子，说生 4 已经将谜题难度降到了几乎可以忽略的地步，真是汗颜。。。。。。。。。）。说到运气，记得最明显的就是开一扇门的时候，要选择四幅画的顺序。我随便输了个 1234，结果，门开了。。。。。。

就这样玩了一段时间，流程也过了三分之二了。总觉得过关全凭运气，根本没有什么成就感的怨念也一点点滋生。有朋友可能要问了，打 BOSS 也没成就感么？好吧，我坦白，打 BOSS 全是一点点的攒钱，买根大甘蔗，一炮搞定的。。。。。。哈哈，不要鄙视。

呼，擦把汗，终于要说正题了（文不对题？），那就是，我终于在生化 4 上找到成就感了！阿什丽被抓之后，LEON 去救她，要通过一个教堂。消灭杂兵之后，来到一扇上着铁栅栏的门前。铁栅栏无法打开，不过在门的右边窗台上有一个按钮，一按按钮，走道尽头的一堵墙就翻转了过来。说到这，玩过的玩家肯定都记得这个谜题了。其实也算不上是什么谜题，过了之后觉得这里简直是太容易通过了。不过我当时可是卡了好久。除了那堵翻转过来的墙，什么线索都没有。墙又离着好远，看不清上面有什么（步枪的狙击镜还未入手）。尝试射击那堵墙，墙面马上翻转了回去。在这里卡了十分钟之后，我决定顺原路返回。走啊走，都快走出古堡了，越走越觉得不对，于是又返回那幅画前继续研究。这时才发现那幅画上隐约有个绿色的东西，拿手枪怎么也打不到。于是掏出步枪，瞄准那个绿色的东东，一枪下去，就听到"扑"的一声，好像是一个水囊破掉似的，那扇铁栅栏应声而开，哈哈，太爽了。

说到这，生化系列的老玩家肯定要不以为然了，用枪射击某些特定目标以达成过关条件，不光是生化系列，别的很多游戏也是具有这种传统吧？哈哈，即便如此，当时我还是为解开这一谜题高兴了好久。因为每次玩生化，都很怕因为某个谜题没解开，当天的生化之旅就此结束。

过了那扇门，再后来碰到阿什丽被绑在墙上而 LEON 无法接近的时候，就知道要用枪把锁链打断了。

关上机器，躺在床上细细的想晚上玩生 4 的经过。生 4 绝对是个好游戏，而我也绝对的喜欢它，被它所吸引。但是要说玩生 4 所获得的最大的乐趣，恐怕就是当晚所解开的那个小小的谜题了。我并不是这个系列的老玩家，游戏中精彩之处固然很多，比如里昂和艾妲之间的感情，游戏的氛围，故事的情节等等，但是如果想要只靠这些亮点就吸引新玩家的眼球，或者更进一步，让更多的玩家获得游戏的乐趣，

恐怕还不够。我觉得一个游戏如果想让广大玩家体会到游戏的乐趣，那么在玩家成就感的提升上，就要下足功夫。举个最好的例子，以前玩顶蘑菇的时候，每到关底，如果能跳上旗杆的最高处，则奖励 5000 分，最低处只奖励 200 分。就因为这个小小奖励，每到关底，辛辛苦苦敲砖头，踩妖怪，钻管道，忙活了大半天的马里奥，也不能轻松的蹦下去就算了，还必须发足狂奔，向着旗杆的最高处发起冲击。得到 5000 分这点小小的成就感真的会令玩家获得极大的快感并且乐此不疲（当然，还有获得礼花的达成条件，我就不细说了）。但是现在的很多游戏呢，情节也不错，画面更别说，但为什么就是不能获得大多数的玩家的青睐呢，可能真的要从玩家的成就感缺失上找原因。

成就感这种很虚的东西，真的是很难把握。100 个玩家，可能就需要有 100 种获得的途径，有的想要打出最多的连击，有的想要集齐所有的道具，有的想要达成心中的完美结局。当然，达人级的什么无伤通关，不开枪通过，最速通关之类的，也包含此列。细细写起来可能要写一本书，在这里我只想随便谈谈可能会提升或降低大部分玩家成就感的游戏设定方式。

首先，不能太难（这也算。。。。。。）。哈哈，CU 们肯定在鄙视我了。不过，过高的难度真的会大大降低玩家的成就感获得几率。我想没人愿意玩 ACT 的时候无数次的被一群小喽喽狂扁致死，好歹也是一主角啊，BOSS 长啥样都不知道，惨点。也没人愿意玩 RPG 的时候被那些不看攻略就根本转不出来的迷宫活活困死吧，一代豪杰死在迷宫里，讽刺了点。迷宫在我的电玩史上可能是对我成就感打击最大的东东了。当初仙剑 1 的时候就险些困死在那树洞迷宫里面，直到现在我还坚定的认为，如果仙剑 1 的迷宫要是稍微简单一点点，可能会让玩家把更多的精力放在体会那凄美的故事情节上，也可能会吸引更多的玩家来玩这个游戏，成就可能会更高（还要高？人手一张正版？）。到了后来的神雕侠侣，就更夸张了不知多少倍。金庸老先生的所有作品我都读过，神雕侠侣的情节当然是烂熟于心，玩游戏不过是为了过过当〝神雕侠〞的干瘾罢了（练武功，泡美眉，我辈之梦想）。说白了玩这游戏最大的成就感，或者说最大的乐趣就是不断提升主人公杨过的技能，出去惩奸除恶了。看着小杨过实力一天天提升，以前几十剑才能劈死的坏蛋，现在几下就搞定了，心里那个美，游戏也越玩越起劲。但是结果，唉，生平第一个半途而废的 RPG 出现鸟。。。。。。

从进入失火的重阳宫救人开始，我就有烂尾的觉悟了。那迷宫又大又变态，没有任何的线索提示，周围除了燃烧的大殿，什么都没有，而且遇敌之频繁令人发指。举个例子大家就明白了，当我从重阳宫出来后，遇到的敌人基本上都可以秒杀，可见在里面被迫练级的时间有多么长！最令我泄气的是，当我费尽九牛二虎之力，终于从重阳宫中走出来的之后，马上又遇到了另外一个更大，更 BT，遇敌更频繁的迷宫－－古墓。。。。。。。。

在古墓里龙美女冲我说：〝过儿，我到墓室等你。〞然后她就消失了。结果我花了整整三个小时，在那变态一样的古墓迷宫里找到了墓室。就当我满心欢喜，冲上去想要来个拥抱的时候，龙美女又说：〝这里没事了，咱们回去吧〞然后又消失了。毫不夸张，当时我哭了，因为我又花了五个小时也没有找到回去的路。。。。。。结果这个游戏就放弃了。上大学之后，听说我一个同学是手捧迷宫地图才从古墓里走出来的，真的是哭笑不得。这样的游戏可能给玩家带来欢乐么？

难度过大的游戏，玩家所获得成就感与挫折度成绝对反比，游戏乐趣也就消失的无影无踪了。很多好游戏叫好不叫坐，可能就是这个原因吧。当然，说到游戏难度，更是一个见仁见智的话题。很多玩家认为正是因为 LU 的日益增多，才使的一些老牌的动作厂商开始妥协，游戏越做越简单，越做越无趣；而一些不愿改变，坚持自我的厂商（比如四叶草）结局可能更加悲惨，以解散告终。

但是我觉得难度和游戏性并没有绝对的正负比关系。所谓的 LU 也并不一定只希望玩什么脑锻炼，恋爱养成之类的东东，很多人都喜欢硬派动作游戏的。有难度的游戏也绝对可以吸引广大玩家眼球。只是难度越大的游戏，在玩家成就感获得度的问题上就必须处理好，否则很容易在最初就打击大部分的玩家。拿神之手来说，UCG 评论这个游戏，说是有成为神作的潜质。很多玩家也在极力推荐，但是这么好的游戏为什么知名度不高，销量也很一般呢？难，的确是一方面，但是另一方面，游戏初期玩家成就感以及经验的获得不足也是重要的原因。接着这个话题，来看我要说的第二点。

第二点就是，成就感获得的同时应该要提高玩家游戏水平或增长玩家的游戏经验。还是拿顶蘑菇说事（任饭？），关底的跳旗杆，看起来简单，但是绝对要熟练掌握加速跑以及起跳时间。顶蘑菇说白了就是跑跑跳跳，掌握好这一技巧，对于以后的过关斩将绝对是有很大帮助，甚至有的地方没有加速跑跳是根本过不去的。生 4 也一样，我那点小小成就感获得的同时，更加清楚的认识到手里的枪除了是武器，还可能是过关的重要道具，在后来解救阿什丽上就发挥了作用。这样，解过的谜题，学到的东西，会进一步帮助玩家继续游戏，曾经的成就感也随着每次的化险为夷而深化，随着游戏的深入，玩家所获得的经验越来越多，成就感也越来越大。

再来看上文所说过的神之手。这部作品虽然难度很大，不过上手之后，绝对会带给你意想不到的乐趣。但是难就难在这个上手啊，我觉得这部作品不太成功的原因也就是因为初期成就感以及游戏经验的获得设定方面不足。游戏一开始，玩家控制着主角打拳踢腿，先舒活一下筋骨，熟悉一下操作。游戏并没有太多的上手教程，只是用一块绿色的牌子简单的给出了提示，比如闪避和出拳之类。接下来马上就是激烈的战斗。坦白说，我并不算是彻底的 ACT 苦手，动作游戏也玩过不少，但是刚玩神之手，还是被吓到了。杂兵的实力也根本不算是"杂"，经常就被几个人围殴致死。终于挣扎的见到了第一个小 BOSS（就是没头的那个），彻底晕倒，根本打不过。。。。。。被痛扁了无数次之后，放弃了。而此时我对于这款游戏的精髓可以说是一点都没触及（根本就没提示嘛），只会些简单的拳脚，而不会组合技想要玩转神之手，天方夜谭。直到过了很久，在网上无意中发现了一篇介绍神之手的文章，对其大加赞扬，并将各种组合技详尽罗列，我这才又把碟翻出来，照着攻略，细细品位这款四叶草的心血之作。结果上手之后不禁大呼过瘾，一系列精彩的组合技真的可以使难度大大降低，组合技越学越多，成就感越来越足，打架越来越得心应手（年轻人就是这么被教坏的。。。。），玩 N 个周目也不会觉得厌烦。这时回过头来看，如果不是上网偶尔碰到了那篇文章，很可能我就会和这部好作品失之交臂了。那张散装光盘就算在碟包里哭到昏天黑地我都不会去看他一眼。那么除了神之手，还有多少好游戏，仅仅是因为我们不能在初期上手，不能理解其真正内涵而放弃的。一方面大喊无游戏可玩，游戏性缺失，而另一方面却对这样的好游戏视而不见，玩游戏真的没有乐趣了么？我觉得游戏性的缺失虽然和现今玩家的心态有很大的关系，但是游戏制作厂商就一点责任都没有么。好的作品能不能大卖，关键要看玩家能不能在其中体会到制作者的良苦用心。

来看四叶草，四叶草的死掉绝对是玩家的一大损失，其原因也有很多，论坛上的朋友们也写过很多精彩的文章分析这个问题，我也就不一一引用了，有兴趣的朋友可以去翻翻，在这里我就稍微说点反潮流的观点，欢迎拍砖。四叶草的死掉真的是一件很令人悲哀的事情，玩大神，红侠这些充满了创意火花的游戏，心里真的是对制作人充满了敬意。"是玩家杀死了四叶草"，这样的观点我们都赞成。一方面是获奖无数，被高度评价的游戏，另一方面是根本不买账的玩家。厂商要生存是要靠游戏销量的，国外的正版玩家可不是象我们国内的散装玩家一样，先到 A9 游戏推荐册看看大家推荐的游戏（笑），然后列一张单子，到电玩店去"扫"盘，一次买个几十张。正版的销量很大程度上是要看初期玩家的反馈的。卖不出去的游戏后期只好降价处理给中古店了。玩家初期难以上手，体会不到制作人的良苦用心，毫无成就感可言，游戏卖不出去，就算后来获奖再多，评价再高，又有什么用？话题扯远一点，来看 NBA。乔帮主年轻的时候，小伙子那是一个生猛，跑的快，跳的高，轻松晃过防守球员，撕开对手防线直冲篮下扣篮得分，球迷大呼过瘾，热血沸腾。帮主早期就是这么打球的，号称单挑我是天下第二，没人敢称第一。后来呢，上年纪了，身体素质下降了，就主打外线了，练就了一手惊天地泣鬼神的后仰跳投，照样混的风生水起，连续两个三连冠，球迷称之为"神"。这说明了什么？有的时候，想要生存，就必须变通！玩家心态的转变，核心玩家的缺失，这些已经是不争的事实，那么为什么四叶草就不能变通呢，难道以死相争就是唯一的出路么？

如今斯人已逝，空留绝唱在人间。玩着那几款遗作，心里不禁在想，如果四叶草还在，所出的游戏在上手伊始就可以一步步的确立玩家的自信；在充分并详细的教程关卡之后，难度再逐渐的提高；把制作人的心血，诚意，等到玩家上手之后再一步步的展现出来，该是多么好的一件事情。这样的变通，我相信大部分的玩家都能够接受。不知道在哪看过一句话，"坚持这种东西，放到别人身上是锻炼，放在自己身上，那就是磨难"。看着以死相争的四叶草，除了伤心，除了惋惜，还有一点别的很复杂的感觉。扯远了，打住，还是回到游戏上面来。

再来看看汪达与巨象（我心中的神作）为什么成功？三个字——成就感！（NPC 众：接砖！）先别拍砖，听我说完再拍也不迟。汪达与巨象在广大玩家心目中的地位毋庸置疑，其素质之高有目共睹，评论的文章太多了，我也就不献丑了，如果有没看过的兄弟可以去 PS2 综合讨论区看我转的一篇文章：站在巨人肩膀上的男人（广告？）。在这里我想要说的是，汪达之所以成功，虽然有各个方面的原因，比如故事情节的感人，游戏的自由度之广前所未见，游戏的中文化之彻底，游戏场景的规模宏大等等诸如此类，但是我要问，如果你刚拿到这款游戏，之前没有看过任何相关的资料或者攻略，那么它为什么会如此吸引你？我想大概经过可能会是这样的：放盘开机，嗯，CG 做的还不错（有多少游戏是仅仅用来看 CG 的。。。。），很有种苍凉的感觉。年轻的骑士一人一剑一马，带着失去知觉的女孩来到了一座宏伟的大殿。与那里的一个〝声音〞达成协议，击破十六只巨象，换回女孩的苏醒。〝声音〞告诉我朝着剑光聚集的方向前进，提示也在适时的时机出现，掌握了驾驭战马和舞弓弄剑的技能之后，上路了！骑着马儿感觉挺好，周围景色也不错，就是好奇怪，一个杂兵都没有，这游戏是不打架的么？不管了，朝着剑光走。走啊走，唉，有点无聊了，景色也看腻了，怎么战斗还不开始啊。哈，剑光到头了，一座山？翻过去（途中学会攀爬技能）。画面变暗了，巨象出现！天哪，震撼！（说点题外话，汪达碰到第一个巨象的场景，直到现在我还记忆犹新，带给我的震撼仅次于当年那台 MD 上的魔强统一战。灵丸，黑龙波，爆肉钢体。。。。永远都忘不了）
这么大的家伙该怎么打？上去砍两下？毫发无伤。射两箭？卧槽，石头能射的进去么，又不是李广。。。。。。而这时，〝声音〞又再次响起。原来腿部是弱点，皮毛还能抓！爬上去，封印出现，一剑两剑。。。。成功了！太过瘾了，太有成就感了，旺财打败了大象！好，继续。第二只，第三只。。。爬上去，找封印。。。不理我，射死你。。。没劲了，歇一歇。。。历尽千辛万苦之后，通关了，回想起来，故事情节真是太感人了，景色太优美了，汪达太顽强了，马儿太伟大了，神作啊，别说十六只，就是六十只，也都收拾了（汪达通关综合症）。。。。。。。

好，打住。初期成就感的获得并且帮助玩家迅速掌握攻克巨象的技巧，可以说让游戏在上手之初就牢牢的抓住了玩家的心。在这之后，那精彩的故事情节等等闪光之处，才又被广大玩家细细品位，反复咀嚼，时至今日还依然被我等俗人拿出来赏玩。

难度和游戏性，真的并不矛盾。汪达后期的几只巨象实力真的不容小觑（超级高手除外），但为什么我们这些每天为了衣食四处奔波，好不容易歇歇，只想轻松玩游戏的 LU 们，也会费尽心机的一只一只的去攻克，甚至 N 周目的干活，真的是值得只懂得一味提高游戏难度的厂商考虑一下了。

关于成就感的获得度以及游戏初期抓眼球的方法（俗称上钩大法），暂时就啰唆到这里。既然题目是浅谈游戏乐趣的缺失，那么对与游戏的乐趣这个话题，俺就再多少补充两句，见笑了。

玩游戏，最重要的就是乐趣。本来嘛，想受虐还不容易，玩什么游戏啊。所以象什么《沙漠巴士》之类的以无聊为卖点的东东，不在我们讨论的范畴之列。我想说的是，现在大范围的〝游戏无聊论〞，可能和游戏不能带给我们乐趣有关（NPC 众：这不废话么）。而其主要原因，可能就在于有些游戏厂商并不明白如何取悦现如今已经被各种娱乐方式麻木了的玩家。举个例子，如果十几年前，大家在银屏上看到（听到）如下对话：书桓，我很爱很爱乃；依萍，我也很爱很爱乃；书桓，你不要动，让我过去，因为我跑的比较快。。。。。。诸如此类，可能会被感动的抹眼泪。可是现在呢，能忍住不吐早饭的，就是条汉子了。时代在变，玩家也同样在变。多少年前我玩仙剑 1 的时候，看到的游戏介绍就是感人的爱情，曲折的剧情，深邃的迷宫系统等等诸如此类。再看看现在游戏，很多还是老样子。山珍海味天天吃也会吃腻的吧。一碰到 RPG，就是什么〝感人〞，〝曲折〞之类，一碰到古装 ACT，就是〝史诗〞，〝宏大〞，也难怪很多老玩家审美疲劳了。更怕的是拿悲剧当作卖点的游戏。生活还不够艰辛么？日子过的还不够郁闷么？烦心事还不够多么？物价还不够高么（他妹的，猪肉又涨价了）？嫌不够的话，来玩让你感动至深的游戏吧。

呵呵，话说的重了点，不要见怪，先听我说说原因。在这里要点名批评一下 ICO（NPC 众：忍了你这么久，看来你已经做好必死的觉悟了），为什么是那样的结局！ICO 这个游戏我是打心眼里喜欢的，清新的游戏，不停的解密，帮助柔弱的少女逃离古堡。不知不觉中，整个人都陷入游戏之中，觉得那幽暗的城墙，噼啪作响的火把，阴森的吊桥，冰凉的池水，就好像在我身边似的，活灵活现。对游戏从来

不闻不问的 LP 大人也被它所吸引，每晚准时坐在电视前面，陪着 ICO 进行古堡之旅。有一次，由于我的操作出了一点纰漏，ICO 在悬崖边上身子踉跄了一下，险些坠入深渊，吓的 LP 大人花容失色，惊叫了一声，幸亏我及时的抓住了崖边，才逃得性命。看得出，她用心了。在我们的努力下，古堡的机关被一个个打开了，终于，魔母也被消灭了，这下子 ICO 和美丽的尤尔妲可以象那对著名的妖怪一样 live happily ever after 了吧。可是偏不。也许是出于悲剧结尾更能抓得住人心的目的，尤尔妲还是永远的留在了古堡里。看着浑身黑色逆焰的尤尔妲把昏迷的 ICO 放在船上，随着小溪送出古堡，我一时说不出话来。我真的不想用诸如"心碎"，"悲伤"这样浅薄的字眼来形容我当时的心情。再看我 LP，也是同样。直到快睡觉的时候，LP 大人才和我说了当晚在 ICO 通关之后的第一句话："历尽千辛万苦，就是这么个结局。"这样令人伤心的游戏，就算是再好玩，我都不会去碰第二次。我的心，拔凉拔凉的啊。

当然 ICO 是个好游戏，拿这个举例可能是极端了些，但是现在真的是有很多的游戏从根本上就不知道玩家想要什么，游戏泛滥而又无游戏可玩，玩什么又都觉得没有意思。所谓的游戏性的缺失，可能就是这样吧。

好了，啰唆完了。回头看一看，天，形散神更散用来形容这篇拙作可能是最恰当不过的了。大家有什么意见或者建议，请各抒己见。绝对欢迎拍砖。当然，这篇文章主要是从游戏本身找问题，没有涉及到玩家自身的游戏态度，在这个方面请各位手下留情。

后记：其实 ICO 我还是玩了二周目的。一周目过后，开始在网上查询关于它的一些信息。原来二周目有新的完美结局？抱着试试看的态度，瘦小的 ICO 又上路了。这一次可以称的上是驾轻就熟，很短的时间就爆机了，只是这一次的结局。。。。。。唉，算了，不细说了。如果做一个梦也算是完美结局的话，那晚的悲伤可就成了真的怨念了。

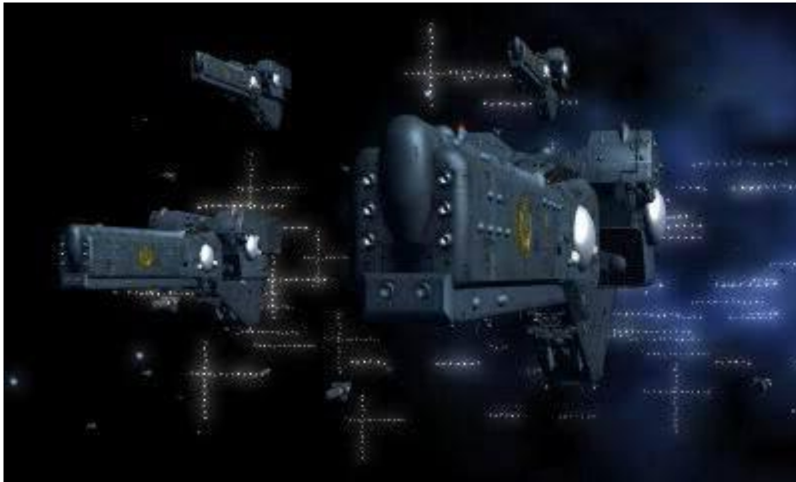
SF 作品中关于未来宇宙战争设定的一个问题：舰载机

wfwfang

一，
SF 作品里描述未来的宇宙战争，除去那些超级系的一两个机器人拯救地球以外，一般来说正规军对正规军的话，基本上有两个模式：一种是清一色的战舰对战舰，一种是战舰+小飞机（"小飞机"术语：舰载机）

《星舰驾驶员》（Starship Operators）里是战舰对战舰，没有舰载机。
《银河英雄传说》里是战舰为主，舰载机为辅。
《太空堡垒》里是战舰为辅，舰载机为主。

所以很久以来我就有这么一个疑问：真正的未来宇宙战争，到底是那种形式呢？最终是舰载机之间的战斗呢？还是舰载机根本就用不上只是战舰间的战斗呢？


《银河英雄传说》 基本上是战舰间的战斗


《太空堡垒》 以舰载机之间的战斗为主

二，

这个问题想了很长时间也不明白，因为不单是知识不够的原因，更主要的是不知道该顺着什么思路考虑。后来又在网上搜索看了很多帖子但也找不出答案，大家往往各执一词，没有一个系统的、统一的说法。毕竟 YY 的部分大。

后来想到一个问题：考虑未来的宇宙战争舰载机是否需要，那就先考虑现代战争为什么舰载机需要，也就是航空母舰的作用。

关于航空母舰有何作用，全都列起来也许有很多。看了很多资料，发现说来说去，最后就那么一个最根本的地方：航空母舰上的舰载机的作战半径大于对舰导弹的射程。其战术逻辑就是：因为作战半径大，所以在敌人打倒自己之前可以先把敌人干掉。

舰载机的作战半径大概是 1000~1500 公里，导弹的射程大概是 100~300 公里。因此航空母舰 vs 普通战舰的时候，战舰还没打到航空母舰的时候，航空母舰上的舰载机已经可以在射程之外把对方干掉了。正因为这点航空母舰才有存在的必要性，也就是舰载机有存在的必要性。

三，

那么同样的逻辑，宇宙战争是怎么样呢？

海战中，受重力的影响炮弹的射程有限。但在宇宙中，因为没有重力影响，或者用激光之类的，所以射程不成问题，那舰载机也就失去其提供远距离作战的效用了。

问题是，你怎么知道未来战争肯定用激光之类的呢？

最后，问题归结于：要先知道双方的武器是什么，以及武器的各种参数，在没有决定这些基本事实之前就去讨论用不用舰载机是没有意义的，哪怕是讨论 SF 作品。也就是后面提到的"世界观设定决定战术"的原则。

比如 SF 作品，涉及到宇宙战争是否会出现舰载机，其实不光是射程问题，还有两个大的问题。

一点是，战舰的防御力和舰载机的攻击力各自有多大。

现实海战中，舰载机 VS 战舰，战舰不禁打，中两三枚炸弹也就快完了。但未来的宇宙战争，如果战舰有"防护层"呢。这在 SF 作品中很常见，假如战舰能够产生某种防护层，抵消舰载机的大部分攻击力，那么舰载机的存在性也就消失了，只能靠能够输出更大攻击力的战舰"主炮"之类的武器。反之，战舰没有防护层，或者舰载机虽然小攻击力也足够大，只有这样，舰载机才有存在的必要。

另外一点是，战舰的索敌方式、命中率。

现实海战中，舰载机 VS 战舰，战舰也不是等着被炸，也有高射炮之类，不过电影里都能看到这些机关炮是靠人的肉眼索敌的，命中率不是 100%，所以舰载机有用武之地。但宇宙战争也会这样吗？一个人穿着宇航服站在战舰顶上转着炮台肉眼瞄准飞过来的战斗机......不会这么老土吧。

如果未来的武器发展到全自动瞄准，不需肉眼识别，并且武器射速接近光速：自动索敌-->瞬间发射-->命中一气呵成，舰载机来一个死一个，那舰载机也就没有存在的必要了。即使命中率不是 100%，只要提高到一定程度，提高到让舰载机成功炸掉对方战舰的几率不足以弥补其损失的成本，那也就不会再用舰载机了。反之，如果战舰的武器不能达到这种高命中率，或者舰载机由某种干扰雷达的技术可以降

低战舰武器命中率，舰载机才会派上用场。

四，

关于未来宇宙战中（哪怕是在 SF 作品里）到底用不用舰载机的问题，长久以来想不明白，现在才明白考虑这个问题的主线其实是：武器参数决定战术，世界观设定决定战术。至于其他的，导弹射程是 300 公里还是 400 公里等等，都是这条主线上的细节部分。

SF 作品就是按照这些原则处理这些问题的。

《星舰驾驶员》是不用舰载机的一个例子。

首先，《星舰驾驶员》里的作战距离很大，两艘战舰 PK 的时候往往相距数十万公里。主炮打过去，要等十多秒钟才能打倒对方的这个距离。比如主人公所在的战舰主炮射程是 90 万公里，如果用舰载机，90 万公里，让小飞机飞过去打吗？

其次，《星舰驾驶员》里面的战舰有"防护层"。所有武器打到战舰上，均以热能形式对战舰产生伤害，同时战舰的防御系统尽可能地将热能转化成光能来降低伤害（主人公所在的战舰很形象的将之成为"萤火虫"系统）。所以舰载机即使在近战也派不上用场。飞机跑过去扔个小导弹啊发个小激光啊什么的，在战舰大功率的防御层下不会起任何作用。其结果是，打战舰，只能靠战舰。

所以在《星舰驾驶员》的世界里，是不用舰载机的。

《银河英雄传说》是相反的例子，需要用舰载机。

首先最明显的，里面的战舰防御力不高。动画片里出现过舰载机用两门激光炮从战舰底下划过，就把战舰给灭了。貌似战舰挺不禁打的，战舰的防御力低决定了用舰载机是有效的战术。

其次，战舰武器的命中率不高，好像不是全自动索敌。动画可以见到舰载机帅帅地穿过战舰的弹幕。舰载机的机动力高于战舰的命中率，这也决定了舰载机是有效的战术。

至于射程，战舰的主炮射程远大于舰载机飞行距离，因此从这上看舰载机发挥不了优势，但前两点决定了舰载机的有用之处，所以"银英"中的战斗是战舰+舰载机。
（关于"银英"中的舰载机到底有没有作用在网上有争议，也有帖子说其实里面的舰载机攻击力很低，用它去打战舰是很得不偿失的战术。这只能理解为：作者为了文学创作的需要，强行加入舰载机战斗场面，强行让这个战术"有用"。这也就是后面说的 SF 创作的时候，战术在先，世界观设定在后这么一个相反的顺序）

五，

总结：未来宇宙战争如果最终是舰载机之间的战斗，则需要下面三个条件。

1. 舰载机飞行距离 > 战舰武器射程
2. 舰载机攻击力 > 战舰防御力
3. 舰载机机动力 > 战舰武器命中率

反之，如果上面三个条件不成立，则是战舰对战舰的战斗形式。

这就决定了我们很难预测未来真正的宇宙战争。因为，比如说我们猜测到底是战舰对战舰？还是战舰+舰载机?是大炮主义？是要塞对要塞？......这些全是战术层面的问题。

但在这之前，先要问问武器形态层面上，到底用什么武器？武器射程多远？防御手段是什么？防御力具体有多大？双方相距多远？飞机飞行能力有多远？飞机的攻击力和战舰的攻击力相差多大？飞机和战舰的价格相差多大？自动索敌还是肉眼索敌？如果这些都还没定下来，那对战术层面的猜测也就没有意义了。

武器形态决定战术，世界观设定决定战术。

SF 创作，如果想要严谨一些，最好也遵循世界观设定（武器参数等）在前战术在后这样的顺序。

不过从实际的 SF 作品的商业化创作过程来看，这个顺序往往会反过来。因为我们不可能先平白无故地设定一些参数，然后推理出应该用什么战术，然后再按照这个推论拍一部动画片，没这么拍的，其实是反过来的。比如高达，先定下战术：宇宙战争要以机器人（另一种形式的"小飞机"）为主——因为这样才能卖买玩具，然后再设计一个能自圆其说的世界观（比如 xxx 粒子之类）。于是变成了战术在前，世界观在后，或者从更大的视角来看，是商业在先，作品在后。

当然这种方式也有缺点，因为战术不是从世界观严格推导出来的，而是从商业角度定下来的，所以容易产生设定上的 BUG。当然对于商家来说，多卖钱才是王道，BUG 可以忽略不计。高达 SEED 就是一个例子。

六，

结论：

・宇宙战争中用不用舰载机，或者其他"要塞对要塞"等很多构想、猜测，这些是战术层面的问题。

・战舰防御力，战舰主炮射程、舰载机飞行距离、战舰弹幕命中率......等等这些参数，这些是武器形态层面的问题。

・武器形态决定战术。或者说，SF 作品的世界观设定决定战术。抛开设定直接预测战术没有意义。

・在 SF 作品创作的过程来看，为了商业上的需要，顺序往往是战术在前，世界观设定在后。但容易产生设定上的 BUG。

EA：改变了什么？

ad1874

很久没有写这种纯战文了，原因起源于近些日子在家整理远古时期留下的散装光盘，电脑的也有 PS 的也有，在一堆碟片里发现了《地下城守护者》。放进电脑，竟然能读。感慨之余，想了解一下这公司现在都在做啥游戏——Google 了才知道，被 EA 收购之后牛蛙解散，从此再没有出过游戏。于是先上一份 EA 的发迹史。先看看他都造了什么孽：（名单不全别怪我，我只拣自己认识的游戏说）

1995 年 EA 收购牛蛙。代表作《主题医院》《地下城守护者》

1997 年 EA 收购 Maxis。代表作《模拟城市》《模拟人生》

1998 年 EA 收购西木头。代表作《命令与征服》《红色警戒》

2000 年 EA 收购梦工厂互动。代表作《荣誉勋章》

2001 年 EA 收购黑盒。代表作《极品飞车》

2004 年 EA 收购 NUFX。代表作《NBA 街头篮球》

同年 6 月 EA 收购 Criterion。代表作《Burnout》。

这只是 EA 漫长兼并史中的一小部分。从上面可以看到，EA 近年来受好评的游戏基本上都来自于收购！

有人谈到，收购其实是件双赢的事。延伸一点讲，合并等等也算。所以类似于 Square 与 Enix 合并等等事情我都觉得无可厚非，因为大部分情况下，有的游戏公司本身做游戏的水平相当高，但在推广，发行以及资金运作上并不是老手，这个时候如果有一个强有力的大公司支持和协助，对于游戏本身而言是件好事。暴雪即是如此。

但是 EA 这个公司恶心的地方在于，他的收购是基于该公司的游戏对 EA 本身所造成的威胁。大部分的收购案例中，一些中小公司出了跟 EA 游戏里同类型并且在某些点上超越了 EA 游戏的作品，EA 便会马上寄支票给这些公司，开出他们无法拒绝的价格，收购了游戏和小组成员，然后立刻解散小组，将该创意用于自身游戏。

我们可以回头看上面的列表。第一个牛蛙，主题医院和地下城守护者的创意我想不用多说，稍微有一点 PC 游戏年龄的玩家都应该在 90 年代对这两款游戏痴迷过。我可以肯定，这家公司如果继续存在，他们的创意点子还会层出不穷。但是被 EA 收购后，牛蛙消失。那些个创意我想现在还在 EA 的仓库里发灰。

同样的，西木头也是遭遇了跟牛蛙一样悲惨的境况。红色警戒虽然在平衡和严谨上比不起暴雪随后的星际争霸，但近现代的热兵器对战和爽快度都是可圈可点的，这是一个经典作品的良好开始。但在被 EA 收购之后，西木头再无大作为。

其他的例子不想再多说了。05 年 EA 取得 ESPN 的十五年授权，迫使一直在体育游戏上与 EA 争得半边天的 SEGA 解散体育游戏开发小组，退出体育游戏市场。EA 又一次的赢了，踩着无数的尸体走向业界第一大鳄的颠峰。

在玩家的口碑中，EA 出品的大部分游戏都有"快餐"的称号。快餐游戏不需要创意，也不需要回味，但

能让人吃得爽，10 分钟搞定抹嘴就走。

任何一个行业都需要竞争。但 EA 的这种收购做法完全将竞争二字抛到云山雾外，如果 EA 这种收购继续持续，禁不住让人想起若干年前的雅达利。雅达利当时为什么失败？在没有对手的情况下为什么会败得如此惨烈？这就是垄断造成的恶果。受害的除了公司本身，更多的则是消费者。

没有人能知道 EA 的收购之路还要持续多久。一年多以前 EA 收购了 19.9%的 UBI 股份，随即遭受了反垄断的调查。这就是一件好事，UBI 毕竟不是什么小企业，小工作室。可是那些充满灵光的游戏制作室，如果接二连三的继续消失，那么给业界剩下的又是什么东西呢？

当然玩家群中不乏 EA 的铁杆支持者。黑猫白猫逮到耗子就是好猫，三叶草不就惨淡的解散了么？不过，当未来有一日，当整个 PC 平台上我们看到的游戏开头都是"Challenge Everything"的时候，会不会有人怀念从前有一个当你作弊，系统就会有个女声不停的说"医院的负责人是一个骗子"的年代？

Let's share the honour! 文化区 PS3 评测报告

alick126

开宗明义，我并不认为现在是购入 PS3 的最佳时间，无论是从软件开发的成熟程度还是硬件市场 JS 的变态炒作，PS3 距离真正的成熟期还相差甚远；甚至于从目前情况来看，PS3 的性价比远不及价位已经相对稳定，并且游戏资源相对丰富的 360（至于为什么'丰富'，我想各位心里自然清楚——|）。但是，就像我以前曾经说过的，"购机"这样的时尚消费本身是具备一定时效性的，换句话说，这种流行消费追求的就是一种以"先睹为快"为关键词的所谓"快感"，如果你是 Sony 的"死忠"，又有支持 Z 版的觉悟（或者说一段时间之内支持 Z 版吧......），抑或是传说中的"KS"——|......那么就让我们一起迈入 PS3 的神奇世界吧！

一、价位

我想这应该是所有玩家最先关心的一个问题，目前来看，北京的 PS3 价位一直持续在 4300 元以上（60G 版本），春节之前，曾经"冒死"闯了一趟中关村，之所以如此"恐怖"是因为现在中关村俨然已经变成"IT 皮条客"疯狂作祟的场所，但凡是稍微流露出一点感兴趣的意思，就会有瞬间有无数"IT 皮条"冲到你面前，死命的把你往他的店面里狂拽，拉客专业以及疯狂程度直逼日本新宿红灯区的"皮条业拉客资深人士"......——|

中关村春节前的较低的报价是主机 4300 元（以下提到的 PS3 如不作特别说明，均为 60G 版本），当然也有上来就报价裸机 6500 的......这类白痴店铺可以完全无视。游戏的均价在 450 元左右；另配一个手柄 350 元，视频线（港版的 PS3 只附带一个最基本的 AV 线缆而已）230 元左右；当然这其中的猫腻甚多，首先，如果想要以 4300 元拿到单机是不可能的，众所周知，配件的利润要比主机大的多，因此，JS 必然会要求买家附带各种配件；另外，还有附带 3 个游戏的"超值日版套装"，内容换汤不换药，而且当时来看，似乎在 PS3 平台上还找不出 3 款足够让我心仪的游戏......

那么再来比较一下香港的价位，忘了说明，这次的 PS3 是在香港入手的，我们可以通过价位比对一下两地的市场行情。

首先，港版主机 3780 港币；另带一个手柄，310 港币；游戏两款，机甲核心 4，438 港币，VR 战士 5，398 港币，下面两个 FOC 是付送的产品，包括和 VR5 一起捆绑发售的"VR 战士 10 周年特典"以及一个 Sony 公司赠送的"PS3 钥匙链"。视频线因为我只前早就有 HDMI 的接线和 PS2 的 RGB 视频线，所以并没有单独购入。这里需要特别说明一下，不知道是不是因为临近春节，香港的电器专卖超市规定必须同时购入两款游戏，PS3 才可以以这个价位包走，令人恶心的条款......不过好在我愿本就打算入手 VR5 和 AC4 的。另外着重说明一点，PS2 的 RGB 连线 PS3 是完全通用的，这一点我想很多玩家已经清楚了，JS 一般还是会死命的推荐你购入所谓的"PS3 专用 RGB 连线"，从线材的质地来看，貌似所谓的"专用线"要专业一些，但是经过实际测试，显示效果照比 PS2 的原装 RGB 连线并没有实质进步，因此个人以为如果有 PS2 专用 RGB 连线的玩家没有必要重复投资。至于 HDMI 连线，如果显示设备支持的话还是推荐入手的，至少连接上要方便一些——|，但是现在很多店铺出售的所谓"Sony 标准"HDMI 线缆要价 400 多元，与其这样，推荐各位到专业的线缆经营店购买 HDMI 连线。

二、主机

1、所含配件

在网上也看到不少朋友问到 PS3 包装盒内到底都有什么配件。这一点在包装外面就可以看的非常清楚；60GPS3 裸机，包括主机一台、无线手柄一个、电源线一根、AV 线一根（最普通的红白黄那种）、Usb 连线一根（和 PSP 连接 PC 用的线材规格一样，可以连接 PS3 主机和无线手柄，并且可以给手柄充电）、网线一根以及相应的使用说明书。

相比 360 来说，这两台主机的重量可谓部分伯仲，配备了方便的把手，提起来感觉方便很多，不过常时间拿着依然还是......——|

2、相关配件

无论那一款主机，手柄都是最能展现设计者创意的部分之一，纯粹噱头的"飞旋标"之后，"六轴"作为 PS3 的标配手柄赫然出现。就像图中大家看到的那样，除去连线之外，"六轴"和之前的 PS2 手柄诈看上去似乎完全一样，但是拿在手里的感觉却差别很大，首先，"六轴"因为取消了震动装置，所以手柄的重量锐减，拿在手里感觉非常轻巧；假期和很多朋友一起玩的时候，差不多每个人第一次握住"六轴"都会感慨"真轻啊！"随后就是 YY 如果拿着"六轴"进行 WE 游戏，一定要比 360 手柄舒服的多。的确，虽然 360 手柄在 XBOX 手柄的基础上已经做出了诸多改进，但是 PS2 时代一路走来的玩家似乎还是更情愿使用 DualShock 一直以来的操作感觉；这一次"六轴"在 DualShock 的基础上，将 L2、R2 的键位深度进行了调整，我个人在测试了几个游戏之后，认为这种调整本身应该说是只得肯定的，随着游戏的不断复杂化，L2 和 R2 键已经不再只是充当"一般功能键"这样的配角角色，在 AC4（机甲核心 4）中，机体的大部分移动方式是靠这两个键位来控制的，经过键位加深的 L2、R2 键相比 DualShock 操作感觉更好。

和 360 一样，"六轴"也在手柄的中心位置设定了功能键；除了充当手柄的开关和诸如退出游戏、查询手柄剩余电力之类的功能之外，同样可以遥控 PS3 开机。与 360 的"四象限"标识法不同，在"六轴"的顶面有 1、2、3、4 四个指示灯，用于标识不同的玩家，另外指示灯还可以 1、2 同亮、1、3 同亮用于标识四个以外的 5P 以上的玩家。只不过对于我们来说，现在这样的群聚切机已经变得越来越遥不可及。

另外还有一个重要问题就是充电，因为"六轴"没有外接电池之类的供电设备，所以使用的时间一直是很多人比较关注的问题；"六轴"的充电时间很快，不过第一次充电习惯上来说还是冲的时间长一点比较好，到目前为止，1P 满电的"六轴"已经被我使用了差不多 4 个小时以上，电力依然满格，看来震动确实消耗了大量的电能。另外，"六轴"的 USB 连线可以方便的在任何 PC 上进行充电，连接主机充电的时候，也不影响游戏的正常进行，只是 USB 连线一般都比较短，所以充电状态下进行游戏，距离比较受限。

3、主机

相信无论是从什么渠道，大家对 PS3 的照片已经看过太多了，这里我也不再赘述，只展示给大家一些细节。

首先，如果说 360 的白色代表平实，那么 PS3 的钢琴黑色则应该称作华丽，尤其在射灯的映衬下，镶嵌着金属边框的 PS3 更是狐假虎威亮丽的一塌糊涂。

当然，华丽外表之下的副作用就是机体实在是不耐脏，只是轻轻的触碰一下就会留下非常明显的指纹，另外，趁火打劫的灰尘也在不遗余力的光顾，在钢琴漆的表面之下，灰尘显得非常明显。

共同参加 PS3"开封"仪式的朋友们一起，每个人华丽的在一尘不染的崭新 PS3 上留了一个手印，借以纪念这个"神圣"时刻......完全属于 BT 啊......

继承 PS2 的元素，除了可以转动的 LOGO 和黑色的主色调之外，似乎在无其他，赫然在目的四个 USB 口，3 种读卡器以及背面诸多的接口，不遗余力的想要证明这款机器无限的扩展潜力。值得一提的是 PS3 的开关和出仓键设计的比较特别，所谓"按键"其实是镶嵌在主机内部的温感金属，所以没有真正意义上"按"的这个动作。当手指触碰到开关，温感装置感受到温度的升高，机器启动，出仓键也是一样。在赞许这种新鲜创意的同时，大家差不多同时想到，如果按键一旦失灵，维修一定价格不菲......——|

三、软件

VR5，据说今天夏季也会在 360 平台上发售，无所谓～先睹为快啦！395 港币捆绑一款 10 周年纪念版我觉得已经比较超值了。传说中的"蓝光"并没有什么太多的新鲜，当然，包子有肉不在褶上，海量的存储能力给 PS3 平台提供了更大的发挥空间，但至于能否成为游戏业界甚至是存储载体行业的崭新标准，就看 Sony 之后的努力了。

PS3 游戏的包装要比之前 PS2 的包装稍微短小一些，想必这个 SIZE 也是"蓝光"系列的标准之一吧，影响输出支持 NTSC、480P、720P、1080I 以及 1080P，游戏人数 1～2 人，显然，VR5 并不对应网络对战，这不得不说是所有 VRFANS 莫大的遗憾。另外，游戏类型的定义明确的写着"3DCG 格斗"......CG 格斗是什么概念？百思不得其解。

Z 版的好处之一就是有详尽的说明书，VR5 也不例外，除了前面的基础操作说明之外，游戏还对格斗的一些基本概念，比如硬直攻击、受身等等概念进行了特别解说，即便刚刚接触这个系列的玩家也可以尽快上手，说明书的最后还附有每个人物详细的出招表，虽然不少商家认为出招表既然已经可以在游戏过程中随时查看，所以完全没有必要写进说明说，但是这种类似"格斗天书"之类的东西还是拿在手上比较有感觉。谢谢 SEGA！

至于"10 周年特典"，严格意义上来说其实是 PS2 平台的游戏，游戏的包装自然按照 PS2 的标准，采用的媒体也自然是 DVD 而不是蓝光。游戏中的所有人物都以 VR 初代的"多边形暴露化"造型登场，看到上面的图片，我想经历过 VR1 代的玩家都会有所共鸣吧。

这一款游戏就是"机甲核心 4"，我虽然算不上纯粹的 ACFANS，不过我从小就非常喜欢这种神秘冰冷并且强悍的机械感觉，想来 AC 系列竟然同时是我 PS3 和 PSP 平台的"首发游戏"（PSP 平台的'方程式前线'），本来书柜里还有一款 AC 的 1 号机模型，因为制作的水准一般般，这里也就不再献丑了。

AC4 是支持 PS3 网络对战的游戏，最多支持 8 人同时在线对战。另外战斗的方式也很多样，只不过个人这款游戏对战的精髓在于不同类型的 AC 之间配合作战，目前身边似乎还没有"志同道合"的战友，有时间再详细研究吧。

最后的付送品是我非常喜欢的，带有 PS3LOGO 的钥匙链，大约应该是 Snoy 官方的东西吧，做工非常精致，质地也非常好。想来这种东西往往都是被这边的 JS 拿来恶炒......

四、运行

PS3 颇具古典意味的开机音效想必大家已经领教过了吧，这种 Classical 的东西我个人还是比较喜欢的，相比 xbox 到 360 的"绿光一片"，PS3 的开机音效似乎更有一种凝重的文化气息。诚然，开机音效只不是主机系统一个微不足道的组成部分，但是想到每次运行主机，这段音效都会飞进玩家的耳朵，这个细节并不应该忽略。

PS3 的系统界面似曾相识，因为沿用了 PSP 的界面系统，所以玩过 PSP 的玩家非常容易上手；可惜的是直到现在最新的 1.51 版本，PS3 的系统依然不支持中文，无奈之下，E 文也将就吧......

从游戏界面上，我们可以非常明显的发现，PS3 主机的功能相对 PSP 来说要丰富的多得多；当然，最主要的是 PS3 的网络服务部分。不过在这之前，我们先需要对 PS3 进行一系列的常规设定，使之达到最好的输出效果。

设置的方法总的来说并不复杂，操作也比较简单，但依然没有简便到 360 的那种"完全傻瓜话"的程度，个别项目的设定还是相对繁琐；不过 PS3 的优点之一就是在设定的过程中，对于某些名称绕嘴的线缆选择会有相应的图例说明，图文并茂，真是非常体贴的设定。

在视频设定的画面中，几种不同的显示模式供你选择，480P、720P、1080I 以及传说中的 1080P 赫然在目。高清的时代就此来临！

之后要做的是网络设定，60G 的 PS3 虽然自带无线网卡当然，但主机背面也依然具备网线的接口，选择哪一种就看玩家的网络情况而定了，设定的流程也比较简单，稍有网络的知识的玩家都可以轻松搞定。网络连通之后，照理应该是 PS3 网络用户 ID 的申请和注册，不过在这之前，系统会自动检测你的主机版本，如果低于目前的最高版本，会自动提示用户进行升级。PS3 初始入手时候版本号为 1.10，在进行 VR5 游戏之前，系统提示，运行此游戏需要 1.32 以上系统，随后，PS3 利用 VR5 自带的升级包进行升级，目前检测到的最新版本是 1.51，又一次繁忙的升级活动就要开始。

按照 360 的惯性，我们习惯性的会选择线上升级。但是这种方法并不是最佳的选择，不知道是不是因为我的网络问题，升级的速度极为缓慢，几乎是每 6～7 分钟进行 1％——|，更恐怖的是，进行到 23％的时候，突然提示系统网络无故障，并且没有断点续传的功能存在，恐怖了！Retry......结果故障依然如故。

后来，在无可奈何的情况下，开始向官方网站求助，这才知道升级的办法竟然有三种！除了网络升级之外，还可以利用其他存储介质，在 PS3 的官方网站上下载升级包，自行对系统进行升级；最后一种就是光盘升级，和之前用 VR5 游戏光盘将系统升级到 1.32 的过程相同。

管网上下载升级包的速度非常快，100MB 总量，平均速度 70KB/S，之后存储到 U 盘或者记忆棒的 PS3/UPDATE 文件夹下即可。虽然目前有个别关于 U 盘兼容性的问题报告，不过现比 360 来说，这种升级方式已经非常人性化了。下载完毕，为了确保兼容性，我还是选择了用记忆榜直接进行升级，没想到原本被誉为 60G 版本的"鸡肋"设定——读卡器，第一天就大派用场......——|

在同意了相应的条款之后，注册正式开始，这里尤其要提一下，在注册开始之前，会有明文提示，在这个过程中，你可以使用各种键盘作为输入设备。相比貌似还在处心积虑的研究 360 专用键盘鼠标的 MS 来说，Sony 这次出人意外的厚道了一次！注册期间会问道玩家的地址，我想可能大多数大陆玩家会选择香港吧，但是有报告指出住址必须如实填写，至少不能用几个简单的数字和字母敷衍过去，不过这一点我并没有亲自尝试，找了一个真正的香港地址添好，提交。

之后，和 360 一样，选择 ID 头像，貌似 Sony 提供的头像要比 MS 的那些"温柔"一些......值得一提的是，在 1.51 系统中，允许玩家利用自己的图片来定义 user 中的头像，我依旧用的是 A9 中所用的头像，不知道大家能不能看得出来。

这里还有一个细节值得一提，PS3 所用的背景界面和最初版本的 PSP 一样，共有 12 种底色，并且随着月份的不同，自动更换。目前 1.51 系统中还没有提供壁纸设定的功能，但是与 PSP 不同的是，背景的颜色会随着系统时间的变化而自行变化，比如说，在早晨或者中午，PS3 主界面的颜色是鲜绿色的，而到了晚上，颜色就会变成黑色，似乎是在提醒大家，时间已经不早了，就算还要玩的话也把声音尽量关小一些吧；而这一过程是通过颜色的逐级渐变实现的，我觉得这是一个非常有趣的设定。

注册了 PS3 的 ID 之后，（在下的 PS3 ID 是 alick126，欢迎大家留言）终于可以光顾 PS3 的网络商场了，我觉得上面这张图片比较有代表意义，着两图片分别是 PS3 和 360 平台的 Live Market 界面。先看 PS3 的界面，虽然在整个 Live Market 中没有什么实质性的东西可供选择，但界面已然是无比华丽；下面那张 360 Live Market 的画面虽然也貌似华丽，但是熟悉 360 平台的玩家一眼就会看出，后面那张 GOW 的背景，只是我应用的主题而已。360 Live Market 的内容虽然相比 PS3 要丰富不少（必经推出的时间要相对长一些），但是都是文字列表式的。我想这也凸现出东方人和西方人对于"实用"和"美观"这两个概念的轻重比较和文化取向。

暂时来看，PS3 Live Market 上提供的东西并不多，除了"VR5"和"高达无双"的最新演示片之外，比较实惠的是"源氏 2"特殊服装的免费下载。记住，是免费的啊！相比之前 360 平台上动则就要几百 Point 才能下载一套新服装的"偶像大师"来说，Sony 貌似又厚道了一回。再有就是"铁拳 5"的下载，作为和 360 Live Arcade 对抗的举措，Sony 也开始提供这累怀旧游戏的下载，其实严格意义上来说，"铁拳 5"根本算不上"怀旧"，如果画面能够得到一定的优化，并且支持网络排名对战的话，还是非常超值的。不过貌似之前看过相关的报道，这次的"铁拳 5"在画面上并没有太多进步，并且 120 多港币对于无从突破"散装"这一"心理障碍"的我们来说，也并不是个便宜的价位。

目前 PS3 Live Market 最超值的应该算是"GTHD 赛车"的 Demo 版了吧，其实我个人对于竞速类游戏并不是非常感兴趣，不过正好可以测试一下 PS3 Live Market 的下载速度，也就一并下载了。整个 Demo 大约有 640 多 MB，出乎意料的是，相比昨天龟速升级的网络速度，今天下载的速度倒是非常之快，从游戏的容量和下载所用的时间来看，下载的平均速度在 60KB/S 左右，对于我的这种带宽来说，已经是非常不错的速度了。

从 Demo 的水平来看，这次 GT 的画面在 PS3 的强大表现力之下变本加厉，远处的背景直逼照片级的水准，赛车的速度感也有增强，主不过由于是 Demo 的缘故，赛道和车辆都非常有限，相信这类赛车竞速类游戏将来会在 PS3 平台上有着不俗的表现。

五、其它细节

PS3 除了游戏之外，还有很多其他功能，出了对于一些多媒体文件的支持之外，比较有特色的是

PS3 自带的网络浏览器，虽然这功能在 PSP 平台上就已经实现，但是由于 PSP 有限的处理机能，网络浏览的速度委实不敢恭维；PS3 平台上的浏览器实用非常简单，测试了一下，显示和反映的速度非常迅速，并且支持 cookie 一类的功能，虽然个别汉字依然无法显示，但是经过个人的"智能汉化"还是可以充分理解其中的意思，基本不影响阅读。用 PS3 的浏览器来看看 A9，还有我的"文化区"和"人间二十年"～～这功能虽然未必非常实用，但是足够有趣：）

说到网络，就不可避免的会有病毒存在；虽然现在为止还没有听到关于 PS3 上网中毒的报道，并且因为系统的工作原理不同，大大降低了一般 PC 病毒发作的几率，但是还是建议大家浏览比较安全的网站为好。

另外，我觉得 PS3 的照片浏览功能非常有特色，Sony 相机中的记忆棒可以直接插入 PS3 的读卡器中进行读取，不需在做任何调整，并且支持各种浏览方式；最具特色的应该算是"相册式"浏览；以幻灯片的方式浏览图片，这种方法我们并不陌生，但是 PS3 的这种创意着实令我眼前一亮，一张张相片就像在不经意间散落在桌面上那样，瑰丽无比的展现在你的眼前，并且不同时间拍摄的照片，系统还会自动在旁边加注手写体的时间标识，真让人佩服 Sony 的用心良苦。

写道这里已经几近万字，但依然觉得自己只是悄然揭开了 PS3 神秘面纱的一角而已；我不是哪一方面的 FANS，但是 PS3 依然带给了我深沉的感动，在 PS3 身上，Sony 毫不掩盖的表现出自己作为世界知名电器研发商的实力和霸气，这款主机上因为凝结了太多细节上的再三推敲而确实值得仔细玩味，为此，也让人有理由憧憬它的未来......但游戏机毕竟不同于一般的电器，真正白热化的竞争马上就要开始......PS3，让我也来分享这一份傲人的荣耀吧......

Alcik126 2007.2.26 23:42 于北京

跨过它们的尸体——一些给我印象深刻的 BOSS

缅怀世嘉

说起"BOSS" 各位玩友一定不会陌生　现在的游戏几乎全部都有 BOSS

BOSS 的存在是为了抵制玩家进军的步伐（其实它们的使命就是被玩家 KO 掉- -，虽然它们出场时总是盛气凌人）很难想象，如果一个游戏没有 BOSS， 会是什么样子。每当玩家废尽九牛二虎之力才把 BOSS 干掉的时候，心中升起的无比成就感是杀杂兵体会不到的。 所以说，BOSS 不可或缺。

BOSS 一般被制作者设计的很强```很酷，就算它们藏在敌人的大军中，玩家也能轻易认出它们：因为它们看起来高傲且出众华丽的盔甲`高强的杀伤力`巨大的身躯，它们出类拔萃，藐视玩家，然而它们的结果都一样：被击败。这就是身为一个 BOSS 使命。

只有它们的失败才能证明主角的强大。所以，BOSS 是值得尊敬的。

每当玩友们踩着 BOSS 们的尸体前进时 是否为它们无私的奉献精神而肃然起敬呢？

以下罗列出游戏生涯中 10 个给我印象相当深刻的 BOSS（游戏）

1.FC 魂斗罗 第一关 BOSS



之所以把此 BOSS 排在第一位 是因为它是我游戏生涯中"跨过"的第一个 BOSS　从此我才有了"BOSS"这个概念此 BOSS 极度弱小 玩家可以轻易的将之秒杀　绝对能入选游戏史十大最弱 BOSS 了````

2.SFC　天地创造 最终 BOSS 黑暗盖亚



此 BOSS 设计实在是令人大跌眼镜　它居然是主角村的长老 也是它吩咐主角塔上冒险的旅程　在游戏过程中 它骗人无数　甚至连我也被此角色骗到了 直到它挡在我面前 阻止我通关 我才猛然醒悟　不得不佩服此游戏制作者的强大

3.MD 梦幻模拟战 2 最终 BOSS 巴恩哈特



梦幻模拟战是我最喜欢的系列 其中 M 散装光盘的 2 代尤甚 人物的刻画几近完美　作为最终 BOSS 登场的巴恩哈特 用强大证明了自己的价值 普通关卡 A70 D45 已经相当强大　而在隐藏关卡中顶天的 99A 和高大 72 的 D 把它的实力推向了颠峰

控制魔剑 干掉黑暗王子 以一个佣兵出身而到达帝王的身份 无一不说明——它是一个真正的王者！

4.各机种 机战系列　白河愁



相信大家对此人一定不陌生 完美的化身 机战第一强人 各方面都出类拔萃 坐机更是被封为破坏神的古兰森 在那威力无比的缩退炮面前，一切都是那么渺小。 台词：介入我心灵的人，哪怕是神，也绝对不

会放过！给人的印象极其深刻

5.PS2 天诛 3 机舞罗



神经质的天才木偶师　背上的大木偶娃娃是它的主要武器

第一眼看到它 我被震住了　此 BOSS 的设计实在是非常出色　给人以很大的压迫感　光看它的名字都觉得很机械 可惜实力不济

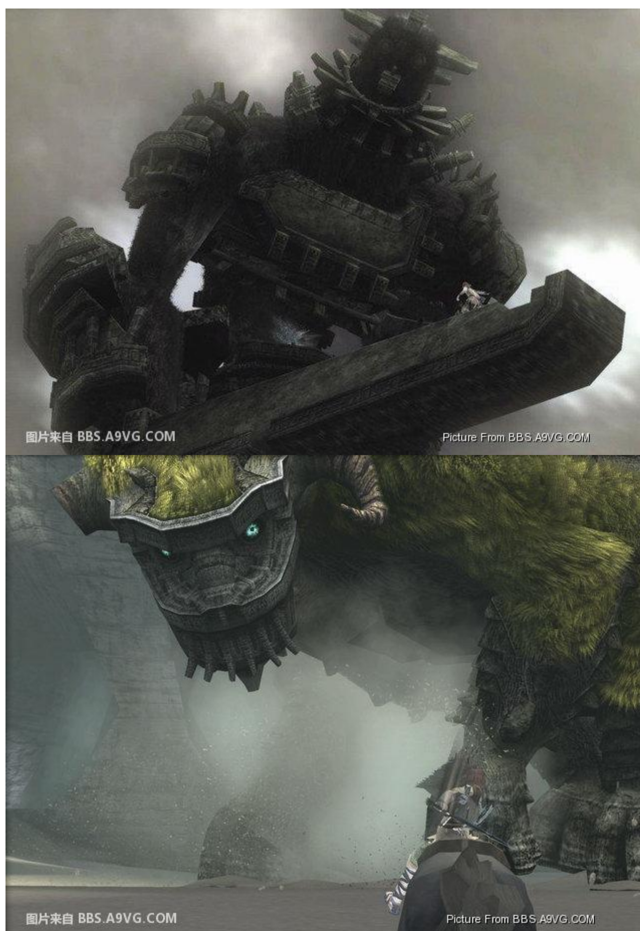
6.MD 火枪英雄　七面兽（个人命名- -！）



此 BOSS 的特点就是变`变`变（看我 72 变？） HARD 模式下 7 种形态 对于当年还是 ACT 苦手的我实在犹如噩梦　只能以 EASY 模式下 KO 掉它以满足自己　7 种形态都相当华丽 实在是酷　财宝公司出品

7.PS2 旺达与巨像





此玩此游戏之前几乎已经对 PS2 失去兴趣，在当时充斥各种垃圾游戏的 PS2 上，我无意中发现了此款游戏。新颖的构思带来了超强的游戏性，没有杂兵，只有 BOSS。 你所要做的就是找出各个 BOSS 的位置 然后"跨过"它们（MS 很难 BOSS 们太巨大了- -） 时刻注意你的脚下。也许，你真正 BOSS 的背脊上舞蹈```````````干掉各种高大如山的 BOSS　绝对是一种心理上的享受

8.MD 异形战士



Picture From BBS.A9VG.COM



风格硬派的动作射击游戏 大比例的人物，爽快感十足 不过难度过高　主角是一个鸟人- -（确实是鸟人） 需要在游戏过程中不断消灭 BOSS

此游戏的最大特点就是　BOSS 接二连三的出现　走几步就来 甚至于 BOSS 之间没有杂兵　1 个小时的流程中居然有 30 个 BOSS

主角鸟人（确实不知道名字 只能叫它鸟人了- -）可以说是屠杀 BOSS 专业户了　同为财宝公司出品

9.FC 三目童子 最终 BOSS



玩这款游戏之前接触的游戏最终 BOSS 大多是比主角大 N 倍 而到了这游戏 最终 BOSS 居然和主角一样大 另我对 BOSS 的看法有所改观

对于当时 ACT 苦手的我来说

它的实力是很强的````

印象深刻的原因是：小小的身躯却蕴涵着无穷的力量

10.难以取舍 所以忽略掉

关于几款超人气动作游戏!

单细胞生物

首先声明，我发这贴的目的只是为了和大家讨论下。想听听大家对这几款游戏的意见。
提到的游戏都是神作！但就算是神作也有不足之处。
本人是鬼泣１ＳＵＰＥＲ　模式打出．没追求全Ｓ．2 代但丁篇通.３代ＨＡＲＤ通关.

合金装备 3D 后的１　２　３加上ＧＢ版本．全难度通，全隐藏要素完成．几乎没怎么玩ＰＳＰ版本的．操作和画面让我难以忍受.

忍者龙剑传黑之章通普通难度.PS3 版ＨＡＲＤ难度通．任务没打完.

Ｓ忍　美版全难度通两遍．＜记录丢了再打一遍＞全Ｓ　全龙币收集.

鬼武者１　２　３ 新鬼通．２　３ＨＡＲＤ难度通．一闪模式通！
很多动作游戏是要打到后面才好玩，高难度才体现精髓.
每个人各自喜好不同，希望不要有人搬出索饭！忍龙饭之类的互相攻击。
按时间来！
鬼泣 《DEVIL MAY CRY》销量 217 万套 2001 年八月 CAPCOM 出品 PS2
评价《鬼泣》对于游戏业的影响已经超越了它本身 217 万套的销量，它的出现标志着一个"Stylish game"时代的来临，这个在国外已经几乎被用滥的新名词我们可以暂且称为"耍酷游戏"。
《鬼泣》的开发思路对欧美动作游戏制作者有着非常深刻的影响，《战神》制作人 David jaff 曾表示，《鬼泣》是他创作《战神》的最大灵感，而类似 JAFFE 这样的制作人还有很多。这样一款将动作的表演性和刺激性发挥到极至的游戏无疑非常适合欧美市场，也只有 CAPCOM 这样的公司才能创造出这样的游戏类型。
特色 哥特式风格的场景让人眼前一亮，张扬的但丁，爽快加硬派的手感。
游戏初期打完三眼鸟 BOSS 后，跑到门外，天黑了，满天死神乱飞这样的设计让人不觉想起小时候玩游戏过了头，被父母从街机摊揪回家的感觉！最终 BOSS 门之前，魔域是一段在内脏里的，蠕动的墙壁，整个场景让人做呕。不过，进了 BOSS 房间之后，里面竟然是个教堂，一片大光明，耳边响起钟声，魔王竟然是个"宙斯神"的造型！

抱怨！好好的动作游戏，一直都是猛砍猛砍，见到最终魔王后竟然是以 STG 开头，RAC 飞机出逃结尾。破坏了整体感觉。没办法谁叫是个有实验性质的作品。一个很有创意的游戏，用了个和 CAPCOM 系列大作〈生化危机〉〈鬼武者〉极其类似的结尾。
守护少了点，就个复仇者之剑和伊夫里特。
因为是 PS2 早期的游戏，在那时候能玩到这样的高完成度游戏，实属不易，感谢三上三下和神谷英树！也就不提它的画面粗糙了点和音乐吵了点不够耐听了。



Picture From BBS.A9VG.COM

鬼武者 2 《ONIMUHA 2》销量 214 万套 2002 年 3 月 7 日 CAPCOM 出品 PS2
评价 动作游戏是 Capcom 的立足之本,但作为其 PS 时代支柱的《生化危机》在动作性方面实在有所

欠缺.因此到 PS 晚年的时候,以《生化危机》为基础构思了一部有着更强动作性的作品.不过这个游戏快做好的时候,CAPCOM 又发挥了喜欢将游戏推翻重做的优良传统.好在结果令人满意鬼武者初代成为 PS2 上首个破百万的作品.而《鬼武者 2》是此系列 FANS 评价最高的一作。在销售短短几周内已经突破百万套，相较于前作花了好几个月才达到百万套成绩。

特色 做为 CAPCOM 力推的大作，当然少不了优良的打击感，锤子，轰重无比。单刀，砍上去刀刀入肉。每种武器都有其特色战术壳。就算不管一闪是什么。也能在本作的超高素质中体会到乐趣。战斗时候的究极奥义"一闪"再度进化！比前作更容易使出，也更具刺激性和爽快性。用动态预渲染 CG 做的背景是同类游戏中最好的。剧情分支与同伴好感度系统。过场 CG 也极为精彩。
抱怨 成也一闪，败也一闪。一闪成功无疑能给玩家带来莫大的乐趣。但是犹如一把双刃剑，《鬼武者 2》系列战斗的核心系统，看起来简单，但想要练的如火纯青却要费一翻心血。敌不动我不动，敌要砍，我先砍。失败了，就像个傻子一样，站在那随便人砍。经管主角是以日本著名演员为蓝本，但对广大不熟悉的玩家来说，还是难看了点。科幻加上日本战国的风格也让有些玩家觉得有点突兀。主角竟然还有骑机械马骑。。。



忍 《Shinobi》销量 47 万套 2002 年 12 月 5 日 SEGA 出品 PS2
评价 为达人级玩家定制的一款有强烈 SEGA 铁血超硬派风格纯种 ACT！行云流水的畅快手感，耳目一新的杀阵系统！一起呵成的关卡设计！让人大呼过瘾！！虽然销量不高，但论坛里持续高涨人气和口碑都叙述了它的价值！

特色 本作独创的"杀阵"得以让 BOSS 可以在上级操作下，一击必杀！特别是 SUPER 难度下，贴墙背后一刀斩掉铲土蛭户，"杀阵"完成时的满足感是无与伦比的！而妖刀的不吸魂就吸血的设定，也催着完玩家不顾一切的杀！杀！杀！
不觉想起李太白的名篇《侠客行》"五步杀一人，千里不留行。"
关卡设计决无拖沓，每关都是以星辰名字来命名。每向前一关，难度就会加一点，最后到最后第二关"北辰"来个对玩家跳跃及 DASH 的测试！最后一关是对整个游戏的总结！想有不少玩家都对铲土蛭户门前跳那条超长的平台连跳印象深刻！
抱怨 画面不够好，也许是为了保证快速斩杀下高祯数的流畅性，而做了无奈妥协。对关卡不熟悉造择死比砍死的机会高。超高的难度，让不少玩家在体会到游戏的乐趣之前放弃了。"杀阵"也是一样，不靠"杀阵"杀掉 BOSS 在游戏后期几乎不可能。过于硬派的风格也制约了游戏的自由度。还有，BOSS 看上去没有玩家自己砍起来有气势。



忍者龙剑传 《Ninja Gaiden》销量 210 万套 2004 年 3 月 2 日 TECMO 出品 P/X

评价 XBOX 上千呼万唤始出来的超级动作游戏。出色的画面表现，流畅的操作，硬派严谨的攻防判定。。花样繁多的武器加上刀刀入肉手感加上富有挑战性的敌方 AI 设计！动作招式虽多但大多并非虚设，酣畅淋漓的打斗让人欲罢不能！！

特色 同类游戏中最卖力演出的杂兵，个个像拼命三郎一样！近身投技，抓咬。远攻机枪猛扫，火箭炮狂轰。让人无法有一刻歇停。长枪短棍，双刀大斧，各种武器都有自己实用的招式和攻击路数及其大魄力的蓄力攻击！汲取众家之长，你能在本作中看到不少动作名作的影子。
拆招，反击，挑空，闪转腾挪，飞檐走壁！隼龙动作可以媲美一流格斗游戏，东方武侠风格浓重

抱怨 暴力!杂兵除了断头没别的死亡方式，场景也不够大气，绕了一大圈还是在同个城里，而且到处都是差不多的白墙石像。可以破坏的场景太少。连张可以砍碎的桌子也没有。也许为了照顾玩家口味。怪物设计杂了点，从魔神，妖怪，动物，半兽人，僵尸，到特种兵，飞机，坦克。什么都有。打直升机的时候让我有在玩 MGS2 的错觉。关卡设计也不够有新意，熔岩洞窟，幽暗水道，都似曾相识。通关也想不起有什么特别让人印象深刻的场景。另外，视角设计比较糟糕，但不影响正常游戏，但有时候在狭窄地段，镜头乱拉令人发昏。！
不过在公布的 NG2 视频来看，以上一切似乎都在改进中，期待神作！



潜龙谍影 3 +生存 《MEATAL GEAR SOLID 3 SNKE EATER》2004 年 11 月 17 日 KANAMI 出品 PS2
评价 游戏性和观赏性完美结合的游戏！游戏给人带来的那种震慑人心的感觉是当今其他所有游戏无法比拟的！《潜龙谍影 3》简直就是一部英雄史诗电影，而玩家就是电影的主角！无可挑剔的游戏画面，超酷的过场，了解越多，玩法越多的游戏性！超高的自由度！以及对游戏中对战争的思考。这一切早以超出了一款游戏所能承载的内容！
特色 潜入！搜索！生存！战斗！玩家可以在这游戏中感受到超级特工的感觉！式样繁多的枪械，极具创意的 BOSS 战！与 THE END 的战斗可以让人感觉到狙击战的真意！游戏中到处都有小岛组的细心设计！费尽心力所制作的丛林场景也是类似游戏中最好的！前作中饱受诟病的 CODE 对话也被大段大段的过场剧情压缩至最少。
抱怨 发色素略显低了点，可能突出 60 年代风格的问题。操作过于烦琐，即使是《潜龙谍影》FANS 也得花点时间上手，更不要说初次接触的玩家。加上承前起后 FANS 向的剧情。这间接制约了销量。不过，当你完全掌握了所有操作，如此的细腻的游戏带来的乐趣是无法言语的！
ONLINE 作战虽然也不错，但还是比较 FANS 向，许多方面无法令人满意，期待 4 代！



浅谈电影和游戏在改编之外的交互影响

夕亭

19 世纪末诞生的电影和 20 世纪出现的电子游戏(包括电视游戏和电脑游戏)，都通过涵盖了多种其他艺术形式并引申到新的领域，从而让受众产生新的体验，现今已成为年轻人最喜爱的娱乐消遣形式。自从游戏诞生以来，两者之间的交互就没有停止过，并已日渐成为一股不可忽视的力量。而随着交互带来的更大的市场潜力，其愈演愈烈的趋势将会更加明显。随便翻开某游戏机种的新作发售表，充斥着电影改编游戏的身影；而正在筹备或拍摄的游戏改编电影也不在少数。

当然，单纯的从游戏角度看电影改编的游戏，或者从电影角度看游戏改编的电影，其素质可能并不理想，有些还难逃"粗制滥造"的骂名，但原作支持者的力挺使其在商业上有了一定的保证。目前为止执导游戏改编电影最多的导演乌维·保尔（Uwe Boll）的上部作品《吸血莱恩（BloodRayne，2005）》，2500 万美元的成本只收回 360 万美元的票房，但凭借不错的 DVD 销量和德国的税收制度仍扭亏为营，而其同样是游戏改编的新作《地牢围攻（Dungeon Siege，2007）》的成本更是涨到了 6000 万美元。由此可以看出虽然改编的游戏和电影虽然可能还会继续地烂下去，但我们还是会一次又一次地和它们相遇。稳定的市场潜力，也使电影和游戏之间的的交互从早期的授权制作发展到现在的制作人员流动，素材共享等更经济更可靠的道路上来。

电影和游戏的交互影响其实还体现在纯粹的电影游戏交互改编之外。包括：整体风格，创意，音乐，思想等等方面的影响。当硬件提升到一定程度后，制作者开始借鉴电影的过场和镜头来填充游戏剧情，而很多受电影启发制作游戏的典故也是耳熟能详；而电影可能会扩大游戏中的某一效果，或者是表现游戏和现实交互产生的困惑，或者是对游戏发展前景的展望和反思。（其实动漫和游戏的关系也可以进行类似的分析，但因为日本 ACG 不分家的现象由来已久，早已水乳交融，这里也就不再涉及了。）

关于电影和游戏互相改编的有关内容不再赘述。本文将以欧美电影为例，通过几个实例来说明改编之外的交互影响。管中窥豹，调侃为主。一家之言，切勿惦记。

电影对游戏的影响

电影产业发展到 20 世纪 60 年代已经具有相当规模了。而刚刚诞生的游戏不可避免地要借鉴其他艺术元素来丰富和扩充自己。这和电影诞生之初的情形十分类似。在游戏的 2D 时代，很难还原电影在画面和音乐等方面的演出效果，这时的一些所谓的改编自电影的游戏很难带来延展自电影的感觉。而随着硬件性能的提升带来表现力的上升，制作者们也开始从大众化的艺术形式--电影吸取精华，逐步尝试增强游戏的感染力。不少游戏的制作者本身就是电影爱好者，所以他们制作的游戏中多多少少都会有电影的影子存在。和注重故事或人物描写的艺术电影相比，刺激紧张的动作，科幻和恐怖类电影作为游戏要素具有着先天的优势、通过互动性的操作体验有时反而会得到比电影更优秀的代入感。而不少风格成型后的游戏作品反过来也给电影提供了足够的灵感，从电影到游戏再到电影，形成了一个很完美的循环。

还记得阿拉斯加的雪原么？还记得孤高的女狙击手 WOLF 么？还记得《The Best Is Yet To Come》么？PS 上的那款《合金装备》带给我的震撼难以用语言形容，而其神似一部"美国大片儿"的过场也把游戏的电影化推向了一个极致。该作绝对是游戏电影化的一个里程碑，也被称为"最应该被改编成电影的游戏"（喊了不少年了不过始终也没见着动静）。据说，小岛秀夫本来就是打算成为电影导演的，但在父母的干预下未能如愿，这也成了他最大的一个遗憾。虽然通过此作，小岛开创了"互动式电影"时代，但他最大的目标仍然是获得奥斯卡奖。接下来的二代，三代进入了 PS2 时代，演出效果再度加强，小岛秀夫也相继加入了科幻以及复古元素，加上贯穿始终的来自好莱坞知名配乐大师的音乐渲染，小岛式"电影风格游戏"越发成熟。NGC 上的复刻版--《合金装备：孪蛇》的过场甚至直接请来著名动作片导演北村龙平来设计执导。小岛的灵感来源于哪部具体电影我并不清楚，但可以肯定的是，好莱坞丰富的动作和战争电影库给他提供了不少素材。拿大家比较熟悉的电影来比较的话，一代有雪原版《勇闯夺命

岛（The Rock，1996）》+吴宇森风格的兄弟情的感觉，二代近未来的设定近似《逃出克隆岛（The Island，2005）》，三代则混合了冷战的时代背景和越战的环境条件。从导演的风格来看，小岛秀夫比较接近迈克尔·贝（Micheal Bay），但是自己写剧本的小岛更加全面。

当今影响力最大的僵尸恐怖类游戏《生化危机》系列，也是三上真司受被誉为"现代恐怖电影之父"的乔治·A·罗梅罗（George A. Romero）的僵尸三部曲启发而开创的（受乔治·A·罗梅罗的僵尸电影启发的游戏还不止这一部，下面会提到）。PS 上的《生化危机 1》从画面上来看相当粗糙，根本没法和电影相比，但游戏的互动性营造出了未知的恐怖氛围，也暂时弥补了表现力上的不足。之后的几部作品都强化了电影化的演出效果，从而形成了一套区别于原僵尸三部曲的独有的僵尸恐怖风格。到了《生化危机 4》，甚至还加入了一些西部片的元素。此外受该系列的影响还诞生了一批强调电影化剧情和演出的恐怖类游戏，其中的佼佼者包括《寂静岭》系列和《零》系列。

三上真司的电影趣味也影响了流星般的四叶草工作室。《红侠乔伊》从电影胶片上找到了灵感，引入了诸如快进，慢放，局部放大和缩小等电影术语，创造出了一款崭新的动作游戏。而该游戏不光剧情上神似美国漫画英雄改编的电影，连每个章节的标题图都恶搞自知名电影的海报。至于那款毁誉参半的《神之手》，也因其西部片的风格和 CULT 电影般的剧情设定让人过目难忘。

再把目光转向角色扮演领域。大名鼎鼎的 RPG 之王：《最终幻想》系列也脱不开和电影的关系。FF 之父坂口博信本身就是一名电影爱好者，而初代故事设定里的时空穿越的灵感即来自于詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）的科幻名作《终结者（The Terminator，1984）》。FF 系列一贯追求电影化的演出效果，北濑佳范的 10 代和松野泰已的 12 代都是很好的例子。而此二人和《星球大战（Star Wars，1977~2005）》系列也有着很深的缘分：《星战》被北濑称为人生重要的转折点，在他年少时看过《星战》系列后便树立了以创作电影也无法完全表现的史诗作为人生目标。而松野的《最终幻想 XII》更是被影迷玩家戏称为"《星战》COS"。至于 COS 的有多像，把老星战三部曲再看一遍就知道了。

当然，并不是说单纯的借鉴知名电影的风格制作游戏就能成功。上述成功的例子，是在电影风格的基础上设置了很多新的元素，更是有着游戏性做为保障。此外再简单列举一些借鉴了电影具体要素的游戏。

迪士尼：《王国之心》

《王国之心》并不是电影改编来的，但它直接使用了许多电影角色，所以完全可以把《王国之心》理解为由迪士尼明星集体客串出演的公路电影。

《黑鹰计划（Black Hawk Down，2001）》：《潜龙谍影 4》

最早看到 MGS4 的预告片时，第一感觉就是《黑鹰计划》索马里巷战的未来加强版。作为近年来最真实的一部战争电影，被身为电影票友的小岛相中并不奇怪。

《活死人黎明（Dawn of the Dead，重拍版 2004）》：《僵尸围城》

游戏《僵尸围城》直接拿来了乔治·A·罗梅罗的《活死人黎明》里的商场作为故事的主场景。

《2001：太空漫游（2001: A Space Odyssey，1968）》：《异度传说》

可以毫不夸张的说，库布里克的不朽名作《2001：太空漫游》几乎影响了之后的所有科幻作品。在电影里多次出现的黑石，应该是启发了高桥哲哉。于是我们在》《异度传说》里看到了事象变移机关"佐哈尔"。

《夺宝奇兵（Indiana Jones，1981~2008）》：《古墓丽影》

乔治·卢卡斯（George Lucas）的另一名作，影响了之后很多探险夺宝类作品。

《荒野大镖客（A Fistful of Dollars，1964）》：《荒野兵器》

《荒野兵器》系列的西部风格，口哨以及悠扬的配乐，明显是从塞尔吉奥·莱昂内（Sergio Leone）的《荒野大镖客》中得到的灵感。而有意思的是，该电影又是翻拍自日本国宝级导演黑泽明的《用心棒》。

游戏对电影的影响

和游戏借鉴电影要素来完善自身的演出效果不同，电影从游戏中获得的启示，从表达方式上来分，主要有扩大体验游戏效果和反思游戏与现实以及未来发展两种。从形式上分，则可以分成现实和超现实两种。和游戏直接改编的电影的附属性质相比，此类电影偏向于延展性质，在艺术上的成就要高出不少。

扩大体验游戏效果

游戏区别于电影的最大不同，在于其互动性。而一些虽然不是改编自游戏的电影却因为其新颖的类似游戏元素的设定获得了"游戏电影"的称号。这类电影大多属于超现实类型。

首先要提到的就是最著名的"游戏电影"--《罗拉快跑（Lola rennt，1998）》。这部精彩的德国电影故事很简单，罗拉为了救出自己的男朋友，必须在 20 分钟内筹到 10 万马克，于是她做出了三次选择。除去带有先锋实验性的音乐和镜头处理让人耳目一新外，它还吸取了游戏的一个概念：选择项功能，并将其最大化。在日常生活中我们往往会遇到左右为难而又不得不做出选择的情况，如果选择错误又往往会后悔不已。在游戏里充斥着各种各样的选择，而游戏的记录功能却将选择的风险降到了最低。"选错了？读记录，重来！"这个几秒钟就能完成的事情在现实中是完全不可能出现的。而《罗拉快跑》则就像是一场超现实的游戏，在做选择前存了个档，"死掉了？读记录，重来！"

超现实的扩大体验效果的电影还包括儿时的经典《勇敢者的游戏（Jumanji，1995）》。虽然电影暂时还不能真正做到互动，但本片却通过电脑特效扩大了大富翁类游戏的感官效果，逼真地表现了游戏进入现实生活的种种状况。

表现游戏进入现实生活的还包括一些恐怖类型的电影。比如一款叫做《生存游戏（Stay Alive，2006）》的描写网络游戏影响现实的恐怖片。 故事还是很有吸引力的：一个资深游戏测试玩家偶然玩到一款未发售的网络游戏。他的离奇死亡引起了同为游戏玩家的一群好友的怀疑。他们也进入了这款恐怖网络游戏，并发现当游戏中的角色身亡时，现实中的玩家也会以同样的方式死去。不过影片空有一个好创意却并没能进一步探讨更深层次的问题，对游戏的解释始终停留在了表面。同样题材的电影还有一款叫做《养鬼吃人 8:地狱世界（Hellraiser: Hellworld，2005）》。

扩大体验游戏效果并不是毫无变化地直接把游戏元素拿来用。这里用一款游戏改编电影《毁灭战士（Doom，2005）》做例子，在电影接近尾声时，居然出现了长达数分钟的极其类似 FPS 游戏的画面。对于原作的支持者来说，看这样的内容并不会产生新的体验，还不如自己去玩，所以这样不思进取的拿来主义注定是失败的。

游戏发展和反思

游戏诞生以来，一直都是一门很有争议的产业。支持者认为游戏是第九艺术，反对者认为游戏是洪水

猛兽。电影工作者们则从自己的角度去理解着游戏的现状和发展。

戛纳电影节金棕榈奖影片《大象（Elephant，2003）》就涉及到了游戏对青年造成的影响这个很现实的问题。这部电影以 1999 年 4 月发生于美国科罗拉多州 Columbine High School 的校园枪击案件为蓝本，导演格斯·范·桑特（Gus Van Sant）不加任何感情色彩地，用了 2/3 的篇幅描述一群普通高中生的普通校园生活。在校园之外，时常受欺负的两名男生身着美军野战装、手持冲锋枪走进校园，开始大开杀戒。

在影片中，FPS 游戏是进行屠杀的二人的发泄工具。在这里，暴力游戏虽然不一定是青少年走向毁灭的绝对原因，但至少会有相当程度的影响。关于暴力游戏和青少年也是老生常谈的问题了，对待正在玩暴力游戏的青少年，我们最好都能做到《局内人（Inside Man，2006）》里的克里夫·欧文那样。

最后要介绍一部涉及未来游戏发展的电影--大卫·柯南伯格（David Cronenberg）的《感官游戏（eXistenZ，1999）》（同一年还有另外两部优秀的表现虚拟和现实世界交融的科幻电影：《异次元骇客（The Thirteenth Floor）》和《黑客帝国（The Matrix）》，但并未和游戏有直接关系）。故事发生在近未来，一名女游戏设计师设计了一款名为"X 接触"的新游戏（影片中玩游戏的方法触目惊心：在脊椎上注射一个"插座"，连上形似胎盘的驱动器后，由人体提供驱动器能量，之后人的意识脱离肉体，进入驱动器提供的游戏空间。把游戏和人的接触制作成生物状，隐喻着游戏对人类肉体和精神的双重侵略性吸附。），通过这款游戏可以让参与者产生完全真实的游戏体验。在试玩体验会上，一群反"X 接触"的人突然闯入，其目的直指女设计师。而女设计师则被一名警卫救下。之后两人都进入了游戏世界，却发现游戏中还有游戏，而现实也变得越发虚幻......

从游戏诞生时期简单的点阵，到 3D 游戏，再到足以乱真的高清时代，只用了不过 50 年。而以"追求真实"为目标，游戏仍然会继续发展下去。《感官游戏》则对游戏"追求真实"发展进行了戏虐式的反思，也是对工业化发展的担忧。 电影预言性地提出了一个假设命题，也是值得大家思考的一个问题：当游戏真的发展到和现实一样真实的情况下，又该如何区分游戏和现实的区别呢？

论 ACG 女孩

易路尔达比多

所谓英雄难过美人关，游戏中一道亮丽的风景线自然当属美人，所谓窈窕淑女，谁不想要。今天就谈谈这个，本人玩的游戏不多，接触的动漫更算不上一个痴迷者，希望和大家分享我的感想。

废话不多话，立即进入正题，其实所有的女孩按照机战的两句就能总结完毕了。没错！改过本人改良后那就是真实系和幻想系，真实系无疑就是参考现实中的人，用尽全力做到百分之百的真实，幻想系当然就是日式画风的大眼睛风格。至于以后的角色都是按照这两条线来走，大家一定觉得这样忽略了很多因素，各位少安毋躁，其实一个女性人物无疑都是这两条线在起作用，要是将她的全部方面总结为 100％，那就是看看这个角色的两个因素，幻想的和真实的各占多少百分比，当然了，要是喜欢搞极端的，可以 100％都是真实或者 100％都是幻想的，当然上述那个 100％包括这位角色的样貌，能力，性格等等。

下面我们先来讨论一下她们的年龄，因为年龄可是左右着女孩的脸孔，不过在这里要事先声明一下的是这里说的年龄不是现实中的真实年龄，而是相貌的年龄，因为随着游戏的发展，人们的想象力渐渐丰富，出现了年龄和样子挂不上勾的人。一个小女孩可以生存了几百岁。（例子多不胜数）

按照本人的划分通常作为姐姐级别的女孩样子大约设定在 17－25 左右，至于阿姨级别的当然再高了，而作为小女孩大约就在 6 岁为起点到 12 岁左右，或者延长到 14 岁，然后 13－16 这个阶段的算美少女的雏形或者基本型，当然，网上划分方法更多，本人只是就样子总结一下。

接下来就到她们的类型了，这里先提到的是性格，其实大部分的角色都是来自现实的，很多人觉得这有点困惑，其实换一个角度来说，只要她们有喜怒哀乐的感情，就能参考，只是她们的性格带有夸张成分，但即使是夸张也能看到一些影子。当她们由于对陌生的世界不熟悉而感到困惑时；以及碰上困难，有些表现得迷惘，有些则通过摔了一跤后重新振作。这些情况在现实中都是有的，只不过就是看作者喜欢接近真实，还是有所渲染。

说完性格就到种类了，在最初的游戏里，一般角色都是人类，接着题材渐渐丰富，引入的要素也越来越多，或者应该说很多种类被人形化，例如光明系列的精灵少女艾鲁温，猫女玛奥，东方萃梦想的日式鬼怪伊吹萃香等等多不胜数，可以说女孩已经从原来的人类，变成了各式各样的，用一句话来形容就是可以化作人形的雌性生物（此话没任何讽刺之意，请勿误解）。可以说，任何的元素都可以成为她们造型的一部分，说到这里我不禁感叹人类的想象力可以化腐朽为神奇。

在这里我按照自己总结的给大家一个参考，当然本人的划分不一定正确，欢迎大家提出新的观点和意见。

人类：这个无可厚非了，即使要妖魔鬼怪也要先变成人类的样子再接近我们，不过随着题材的越来越多，人的种类也发生了翻天覆地的变化，最为明显的就是人类和其他种族杂交的，至于某些题材出现了人类不必经过胚胎而诞生的，或者是生化人等等，至于她们到底属于还是不属于人类的定义，最好还是问一下生物学家比较好。

动物姬：猫耳，犬耳，人鱼，鸟人等等这种其实可以理解为动物的人形化，要是自己家里养的宠物突然在某一天变成了女孩，估计很多人会措手不及，这种女孩子说她们是宠物也不为过，最喜欢在主人身边撒娇，不过也有稍微强悍一点的，丝毫不给男主角机会，一下子就将她们揍飞。

机械娘：说起这个就更加多，而且品种还越来越多，不过可以用机械化的程度来分别，例如异度传说的 KOS 姐姐，草剃素子，小叽等等，这里就将人工自律以及电脑都算进来，她们给人的感觉，有些就是忠实的守护者，有些显得冷酷，但其实是先天不足（这里是指性格上的不足）

天使/恶魔：这种为数也是不少，用一句话来形容就是天上掉下来的和地底钻上来的（掉馅饼也好，掉这种东西你还要养她，不会吧，挖水渠挖到别人家里！），不过现在的她们已经变化了，可以有着比博士生更厉害的知识，或者是一个魔法可以让全世界随着她的心意转，当然她们的翅膀多数都是收起来的，而且最重要的她们也知道科学是第一生产力，先进装备不会少＝ ＝。

精灵：和上面的天使和恶魔比较，这种应该属于乖女孩的类型，长长的耳朵，多数出现魔法题材，或者是奇幻题材中，打扮从来比较含蓄和古典，不过最近好像她们也玩起时尚来，这种角色多数会作为男主角一个很得力的助手出现，聪明绝顶。作个比喻就是一个出色的贤内助。

妖精：其实精灵和妖精的划分并没有很具体，不过相对来说她们和神比是低了一个等级，这种就恰好相反，调皮，捣蛋居多，她们多数是穿着类似夏装那样的打扮，或许是为了突出她们的活泼，不过当然也有个别是例外，如妖精旋律的露西，至于她是否属于妖精很难确定，只是用这个词来形容她而已。

亡灵：要是看过地狱少女或者灵异题材的当然不会感到陌生，每逢到了深夜就会出没，白天是看不到她们的，其中有怪吓人的，也有善良温柔的，例如魔法老师里的相坂小夜的。

至于还有更多的种类，例如 CAVE 的虫姬公主，怪物王女中的姬（莉莉安露）等等，就不作分类了，因为很多是无法分类的，而且会越扯越远。

再来谈谈打扮上，不知道为什么女孩的打扮种类总比男的要多，起码多了裙子这玩意儿，甚至现在真有巾帼不让须眉的趋势，随着时代的变迁，游戏里的人物也和现代人穿着时髦，就算是古典题材的也有着赶潮流的气息。至于最近卖萌当道，打扮就更是千奇百怪，最为有代表的巫女装，女仆装、校园水手服等等，至于战斗题材的战斗服除了带有科幻气息外，更是越来越开放（现在是去打仗！不是去时装表演！OH!NO!），至于戴墨镜等的多不胜数，而且打扮也有着和年龄和外表挂不上勾的感觉，身穿女仆装的随时可能变成超级战士（安藤麻幌），至于学生的话脱下校服又有一套打扮。

至于能力方面就更是五花八门，除了魔法，妖术，法术，还有更多作者原创的招式，有点也是及其华丽，和男孩子比较丝毫不输，当然有时候也是可以强得逆天，例如人称最终兵器少女的千濑，星野琉璃可以一瞬间控制整个部队，绫波丽一个补完计划可以全世界完蛋（不知道能不能当作是武器）。至于她们的身体和携带的东西更是十分神奇，可以突然长出天使一样的翅膀，可以从背后突然抽出一根比米加粒子炮更牛的武器，说不定某天可以一个地球扔过去（本人的小说有比这更无耻的，而且恐怕不是逆天，是逆时空）

总之一句话，样子和能力，打扮完全没关系，请勿胡思乱想。

当然，随着美少女游戏的兴起，手办模型中有了女孩子的踪影，而且还有成长的趋势，各样的周边商品和女孩子有关的也越演越烈，一个手办少则 200 多人民币，多则几百元甚至上千人民币，海报画集等等更是一大堆，甚至有专门介绍女性角色的杂志。对于这种现象，本人觉得这也是人之常情，就好像现实中很多人喜欢看美女，而作为一个 ACG 迷，他们只是喜欢虚构的美女，这本来就是同一回事，不过老是被别人打压，说他们不现实，只能说世界充满了误解，很多东西其实正确引导的，就能减少不少麻烦，而且总有一些墨守成规的人和思想守旧者在乱放胡话。

以上论证后得出某个结论，ACG 女孩可能要成为第四产业（口胡而已，千万不要当真）

本人掌握的资料不多，只能说到这里，要是大家有什么新的看法和观点，可以和我交流一下。

＝ ＝由于本人是写美少女小说，所以在这里特定将我在小说里的做的类型表献上，要是哪位写小说时碰上构思不了女性角色，仅献上这份归纳表，虽然不敢称为概括全面，基本囊括了大部分的种类，希望对大家有点帮助。

易路尔·达·比多 ACG 女孩种类归纳表

1．物造姬：就是以被动式诞生或者由某个东西制造出来的，她们的构造有够多种多样的，金属，植物等等都可以构成她们，甚至能创造物质。在这里人造人也是被归纳进去这里。

2．武器姬：以武器、电脑、机械为基础三合一体，能适应任何空间和地形，身体适应力逆天，可以同化很多物质，也可以化身为其中一种物质。

3．机动姬：采用人工和天然二合为一的思维和身体，具有机动兵器的特点，可以随时随地对身体的结构和大脑思维，没固定的体积。

4．有机：以科技特色为主，主要以有机物质构成，和机器人以及生化有类似的地方，但关键是她们能将有机物质和无机物质转化，后来转化的种类越来越多。

5．类星：母体是一个有着星球般的物体，核心为繁殖个体的地方，个体到一定时间会到母体吸收能量，可以说居住地其实是一个有生命的星球，身体略带有血肉的特征，但组织结构与人类大为不一样，

6．太空：说白了就是世人口中的外星人，在佐迪里称呼其为太空种，就是她们的外表是人类以及动物以外的，所以也会被成为异型。

7．灵异：就是能使用超能力等无法解释的力量，当初很多人将其误当作是亡灵，身体结构也是极其另类，甚至会出现违反常规的结构，

8．辐射生化：经过宇宙射线以及众多异空间光线造成的以及其他能够让，就是世人所说的畸形。

9．强化/半机器半原生：这种就是能通过自身的某些条件产生激烈变化的，变化可以来自外部条件和内部条件，她们可以自由更换身体的每一个部分以及改变。

10．改造/半生化半异变：和强化相似，但和强化区别在于前者是通过人为等主动原因改变，并不能成长，而改造则能随着存在时间的变长而成长，还有另一个区别是改造等于再造，有可能将原来的一切都扬弃掉。

11．游离：从精神、身体任何方面都是持不稳定状态的类型，可以来往于众多的空间，存在的形式也可以是从气体到固定不等。

12．精灵：长耳，喜欢居住在山林中，开始的时候由于诞生不同，皮肤有着多种颜色。

13．妖精：头有触角，屁股有尾巴，喜欢躲在石山或者以山为家，身体具有软纫性，

14．天使：背部有翅膀，多数会在天上，有着人类模样的当初被称为翼人，没有的就被叫做鸟怪，和神的使者天使的性质完全不一样，后来也被成为翼使。

15．灵念：只有精神没有肉体，肉体可以通过精神来塑造，和幽灵的结构及其相似，肉眼无法看到，只能用特殊能力发现。

16．恶魔：和妖精特征相似，只是有着虎牙或者犬齿特别长，皮肤为黑色，通常会在一些阳光无法找到的地方出现。

17．元素：火，水，土，风等构成，和物造姬最大的区别是她们原本没生命结构，也没有生命气息，更没有思维。没有死亡只有消亡，至于精神必须占有其他生命的，或者利用学习等技能取得。

18．怪：诞生在火山口等特殊环境的种类，相反她们的皮肤有着某种特质，身体机能包括大脑都比较怪异。

19．虫：外表有着坚硬的甲壳以及复眼，据说其眼睛非常值钱，不但有观赏价值，而且能药用价值，可以使用激素令能力在短期内出现反常的提高。

20．兽：通常有着动物的耳朵，喜欢住在木屋里，体格良好，身体具有坚硬性。

21．水生：出生在液体世界的第二宇宙，没有心脏等结构，支持生命的是名为囊腔的储液体器官，只要有液体到达体内，就能转化成血液。

22．混血：拥有其他类型交叉两种以上特征，或者是类似四不像那样的类型。

23．人类：分为六种
（一）和人类新生差不多只是由始至终的一切都是制造出来的。
（二）以雌雄双体交配后诞下的，随着身体以及技术上升，生育期渐渐缩短。
（三）通过自然诞生形式出现的人类，但没通过精子和卵子结合的，由类似细胞等东西慢慢长成人形。
（四）通过试管婴儿等人工方式出现，最初其称呼不是人类，最早的作用只是作为实验样本，其诞生所需材料也非精子和卵子。
（五）通过两个种族混合最终得出和人类相似的形态，可以说
（六）通过一种不明生物变化而成的，和合生一样原来都不是人类。

24。亡灵：顾名思义就是死过一次的。

备注：第 9、10 其实可以理解为上述全部种类的过渡阶段，或者是通过此两个形态实施变化，革新。

上述任何形态进行整合，分离等手段，都可以得出第 22 这种类型，上述所有的都有死亡，当死亡后得出第 24 种。

上述分类除了从外表，体格，精神，思维特点，因素的主动与被动等各方面总结，其中必有相似和雷同，以及其诞生的时间有先后。

上述种类本人都为其准备了剧本，将会在小说里一一描写，至于上述总结仅仅为模板基础，实质通过上述的整合得出新的品种。

网络之于游戏，到底意味着什么

彩虹泪绘

网络是一个神奇的东西，它的产生和发展极大的改变了人们的生活，以及许许多多相关的产业。游戏业也无法在网络大潮面前置身事外。游戏主机在这方面的发展要比电脑游戏稍为落后，但这并没有妨碍一旦游戏主机开始网络化之后的惊人的高速和彻底。对于游戏的网络化，玩家和业界都有清晰的意见分歧，支持者希望游戏都能完全网络化，反对者则希望保留尽可能多的单机游戏空间不被"污染"。网络究竟给游戏带来了什么？如果你并不喜欢现在的"网络游戏"，你还能否从无可抵挡主机网络化潮流中受益？游戏主机的网络化还处在萌芽状态，为了说清楚这个问题，让我们先回头看看电脑平台上的网络化和网络游戏。

电脑平台上网络的成熟和普及，对三类游戏产生了巨大的影响：MMO 网游，竞技类游戏，以及联网休闲小游戏。我们可以把网络要素从这些游戏中抽去，但不是彻底的抽去，而是把网络游戏退化成局域网游戏，网络虽然可以把成千上万的人集合到一起，但在每一场具体的游戏中能接触的人总是有限的，竞技类游戏和联网休闲游戏有其如此，如果你把 MMO 中其他的人当成"高级"的 AI 而只考虑和自己关系亲密的队友，MMO 本质上也可以在局域网的环境下游戏。然而网络和局域网相比还是多出了三个重要的因素：不受地点限制的交流，社群等级的交流和网络的硬件限制。之所以这样的比较比直接拿网络游戏和单机游戏比较更为合理，也更为重要，是因为比较机器的台数并没有什么根本的意义，单机游戏也同样包含了单人单机游戏和多人单机游戏。而多人单机和局域网游戏并没有什么本质的区别，都包含了合作和竞争的要素，都需要真实的把一群玩家集中起来。所以为游戏简单的添加多人合作与竞争要素并不足以发挥网络了威力，网络游戏之所以能和传统的多人游戏区别开来，脱颖而出，还是在于前面说的三点和局域网游戏相比的本质区别。解除交流的地理上的限制立刻就扩大了玩家群体，这是一个简单的问题，需要思考和分析的，是另外的两个特征。

==

网络和游戏。



网络对于游戏最简单的影响就是把多人游戏的在地点上的要求和限制去除了。当然只有这个作用的话，网络也就称不上游戏的一个新要素了，更谈不上对游戏本身产生什么本质的影响。不过很欣慰的是，现在看来网络正在对游戏产生着更为深刻的影响。这种影响一是体现在游戏的机制上，越来越多的关卡在设计上为网络的特性作了专门的考虑。这和简单的将单机的合作关卡网络化就有了不同。一个良好的以网络为出发点的关卡，应该在技术上考虑到网络游戏对于事件和游戏要素处理

能力的限制，这来自于网络自身有限带宽和事件同时化的要求。网络延迟是每一个玩家都不会愿意看见的现象，不过在到达网络延迟这个已经是无法正常游戏的程度之前，网络硬件技术本身还有很多其它的限制，比如游戏玩家之间可以交流的信息量，受到网络处理速度的限制，和单机合作时甚至比局域网状态下都有下降。一些本来可以做的动作和影响游戏环境的行为在网络游戏状态下就不能实行。分裂细胞的网络对战关卡设计就充分考虑到了这方面的影响。网络传输速度也影响到了事件同时性的判断，格斗游戏在这方面深受其害，网络游戏部分的判定和单机状态下的判定就有所不同。这样的例子都没有巨大到产生延迟的地步，都被游戏设计者巧妙的通过调整系统来掩盖了，然而这是网络由于本身技术上的限制影响了游戏性的真实例子。

另一方面，玩家在网络游戏中的行为比之单机游戏有更大的不可预测性，用于网络游戏的关卡对于众多玩家的不可预测行为需要有良好的兼容能力。这种影响出现的比较早，MMORPG 和在线 FPS/ACT 可以说是这种影响的最突出表现，前者几乎是一个全新的游戏类型，后者多人关卡和单人流程的区别也是越来越大，几乎可以用同一个标题下的两个截然不同的游戏来形容了。同样这种影响在分裂细胞和幽灵战士的单机和联网游戏关卡设计上都有所体现。其实这两个游戏的联网状态都还不是 MMO 游戏，这也恰好说明我前面的观点：网络这个技术本身的影响是很重要的，在某些方面要超过到底可以允许几个人一起游戏。四个人单机合作的游戏不会遇到的技术限制，两个人网络对战却会遇到。

网络对于游戏的另一个影响表现在游戏的组织结构上。这是一个比较新的变动，而且影响也不局限于某些特定的游戏类型上。这一点在 XO 的一些游戏上表现极为明显，网络要素不再只是依靠截然区分单机和网络的游戏部分来体现，而是渗透在游戏的每一个角落。来自网络的信息和选项让玩家即使在一个人游戏的时候，也能意识到自己是处在整个网络联系着的游戏环境当中。更为重要的是，游戏的完整性被从单一的卡带或者光盘媒体上分散了，分散到网络服务器上。这已经不是以前的通过网络手段提供附加内容和补丁的性质了，而是游戏基本的结构被拆散重新分配，被游戏内容提供方从服务器端控制。不能上网，很多的游戏内容玩家都无法体验，至少无法完全体验，而这种缺憾无论是多人单机合作，还是局域网，或者被服务器中介的局域网都无法弥补的。PGR 在 XO 上的游戏组织结构就是这样的一个例子，之前很多其他赛车游戏也有网络功能，但那无非是通过网络把众多 AI 车辆中的一个换成网络线路另一边的一个人。而 PGR 大量的游戏模式，以及在单人状态下的许多游戏信息都需要连接到服务器才能完成，传统赛车游戏的网络体验部分也许可以通过单机多人的游戏形式完全替代，甚至没有了网络技术的限制你会游戏的更好，但在 PGR 里这不可能，游戏相当部分的内容都是围绕着网络和服务器端的内容组织和建立的。Wii 也在这方面做出了一些可贵的尝试，比如配合 Wii24 小时联网能力和天气频道功能来影响游戏中的环境，这同样不是局域网或者多人可以替代的，这种新的游戏内容建立在服务器端上。

这种影响也体现在游戏主机的设计上，XB 之前的主机虽然也有上网的能力，但在整合网络功能和界面对于网络的优化上都作的不好。相反，PS3 和 Wii 的主机硬件和操作界面，就都把网络作为自然的内在要素包含了。

曾经业界和玩家对于网络化有过种种担心，其中之一便是网络除了提供游戏同时的玩家交流之外，不会对于游戏本质产生什么影响。而上述的两个改变显然说明了网络可以从本质上去改变游戏，继续以纯游戏作为拒绝网络化的理由显然是说不通的。在网络这个新的大背景下，游戏机制上和组织结构上需要探索的新内容还只是个开始。

PC 在 MMO 上占有绝对优势，XO 在在线 FPS/ACT 上占优，XO 游戏的组织结构在受网络影响的改变上最为明显。PS3 游戏看上去也将会深受影响，索尼欧洲工作室现在有包括天剑在内的一些游戏正在做 Home 相关功能整合。Wii 有着巨大的变动潜力，但这取决于任天堂的心思，关于这家公司在网络问题上的态度我已经说过多次，就不再这篇帖子里重复了。

==

网络和玩家。



然而网络除了提供游戏同时的玩家交流这一点也并不是说就不重要了。相反，在游戏开发者真正掌握网络游戏设计之前，交流的重要性非常突出。早期一些游戏品质并不高的 MMO 游戏正是凭着交流的优势迅速进入了市场拉拢了玩家。这里也提两点，第一是网络对于玩家群体的重建，第二是网络对于玩家竞争的拉动。

玩家聚会，游戏机厅，媒体交流一直是玩家群体存在的主要方式。网络从根本上突破了这些交流方式的限制。能让全世界的玩家相互切磋交流。网络技术的发展也弥补了初期在交流方式上的限制，游戏同时的文字，声音和视频交流都可以成为现实。事实上不可否认，多人游戏之所以有独特的乐趣，不仅仅在于游戏世界里的合作和对抗，也在于玩家之间语言，感情的同步交流。同时网络让所有类型的游戏玩家之间的交流成为可能。之所以提这一点，是因为有些游戏本身就有很强的聚集玩家群体的能力，比如竞技体育游戏，比如 RTS 游戏，而有些游戏在这方面的能力很弱，比如传统 RPG 或者动作游戏，这些游戏天生的就是单机"个性"。XO 的游戏成就和统一 ID 列表很好的解决了这个问题，为这种本身不具备什么聚集玩家群体的能力的游戏通过网络，人为的制造了玩家之间相互比较，相互交流的内容。

比较似乎是人的天性，何况很多游戏本身就充满了竞争的要素。即使在毫无竞争意味的游戏中，游戏积分这个天才的发明也让玩家之间有了可以相互比较的对象。网络把这些内容和玩家的距离无限的拉近，直接促进了玩家之间的竞争。PC 网络在这点上作的不错，MMO 的交流要素就是这种作用的突出表现。FPS 和 RTS 在 PC 上之所以流行，除了得益于 PC 独特的游戏控制方式之外，这两类游戏强烈的竞争性，也正好被网络条件成熟最早的 PC 所利用，并发扬光大。

微软的 XBL 及其下一步的 live anywhere 则是做的比 PC 更加好，无论是在构建玩家群体还是拉动竞争上。这在很大程度上要得益于它的统一性。PC 虽然有着最多的网络游戏和最成熟的网络条件，但各个游戏之间各自为战，玩家无法形成跨越游戏（游戏公司）的更大的群体。当然 PC 游戏一直缺乏类似游戏机市场的统一性，PC 从中得到了开放性的好处，比如最多的独立开发商，但也付出了无品牌认知，缺乏统一市场规划，无序竞争，游戏品质良莠不齐等等代价。微软则把玩家在所有平台，所有游戏的 ID 统一起来，确立了最为庞大的游戏玩家群。而且游戏成就也是各个游戏之间可加和的，这不但推动了竞争，而且把竞争扩大到了任意两个玩家之间，哪怕他们没有任何的共同游戏兴趣。如果微软的 Game for windows 能够解决 PC 游戏长期以来的分散的问题，加上 XBL 和 live anywhere 几乎可以预见的成功，这可能是网络化对于玩家而言最大的一次革命性冲击。XBL 在交流的内容上还不是很完善，特别是游戏中同步交流的问题，相信随着网络的发展会得到解决。

然而微软为此付出了巨大的投入，虽然类似统一 ID，统一服务器，游戏成就点数这样的东西想起来不是很困难，但要维持这个系统的运行，却是技术上的一大难题。微软本身的特长使得他在解决这个技术问题上，有着比索尼和任天堂都要好的基础。索尼的网络规划看来在交流内容上比 XBL 不差，甚至因为 PS3 对于类似 PC 功能的强调，还能有所高出。但在统一玩家群体和类似于游戏成就这样的小技巧方面（并不是没有，索尼提到了每个游戏可以自己去设立自己的游戏成就），就有所不足。

不过无论是 XBL 还是 live anywhere，比起 PC 上的网络游戏还是缺少一个重要的东西。大家一定经常看到 MMORPG 中玩家们结婚，交友，聚会，过生日，以及在虚拟休闲游戏社区里用积分购买服装，物品，甚至是营造家庭之类的活动。"核心的、传统的"游戏玩家对这类东西往往是嗤之以鼻，比起网络游戏本身他们更加觉得这类添头十分的无聊。确实这没有对游戏本身产生什么影响，这一点不像上面说了网络改变了游戏设计的一些因素，但对于营造和维持游戏玩家社群而言，这种特性却是无比的重要，而且这和游戏本身无关。XBL 和 live anywhere 虽然具有一些类似的要素，比如自定义头像之类，但还远远算不上内容丰富的虚拟社群。PS3 在长久的酝酿之后，终于提出了家用游戏机上第一个可以在概念上和 PC 的虚拟玩家社群相提并论的内容：Home。

如果 PS3 只是想简单的复制 XBL，那根本就不用费这个力气。Home 的眼光放在了真正的"社群"等级上，玩家可以在这个 Home 中查看别人的信息，和别人交流，可以像在现实生活中一样（原则上的，技术上当然要慢慢来）打扮自己，打扮自己的家，可以和朋友一起观赏影片，可以在虚拟的商场里消费开了电子商店的游戏软件商的产品，等等。这些虚拟的电子服饰，电子家具，虚拟的环境，虚拟的商场等等的服务器端可以长期存在，不随个别玩家关机而中断或者消失的内容，为虚拟社群感情上的真实化将做出巨大的贡献，它们对于玩家在虚拟社群里个人形象建立和这种虚拟生存的充实感所能起的作用，都比 XBL 那种简单的 ID，游戏列表和积分要有效很多。前面也说了 PC 的网络环境具有无品牌认知，缺乏统一市场规划，无序竞争，游戏品质良莠不齐等等弱点，这也造成了大家对于 PC 玩家社群形象的不良印象，导致了 PC 的虚拟社区长期以来只能在具体的游戏层次上建立（live anywhere 希望可以改变这一情况）。Home 可以把许多游戏厂商，许多游戏类型的玩家集合起来，在一个更加有规划的环境下管理游戏社群。Home 的潜力是巨大的，当然能发挥多少和 PS3 的命运息息相关。即使 Home 随着 PS3 失败了，我相信 Mii 或者 live anywhere 在将来，也许是下一代主机换代的时候，迟早也会走上 Home 这条路的。Home beta 内测已经开始，我们都知道了身边某些幸运的 PS3 玩家已经在他们 ID 的边上显示出了"正在 Home 游戏中"的图标，可惜似乎是由于保密协议的限制，我们还没有得到具体的 Home 实现程度和当初的概念演示到底有多么的接近的消息，希望这个良好的创意能有让人满意的结果和积极的回报。

==

上面我们就结束了对于网络游戏和传统的多人游戏/局域网游戏本质差别的分析，但网络的作用还不止于此。网络对与游戏和游戏玩家的影响都是和游戏本身相关的，而网络还有着在参与进去的任何传统行业都带来和具体行业无关的影响的能力，下面的讨论，我们来看看

网络的兴起如何影响了游戏业的经营模式。

游戏以卡带或光盘为媒介一次性出售是这个行业的传统做法。网络的兴起改变了这个传统的经营模式。一些小的游戏开始通过网络销售。而更多的游戏则改变了一次性出售的原则，开始通过后续的网络下载一次一次的补充。

网络销售在目前的条件下对于主流游戏还没有很大的诱惑力，尤其是对于没有标配硬盘的 XO 和 Wii 而言，只不过这种方式对于不值得再单独发卖的老游戏来说实在是很合适。Wii 的 VC 和 XBLA 都是成功的典型，想想有时候大家对于这些老游戏还是很渴望重温的，而且每时每刻都新的玩家开始涉足游戏，他们会在逐渐接触到游戏历史方面的信息后开始对这些老的经典发生兴趣。然而购买真正的原版老游戏和游戏机很贵，很难。而大量的花费精力去复刻也并不是对于所有的游戏都值得。通过数字方式发行这些老游戏并适当的加强声像表现，还是很诱人的。另一个很适合这样的销售模式的就是 PC 上大行其道的小游戏/Flash 游戏，这些游戏也不值得单独以物理媒介的方式发售，XBLA 是这方面的成功的例子。网络销售将能使游戏机在这方面尽快赶上 PC。PSN 凭借着自己主机至少标配 20G 硬盘的优势，在真正的"零售级别"游戏的网络渠道销售上做出的努力就要更大一些，比如 Warhawk，TK5DR HD 这样的游戏，XBLA 和 VC 暂时都还没有涉及。

大量的后续销售则是一个很值得关注的问题。这不同于补丁和升级，也不同于前面说的游戏的完整性被从单一的卡带或者光盘媒体上分散到服务器上的问题。通过网络对已发售的游戏进行维护和升级是很值得提倡的事情。在目前的网络条件下，不单单是打小的补丁，后续几个地图包，连增加游戏模式这样的大的改动都可以实现。内容分散到服务器端是有理由的，是根据游戏网络性质安排的，而后续销售的问题，至少从目前来看，大多数是强制性的，破坏游戏固有的完整性的。以至于玩家不付钱，就不能体验到本来游戏里因该有的内容。赛车游戏把事先设计好的赛道单独销售，RPG 把设计好的种族单独销售就属于这种类型。这和电影 DVD 的额外内容不同，去掉导演解说，电影自身依然是完整的，而去掉一些种族一些赛道的游戏，其游戏性立刻就下降了，何况如果没有网络的存在，它们本来就应该出现在游戏中，无需玩家任何的后续投资。微软对于这种销售方式似乎是洋洋自得的态度，索尼从目前公布的网络策略来看也是要积极效仿。游戏厂商非常愿意接受这种销售方式，可以说是在不提高任何成本的前提下增加了销售额。这也许是玩家在得到了网络的诸多好处的同时，不得不让商家钻空子敲诈一笔的一点小小遗憾吧。

网络销售模式对于主机的家电化也有着非常积极的意义。从传统的光盘媒体播放器和 ipod 为代表的新兴播放器的竞争中就可以看出，大家非常欢迎类似 ipod 采用的网络销售模式，而不再对类似 UMD 这样的东西热烈追捧。家用主机由于自身机能的强大，可以通过网络销售获得的媒体内容也比便携式播放器丰富的多。索尼从传统上和媒体内容供应商走得更近，PS3 在这方面的表现值得期待。但从实际行动上看微软的作为更加的及时而有力，包括电影，电视剧，体育赛事等等高清内容的下载/租赁都已经或者即将展开，考虑到 XBL 网络的成熟，微软在这点上的作为也同样吊足了玩家的胃口。

对于网络的运营，微软采用了完全统一的，封闭的网络运营模式，带来了高度统一的玩家群体和稳定的网络质量。索尼（在 Home 诞生之前）不会采用这种方式，而是更大程度上去效仿 PC 游戏界的开放模式，你可以利用我的网络，也可以自己架设服务器，玩家的身份在 playstation 网络和 playstation 的许多游戏上也不会统一。所以索尼提出免费的说法，从他的网络运营模式和成本上看，也是合理的。但索尼也将要由此复制 PC 网络游戏所存在的问题，网络玩家群体不统一，网络质量不稳定（不如 XBL 那样稳定，起码游戏公司之间将要存在差异）。对于网络经验不足的索尼来说，为了尽快赶上 XBL 和 live anywhere，从这种开放式的网络结构下手也不失为明智之举，如此索尼等于利用了很多现存的网络硬件和网络服务，并且分散了风险，事实上网络游戏的开发商利益得以更多的保留在他们自己手中，这也是吸引他们参与 PS 网络的一个积极条件。

游戏的质量不会成为大问题，PC 上一样有很多高质量的网络游戏就是例证，事实上好的游戏公司完全有条件提供和 XBL 一样好的网络条件，而且开放的网络环境还意味着类似浩方或者 Xlink Kai 那样的对战平台存在的可能。最大的问题依然是玩家群体的认同感和网络品牌的确立。恐怕很少有人意识的上个世代三大主机，网络玩家最多的其实是 PS2。但其糟糕网络的运营策略，使得人们很少有 playstation network 这样的概念。提到网络，没有 XB 的也会想到 XBL，而在 PS2 上对战的，可能都只会想到某个具体的游戏，而不是 playstation network。这对于索尼在网络时代树立良好的形象，非常的不利。仅仅依靠 PSN 的完善解决不了这个问题，Home 任重而道远。

复评日本家用机和街机

易路尔达比多

事先声明一句，本人是一个从 6 岁就接触游戏的人，虽然接触游戏比在座的都要少，但是我会用一个客观的态度评价，并且提出东西方的差异。

第一，首先我要说的这篇文的作者世界观里是在西方那种浓烈的商业社会中，他理所当然认为商业模式是最好的，然而他们根本不知道艺术被金钱的腥味感染后那种看似浮华的态度。商业模式成功不是在他说的那种情况，而是由于这种模式产生的激励和竞争对发展有希望，这和大自然的规律在起作用懂不。我看本文的作者绝对是一个生存在优胜劣汰的社会里，他觉得只有商业性质通过竞争才能出好货，明显这是不熟悉日本的航程，日本在 ACG 方面绝对是多产，一个月出的作品眼花缭乱。其实出那么多就必然有垃圾和精品，而且出那么多代表着资源使用过多，那么如何能抑止，就只能用优胜劣汰的，而且日本很多时候制造一个游戏是提上日程的，规定什么时候要交货，这样未必是好事，因为灵感不是逼出来的，是想不到就想不到，你急也没有用，慢工出精品，为何有些游戏制作时间长却能出精品，那便是安排妥当，构思周密的结果，试想一下一个赶工之作几乎都是到处是 BUG。

第二，一币原则，那是由于现实所影响的，很多人理解不了其中的意思，但换成了一个死亡游戏，大家就会一目了然。我从来没试过一币通关，最差的游戏用了 300 多个币，但是我深知道那个原因，正如好像人生那样，只有一次，多数很多游戏都是战斗式，所谓 GAME OVER 就意味着你在那个世界已经死亡，那么就必须重头来过，一币通关的人炫耀他们在这场游戏中用现实的规则取胜，代表他们在任何世界都是优胜者。而接币是不是就是他眼中所说的弱者？不是！那是由于他用了胜负说来为自己掩饰，现在是人类的社会，不是野兽的社会，与其那样，那不如不能一币通关的就将他杀了，最好不过，因为他那个世界已经死了（就是上述那样），话说回来，我明白这个道理其实只用了 1 分钟，就是我将自己代入游戏去思考，就想到了。兄弟，有一句叫做了解拿破仑，不必成为拿破仑。了解某些道理不是只能用一种途径，明显此文的人死脑筋。

第三，环境问题，作者觉得日本的那一套习惯他，这不出奇，说个题外话，我是个小说家，喜欢写动漫的小说，里面也经常用日式的名字，几乎被人说我是日本人。但是，他不知道又是否明白？正是由于你那里不是日本，所以不可能形成同样的环境，那么是不是不同的环境就无法兴旺？是不是必须要用同一个规则才好，不然！我家附近也开过机房，里面不乏高手，同样有人连续接板玩，同样玩了很长时间，但我们说说笑笑，依然很快乐，为何？环境不同了，人文不同了，却能同样兴旺？为啥？关键是游戏的本质给别人快乐。说得实在就是，只要感到快乐，即使技术再烂，也达到目的了，显然上文作者无法理解这点，以他那种成功者才获得快乐的观点，明显就是不妥的。大众同样能获得快乐，说个现身说法，我有次用了 20 多个币玩那个游戏，别人觉得我很神奇，为什么偏偏要通关，我的回答让他们个个都囧上加囧。怎么回事？原来我说为了见最后 BOSS，因为造型不错，想拿来做小说的人物。结果每次去机房后，他们都会称呼我做，作家来了！后来我那小说复印了很多份给了他们看，为什么不给其他看，因为没玩过那个游戏的人读不出味道。

第四，作者说的那种情况街机也是有的，我见过三次，第一次就是我去机房的时竟然发生打人事件，原来就是那个人被旁边看的人阻碍了一下，结果闪别人几个耳光，还说交流？作者太天真了，别以为技术好的就个个是脾气好，一样有人技术好，人品烂！那种人，他打得再有水平，我都不会承认。因为在道德上他已经是一个失败者。第二次就更厉害，竟然是流血事件，起因和上述的差不多。第三次竟然发生偷窃事件，事后才知道原来是小孩子没钱了，拿去玩。不过还有一个现象玩霸王机，以前那些机子比较旧，我认识的人他们懂得打开机子，将秤砣摆弄一下，就能不投币都能玩了。其实，大家都是为了玩游戏图个快乐，相互尊重一下，才能交流，说得实在，你不尊重我，叫我怎么尊重你？当然，这个和中国的环境有关，觉得打游戏的一般都是无心向学的人，当时我也这样认为，但随着年纪增大，才知道那是没道德，好像职业道德的性质。

第五，游戏的平衡性，街机的难度大家都是非常熟悉了，尤其是玩过怒首领蜂等高难度游戏，难度犹

如阶梯式上升。这里我要说明的不是什么，而是高难度不一定就能赚更多的钱，他们往往忽略了人会慢慢长大，老玩家走了会有新玩家，现在的人很多都是没经历过旧时代的人，而且现在人的生活节奏变快，竞争激烈。游戏难度太高，很容易吓走新玩家，要是永远没有新玩家加入，那么这个游戏即使再好，也会由于没新人补充而彻底完蛋。说得实在，你又想别人一币通关，但是难度设计得让别人感觉你故意将玩家往死里整，那么谁都不会玩。作个比喻也是我自己，STG 游戏出名就是弹幕要你的命，尤其是 CAVE 的，BOSS 懂得放防护网，我几乎都说为什么不弄个天命反转给玩家，（出自战国无双 2，将别人的攻击全部反弹）？BOSS 现在不是难，而是懂得玩无耻，我不知道为什么设计者要要如此无耻的招式，一部分人会说那是为了难倒骨灰级玩家，要他们躲也躲不开！那是，玩家只会越来越棒，游戏只能越搞越难，其实面对这样的问题，有些游戏的做得很好，分成街机模式和挑战模式，能满足新玩家的要求，只能满足敢于挑战极限的人，何乐而不为？只能再次说作者死脑筋，觉得只有特定环境才能特定体会某些东西，其实不是全部东西都靠某个途径才能体会到。还有就是某些家用机的人也玩得很不错，但街机的人鄙视，我觉得游戏慢慢进步，家用机要做高难度一样可以，而且可以更加难，说白了将我的某小说做成 STG，不用特别困难，无规则乱放炮，一个显示器上 1000 颗弹以上，就算高高手都要倒下。所以街机难度关键在于不同难度的区别在于给玩家犯错误的空间少了，甚至最高难度就是不容许你犯一次错误，利用最小的空间做到给予 BOSS 最大的伤害，但难度不能上升到打破这个规律，否则完全没意义。用本人总结的理论就是：低难度——就是要功多艺熟，中难度就是要熟能生巧，高难度——炉火纯青，至于所谓变态难度就是——挑战极限，机关算尽，不犯错误，而且没空隙就自己创造空隙，置于死地而后生，十分之一秒的区别就是你秒杀 BOSS，或者 BOSS 秒杀你。很多时候新人就是不懂得这个规律，觉得是高不可攀，没错！过程是很漫长的，但道理是很浅显的。或许现在游戏的设计者就是让高手放下虚荣，胜利不是美学，你能赢就可以了，不必玩花式表演，现在不是让你拍高手录像。

最后就是大家都游戏的看法不同，然而不能因为不同而鄙视别人，这样谈何交流？没错，现在正是游戏普及化，很多人都能接触游戏，作为新成员，可以有自己的不同看法，但不能就说别人玩得好就是变态，别人玩得好有什么不妥？他能把一件事情做得最好，就已经不简单，所以我本人其实很想接触一下放高手录像的当事人，和他们谈谈心得。虽然我自己玩游戏是一塌糊涂，但我绝对是尊重别人的，无论你玩得好，还是玩得差，都可以放下偏见交流。而老成员，也不要因为新来的人玩得菜而鄙视，万一有哪天你说的菜鸟比你厉害了，那怎么办？毕竟长江后浪推前浪，总有一天你会被超越的。为何不放下架子欢迎新成员？或者你和新人切磋的时候，会有新的感觉？而且有新人加入，就是证明你选择的这个游戏是有潜力，才会有人不断加入这个行列，不然就意味着你衰退了。

本人和那个文的作者地位无法比，只是读过哲学，看了点书，泡点游戏，比起游戏我更喜欢写小说，小说充满日式那种 ACG 风格的，已经有人骂我是亲日派，看来比原文作者更哈，我到最后就不说我和他的观点到底哪个对哪个错，我也不大喜欢评论别人，只是提醒各位，别人说的东西，不要看了接受或者反对，先用自己的思维想想，那样你会看到更多的东西。

可惜就是本人不是游戏专业，不然我绝对从自己做起，用回游戏来打破这个规律，我相信只要能做到，一定能找到一个平衡点，毕竟现在是人形化的社会，作为制作商，保留自己特色的同时，有必要考虑个性化。

从《马里奥银河》来看新时代双打游戏的发展----2P 模式

hjpotter

一．双打游戏回顾

从 FC 时期到 SS 时期，双打游戏是大多数人在玩游戏时的第一选择，与朋友一起过关斩将，共同体验那种协力的默契，一起分享胜利的乐趣，失败也绝不气馁，而是一起发起第二次冲击。可以说，在那个时候，双打游戏就是游戏的代名词，无数玩家正是被这种合作的精神带进了游戏世界的大门。
双打游戏中最主要的形式，就是同屏双打型，因为这是互相照应的战友情怀的最好体现，无数给人留下印象的双打游戏也都属于这一类型，如动作类的宇宙巡航机，魂斗罗；RPG 类的传说，以及众多 SPG 游戏。还有一种是以无双，GT 赛车为主的分屏双打类，在此不再赘述，有兴趣的玩家可以参照圣光之翼的《TVGAME 双打游戏浅谈》一文，本文部分内容也参考了该贴。

二．马里奥银河的双打

《超级马里奥银河》的"双打"模式在电视游戏史上是具有里程碑意义的，从来就只能单人操作的马银可以由 2P 辅助，这是一个创举。当然，这是只有在这个 LU 时代，才会有的行为。
沙迦在 UCG 上说："不得不承认，如今已经不是我们的时代了."这里指的"时代"，就是以 NDS 和 WII，脑白金和任天狗，WII SPORT 所带来的，全新的 LU 时代，或者还可以根据有些人的说法"游戏界的再次鼎盛"。总之，在 PS2 时期业界的低迷之后，大批从未接触过游戏的新玩家的进入大大扩大了市场。他们由于时间或者条件所限，不会去玩那些复杂的游戏，而任天狗等游戏，就像观看电影"泰坦尼克号"一样是"毫无技巧的"，但又是极受新玩家们喜爱的，也取得了不俗的销量。任何一家游戏公司都不会忽略这个庞大的市场，但又不会放弃原有的 CU 市场，毕竟他们是中坚力量。那么，有没有一种游戏，是可以让传统玩家和新玩家一起游戏的呢？《超级马里奥银河》开了此类游戏的先河。
马银的 2P 模式，和以往的游戏不同，即使没有 2P，游戏也可以在一个人的操作下顺利进行，但是 2P 模式的加入，使得旁边的人"不止会作一个旁观者"。 跟 2P 一起游戏，和 1P 单人游戏相比，游戏难度、流程、乐趣都会大大不同，而更重要的是，操作 2P 的玩家只用到 Wii 的遥控器手柄，因此不需要 1P 那么高的操作技巧，这对于刚刚接触游戏的玩家来说，是一个非常好的过渡，既可以亲自参与游戏，又不必亲自参与战斗(同 MD 的索尼克 3 不同)，只需要拿遥控器辅助即可，而 2P 模式能带来的二段跳等技能又可以让游戏乐趣倍增，可以起到 1P 和 2P 同时增加乐趣的效果。当 2P 辅助了很长时间 1P 时，自然会想大显身手，当一会 1P，从而实现由 2P 向 1P 的转化，即从新玩家向传统玩家的转变。这就是任天堂采取 2P 模式的真正目的------扩大传统玩家层。
那么，我们就称这种双打模式为 2P 模式，其特点为
1. 即使没有 2P，游戏也可以在一个人的操作下顺利进行，2P 不掌握游戏的主动权。
2. 同屏双打，2P 既可以亲自参与游戏，又不必亲自参与战斗，或者受 1P 的保护。因此不需要 1P 那么高的操作技巧，适合新玩家。
3. 可以带来新的操作模式，使乐趣倍增。
环顾身边的游戏，我们可以发现，有不少传统游戏都可以采用 2P 模式，来扩大玩家圈，以适应这个时代。

三．2P 模式未来的发展

ICO 的双打模式就符合 2P 模式的特点，一个人可以顺利通关，但如果身边女孩的手是由你女友控制的话，会令临场感增加无数。人总比电脑灵活，也可以使难度降低，而且 2P 不需要很复杂的操作，只需要受你的保护，是很能增加好感度的哦。
生化危机系列也是很适合 2P 模式的，只要里昂控制得当，就可以避免 2P 被僵尸吞噬，同时还可以考虑像马银一样，给 2P 赋予一些收集道具的使命，让大小姐不是无所事事。或者在安布罗雷拉历代记中，让 2P 用遥控器负责定住怪物（这个难度就。。。），同时收集道具，GAME OVER 死的是你，而在一边笑的却是 2p,因为死的不是他。这样就可以迅速培养他对这个游戏系列的认识，使他拿起 1P

手柄成为传统玩家的那 1 天早日到来。

适合这一模式的游戏还有很多，大部分单人动作过关游戏都能应用这一模式，比如鬼泣，战神等。2P 可以定住 BOSS 的某部位，也可以收集四处散落的魂，使得新玩家也能享受这些要求操作水平的传统动作游戏，来扩大这些游戏的用户。那么同理，在 GTA 中我们是不是也可以有一个在后面开枪但不会死的马仔呢？魔界村中被变态的跳跃困下深渊的英雄们是不是也可以借 2P 的神之手 2 段跳回平台上呢？极品飞车中的氮气是不是也可以 2 段加速，其中一段交给 2P?在吉他英雄里，是不是 2P 也可以扮演摇手鼓的朝比奈学姐在增加人气呢？塞尔达传说中，2P 可以扮演飞舞在天空中的精灵，甚至在怪物猎人中，2P 也可以成为一只勇敢的猎人喵，用大车把主角抗回去。。。NDS 同样也是 2P 模式的绝佳平台，一人用十字键和 ABXY 控制 1P，一人用触摸屏的 2P 模式辅助，这控制起来并不困难，NDS 的大量 LU 玩家也可以更好的实施 2P 模式。总之，2P 模式的应用范围极广，几乎包括所有类型的游戏。

前几年，游戏市场在不断的萎缩，无数玩家只能孤独的进行游戏，在对圣光之翼帖子的评论中，alick 提到：“其实我一直觉得，“玩”和个概念应该是一个群体性的概念，记得 90 年代初期，曾经有国外知名的游戏杂志作过调查，当时独自享受游戏的万家只有 20%左右，而大多数的玩家是和家人、朋友一起享受游戏；而现在来看，能够和家人朋友一起享受游戏的人恐怕不会超过 20%吧......”那么现在，就是挽回颓势，推行 2P 模式的大好机会，让游戏不再曲高和寡，成为真正大众的娱乐！

但实现这一模式的关键，就是我们的 2P。他可以是我们的父母，儿女，恋人，朋友，同学，同事，任何对游戏有兴趣的人，当 WII 横空出世的时候，任何人在经过电视的时候，都会不自觉的驻步观望，并对 WII SPORT 之类的游戏报以会心一笑，这个时候邀请他们拿起遥控器手柄扮演没有任何操作难度的 2P，那么除了会收获快乐之外，你会发现，又一个新玩家诞生了。说不定此时，宫本茂也会悠闲的笑着，与自己的妻子一起玩马里奥银河呢。

从 level-5 的成功来看中小型游戏公司发展之路

hjpotter

LEVEL-5 成立于 1998 年 9 月，地址在日本福冈市，和大多数日本游戏公司开设在东京或者大阪的现象正好相反。同时他们也是业界最活跃的公司之一，从国民级游戏 DQ9 到 PS3 上的《白骑士物语》，再到自己独立发行的百万大作《雷顿教授》。而社长日野晃博也被评为 2007 日本游戏 5 大人物之一，他们正以一股清新的风吹拂着业界。

1.积累

年轻的社长日野晃博曾经在许多知名游戏公司担任过程序员。他在各大游戏公司任职的时期，通过积累人脉，聚集了一些志同道合的人，为 LEVEL-5 的发展打下了人力基础。但是在整个 PS 早期，LEVEL-5 都没什么自己开发游戏的机会，而是为一些其他的公司编程，公司刚成立的时候人数非常少，只是 1 个小组性质的公司、。但这一批人有着精益求精的态度和先前在为其他公司编程时期的良好表现，上帝终于垂青他们了。
为了在 PS2 初期有更多的 2 线 RPG ，SCE 主动要求与 LEVEL-5 合作，要求其为之开发一款 RPG 游戏，并愿意提供资金上的支持。有了 SCE 和资金的支持，这时候就是 LEVEL-5 大展拳脚的时候了，他们用自己的技术以及自己在程序方面的优势，做出了《暗云》（darkcloud）这样一款拥有丰富的动作要素的精品，海内外一共销售了 100 多万，为 level5 赢得了极高的声誉和初始的资本积累。也为后来的 level-5 卡通渲染游戏指明了方向。

从 level-5 初期的发展道路。不难看出，在公司发展的初期，最重要的就是技术和人脉，凭借技术和过硬的程序，level-5 才能做出暗云这样的作品，但是接到 SCE 的合作，则是靠日野多年的任职经历和先前良好的代工态度，无论缺少哪一点，都不能使 level-5 腾飞，获得 SCE 这样的大公司的投资更是事半功倍，比起自己单干有效的多，因为消费者认 SCE 这个牌子，如果独立创作失败对于公司的打击是毁灭性的，无数小公司倒在了这儿。这个大腿抱的好！同时，在公司发展初期拥有一套创造了声誉的大作和可以应用于以后游戏的引擎，更是为以后游戏的发行打下了基础。

2.发展

在发售了暗云之后，level-5 和 SCE 有意把这部游戏系列化，《黑暗编年史》（dark chronicles)就应运而生了。他们在本作中用了自己赖以成名的卡通渲染技术，这也是 level-5 游戏的标志。利用获得的利润进一步完善游戏，扩招人员，来做一部更完美的游戏。游戏的系统相当之丰富，武器合成及升级系统、独特的道具发明系统、创意满点的坐骑改造系统和怪兽变身系统等使该作游戏性大增。另外游戏中大量的迷你游戏和严谨的细节刻画等都体现出制作者态度之认真。多样的系统也使得 level-5 为人称道。游戏发行后销量一路飘红，在日本的销量为 27 万，几乎达到了前作的 4 倍。经过将近 4 年多的发展，LEVEL-5 已经从只能为别人打下手的小组成长为独立开发制作游戏并拥有自己品牌的正规公司。其员工总数也从原先的 12 人增加到近百人。

微软（钱~~）看中了《黑暗编年史》的技术，打算让 level-5 制作一款 XBOX 上的网络游戏《真幻想在线》，游戏的开发程度已经很高了，如果推出会推动 X-BOX 在日本的销量。这时 SCE 出手阻碍，而且也有一个很大的诱惑使得他们不得不停手。那就是日本国民级游戏------《勇者斗恶龙 VIII》！

开发 DQ 是大多数公司梦寐以求的，原开发公司 BEAT 的技术水平跟不上时代，SE 迫切的希望能有一款全新面貌的 DQ 来为刚合并的公司增加砝码。Level5 这时的卡通渲染技术已经在业界小有名气了，而这正与 DQ 童话般的世界和鸟山明的人设珠联璧合，卡通的画面加上掘井的剧本，丰富的探索要素，就是大家想要的次世代 DQ。福田社长对高素质的卡通渲染的画面非常满意，称之为"我们想要的 DQ”，日野他们也深知，开发出国民 RPG 对 level-5 的深远意义，于是把所有人力物力集中到 DQ8 的开发上，力争创造出一部完美的作品。DQ8 在画面和系统上达到了一个全新的高度，在日本广受好评，日

本本土 367 万份的销量，使得玩家们一边感叹"不愧是 DQ 啊"，一边记住了 level-5 这个名字。从此 level-5 在人们心中的地位扶摇直上。

紧接着，level-5 又借 DQ8 发行的余威，与 SCE 联合推出了科幻 RPG《银河游侠》，该作一如既往的使用了饱受好评的卡通渲染技术，并且采用让玩家感受不到任何因读取而造成游戏中断停滞的无接缝（Seamless）读取技术，这在现在的次世代游戏中也很难做到，这种设计也确实使得玩家满意，并对 level-5 的技术心悦诚服。《银河游侠》的累计销量仅为 35 万套有余，虽然游戏又很多优点，但突兀的剧情和过于复杂的迷宫毁了游戏的销量。后来的导演剪辑版中改正了这些，是值得收藏的作品。

从 level-5 中期的发展，可以发现卡通渲染技术成为了 level-5 发展的基石，如果没有该技术，这一切都不复存在，这就是一技之长的重要性，对人如此，公司亦然。同时依靠 SCE 和 SE 来开发游戏，在节约成本的同时提高在人们心中的认知度，也完成了资本积累，既有钱，又有人气，同时扩大公司规模，增加人力，以后的自主游戏开发道路就会顺畅一些。开发 DQ8 更是让人们认为"level5 出品，必出精品"。同时期四叶草"被玩家杀死"的现象也让了 level-5 提高了对了 LU 重要性的认识，找到了新时期发展的道路。

3.辉煌

四叶草的"曲高和寡"决不是偶然，而是被逐渐增加的 LU 市场给击垮的。随着 DS 在日本持续性热卖，以及对手 PSP 的可移植性，掌机的低成本和较高的游戏销量（相对次世代）。level-5 决定在掌机市场有所作为，来"赢取未来 10 年研发资金"。

SCE 和 level-5 联合打造的 PSP 大作《圣女贞德》是 level-5 的掌机之路第 1 步，还是借助了 SCE 的力量。游戏依旧采用了招牌的卡通渲染技术，加上优秀的剧本和知名声优，为掌机之路开了个好头。

次年发行的 DS 游戏《雷顿教授和不可思议的小镇》，是 level-5 第 1 款独立发行的游戏，该游戏紧紧抓住了 LU 市场和"脑白金系列"的大潮，在一个一个谜题上套上了一个优美的故事，找来了学者多湖辉监修谜题，著名声优掘北真希和大泉洋献声，该作的画面也表现除了较高的素质，同时还有精美的 CG 动画过场。众多要素使得该作格外引人注目，在日本持续大卖，是 LEVEL-5 第一款自主代理销量突破一百万份的软件。这也标志了 level-5 正式走上了自己的路。年底的《雷顿教授和恶魔之箱》素质又有所提高，在前作的影响力下，首周销量为前作的 2 倍，超过了 WII FIT。Level-5 的金字招牌也再度确立，拥有了大批 FANS。

从这段时期我们可以看出 level-5 走的是以掌机为主的道路。事实上这也是日本的一个现象。PS2 逐渐老迈，次世代没有全面占领市场，而以 DS 为主的掌机成为了主流，在日本拥有 50%以上的占有量。而且掌机的开发费用相对低廉，而玩家基础众多，游戏很容易大卖，脑白金类游戏也是 DS 的主流。《雷顿教授》这款拥有一切流行要素的游戏很难不大卖！而且 level-5 的金字招牌也为该作的销量提供了保障。Level-5 不是 SE, CAPCOM 那样的大公司，如果贸然进攻次时代很可能赔个血本无归，掌机市场是最适合小公司的，这一步他们走对了，回报就是"未来 10 年的研发资金"。

4.未来

掌机市场让 level-5 辉煌，这依然是他们未来的主攻方向。

2006 年末在 SQUARE.ENIX 召开的发布会上，突然宣布在 NDS 上推出《勇者斗恶龙 IX》，依然由 LEVEL-5，整个日本游戏界为之一片哗然，这也是掌机市场成为主流的时期。

再次担纲制作国民级游戏，让整个公司都十分兴奋，一开始宣布的画面中《勇者斗恶龙 IX》首次采用了 ARPG 的游戏方式，这也是 level-5 擅长的，但大部分玩家不买账，纷纷要求改回回合制，出于对

玩家心情的考虑，level-5 不得不把游戏改回回合制，但是游戏的素质不会降低，应该会一如既往的出色！

在 2008 年发行的还有 DS 游戏《雷顿教授与未来的时间旅行》和《闪电 11 人》以及 SCE 投资的 PS3 游戏《白骑士物语》。雷顿教授系列已经成为了一个金字招牌。闪电 11 人采用 DQ9 的引擎，以及校园足球的题材，被人们看好大卖。由于有了 SCE 的投资，level-5 可以放心大胆的积累次世代开发经验，为进军次世代打好基础。

在未来，level-5 走的路线依然没有变，以掌机为主赢取研发资金，依靠国民级游戏增加人望，靠 SCE 的资金获得次世代开发经验，这是一条只赚不赔的道路。但是想成为一线大厂，level-5 要走的路还有很长，我相信在积累到一定资金后，level-5 会走出自己的自主次世代研发道路，成为真正的一线大厂。同时，level-5 这 10 年来走的道路，值得所有小工作室学习，只有厚积薄发，才能做出真正的一线作品。

1. 拥有良好的声誉以及自己独到的技术（卡通渲染）。
2. 与大厂合作推出游戏，降低风险，同时靠高素质的游戏获得声望（DQ8）。
3. 抓住当前市场的主流，赚取研发资金(DS).

这些，就是 level-5 成功的关键。

Ps:看了版里的帖子后自己原创的，希望大家多指教。

论游戏的题材和元素

易路尔达比多

大家好，相信各位玩家都会被游戏世界那种神奇性所吸引：念出一句咒语可以翻天覆地，或者得到一台逆天的机器可以所向披靡。今天我们就来讨论一下游戏的题材和元素这个问题，以及本人的一点小小的感想，作为交流。

从题材来看，基本上游戏可以囊括所有类型，武侠，玄幻，魔法，奇幻，科幻等等，甚至有出现交叉情况，当然，玩家来自五湖四海，都有自己偏爱的类型，也有一些是各种类型都喜欢，本人也是其中一个。

好，这样的情况出现了，问题也来了。例如：要是你叫一个类似科幻题材的角色使出一招独孤九剑这种出自武侠小说的东西，很多人都会觉得别扭，而他们最有力的回答就是固定的土壤才出固定的人物，事实又真的是这样吗？不！这个回答放在写实题材上就是对的，但放在和现实不挂钩的题材上就大错特错了。所谓天下艺术是一家，道理的本质是互通的，游戏也是艺术的一种表现形式，虽然它还没得到肯定是不是艺术，但可以这样说，它同样是有人物，事件，背景，中心思想等等，这不是和小说、雕塑、电影等有着共通之处吗？既然如此，为什么我们就不能放开思维，某些人看到某个故事里，什么类型的元素都存在，就觉得乱七八糟，或者是看到别的题材有和自己喜欢题材的地方类似就说是抄袭。说白了，你想到的东西别人就想不到，而且既然都有人和事，为什么不能相互融会，相互贯通？

针对上述的情况，我以对战和游戏的角度分析为例子，相信这种例子也是网上讨论得最多的情况：假如有两个角色，一个来自魔法世界，一个来自科幻世界，他们之间进行对战，大家同样使出了一招类似米加粒子炮的射击。好！接下来到底谁的厉害一点？我们可以利用游戏的角度这样分析：双方都利用了某股能量作间接攻击，为什么我要这么说。在幻想的世界里，战斗说白了就是两点，用什么战，怎么战。用什么战，我用一个名词叫做攻击来源来说明，就是利用什么东西来打，要是这样说的话，大家的思维有没有拓宽了一些？能利用的东西可就多不胜数，要是一个玩家玩过很多游戏的，我想可以举出一大堆例子。忍术，无双技，婆煞罗技，弹幕，魔法炮等等都可以！为什么？因为无论是什么东西它必定有利用的东西，而利用这种东西就必须做出某个消耗，我们可以将这种利用的东西看作是一股能，即使是武侠小说里的所谓功力也能看成这样，既然知道什么样的战斗都要利用一些东西，那样就容易理解为什么对战的时候一时能抽出大炮，一时又可以突然下结界，利用的东西不同而已。真的令我想起：人，善假于物也这句话。

继续上述的情况，假如两个角色，来自魔法世界的激光从四面八方攻击对方，而来自科幻世界的看到这种情况也使出了能拐弯的激光。大家必定有一个疑问，那个人怎么可能办到从四面八方攻击对方，激光应该从攻击来源的发射口射出，完全不合逻辑。对，看上去好像不合逻辑，我们试试这样分析，我们将他们射出的激光比喻成攻击轨迹或者叫做攻击的方式，立即便会有人说，空间跳跃就不属于轨迹了。但请这位朋友细想一下，即使是空间跳跃，你还不是需要从一个地方到达另一个地方，即使是返回原地、你这一进一出便是你的轨迹。你的目的就是要命中对方，那么采用什么方式来进攻。就好比行军打仗上说的攻击路线，路线是多种多样的，只要能命中，你管我绕圈怎么的。不然格斗上也不会有一句，只要你一动，就会有破绽。这里说的是你做出任何的攻击都必须用一定的方式和轨迹。这里应该还会有人提出不动就不会有破绽，后发制人就必定成功。不对，要知道对战中有假象这种东西，要是对方故意耍你，让你不动，最后吃亏的还是你自己，而且还有一点就是有些需要移动中攻击的方式，你原地不动，反而效果不佳。说到这里，大家必定还会提出，你还没说如何比较谁强谁弱，说到这里，大家不妨听听这两句话：没有想象力的战斗不是战斗；驾驶技术是要靠你的脑袋。其实，在那个世界的对战，是不是很像这两句话？关键是你的思维，既然想得到就能办到，那么胜负的关键就是看思维的反应。当然，这里面涉及到因素太多了，我一时难以说明白，以后希望和大家说个明白。当然，我说了那么多无非还是证明天下艺术是一家，很多东西都能利用的道理。应该说艺术的平台令题材集合到一起，是一件好事。

最后谈到一点就是为什么会出现所谓题材的比来比去，这个就拿我自己的小说作例子，就题材而言，

就朋友们的圈子里说法也不一样，有些说科幻的味道比较浓，有些说很像是现代版的武侠小说，或者说玄幻的东西和其他东西扯在一块儿了，甚至有人说由于故事里女孩子太多了，说我是卖萌或者是后宫向，那我也是用上了上述的例子和道理回答，至于所谓卖萌，我的解释是不是萌太多了，结果不是萌也被当作萌，而后宫向我记得是 N 个女孩喜欢一个男孩子或者类似的情况才是，而故事里这种情况几乎没有，那么所谓的后宫向是不是他们凭空捏造？其实，文化没所谓优劣之分，所以有一段时间网上搞什么世界七大奇迹什么的选举，我最后是投了弃权票，为什么？我觉得文化这东西属于感性的范畴，而且既然出现又能存在一段时间，必然有其道理。所以红河谷里某人说的很对，为什么我们一定要用我们的文化是侵蚀别人的文化？为什么就如此心胸狭窄？可能有些文化确实让人难以入目，那么我们可以理性一点，去其糟粕，留其精华。更多的我们应该是包容，而不是排斥。试想一下，要是有一天世上只有一种文化独霸一方，那么不但让人乏味，而且很快这种文化也会凋谢，因为其没了活力。

说了那么多，上述仅仅是个人的意见，不一定正确的。希望能和大家交流一下。

r 土 p 豆 g 回帖评论：

我一直觉得 题材是服务于游戏的核心系统的。

在游戏的概念创作时期，如果用这样一种思路：
我们需要做一个新游戏，游戏的背景是在北欧神话的时代，主角是一位反英雄人物，我们来看看在那样的世界里他能够做些什么。

或者是：
我们需要在新游戏里着重于充满血腥的杀戮气息的战斗，主要的游戏机制是 Quick Time Event，这样的系统搭建在怎样一个世界中会比较合理？

前者做出来的游戏容易形成大杂烩式的游戏机制，即是多种游戏机制的并存，游戏的玩法会比较多变。
后者做出来的游戏整体感会比较强，即是用一种较为鲜明的机制来贯穿整个游戏，其他的附属机制主要服务于核心机制或者基于核心机制。

我个人比较倾向于后者......

Raiya 回帖评论：

表现层的文化区别虽然显而易见，但是实际上却并没有什么太大的区别，很容易被转换成的另一种文化的理解。交互层逻辑上的区别，却有时候又比较大的区别。比如说对待属性的逻辑，是阴阳五行的循环逻辑还是纯对立属性的逻辑。而对于各种数据的理解，也有很大区别。

这方面，有经典的欧美 D&D 系统的逻辑，也有中国武侠文字 MUD，法术文字 MUD(这里特别强调文字 MUD。现在的图形武侠游戏，只是披着中文名词外皮的日本游戏或者欧美游戏），以及日系的 FF 系列的这样的系统。而因为文字描述越多，而操作方式趋向于指令化，则因为操作层，交互层和表现层的一致化，而更容易被理解这种逻辑上的差距。比如说，处理受伤，D&D 系多半靠特定职业治疗，而药水贵而收效甚微。而武侠类，则份体力和状态，体力依靠打坐，吐纳，疗伤可以很快恢复，或者特定的疗伤武功，而吃药则只能恢复状态并非体力。这类在是因为不同国家的文化背景，导致的。而到了日本，因为大部分游戏本身虽然包着其他国家的，比如说欧洲世界观的外皮，但是却没有这种文化带来的理解，所以表现为高度幻想的，只要吃药最有效的高度架空幻想的全新逻辑。

然后，这些不同的系统，并非不能完全贯通。但是要在一个游戏中融合这些逻辑，首先要有一个这些系统的交集，作为这个系统的逻辑支点。这并不太简单因为组合这些系统，有可能出现太多重复的，无意义的系统。比如说如果吸一口气就能恢复体力的，那么谁还去吃药，治愈系的职业还有什么用。（当然有时候还是有用的，但是这个只有在很特殊的情况下）。接下来这些逻辑，你必须赋予它一个意义，一层皮，让人能够理解。加上编程上，如果一个系统的共通部分很小，那么办成就会变得很麻烦，甚至就变成了不同情况的结果进行单独制作的结果，而导致了一个非常庞大，容易出 BUG 的系统。

本身编程这层是一层符号逻辑，然后再整理好这层符号逻辑之后，还要披上外皮，就是所谓的题材，故事，情节。但是题材本身也是符号化了的东西，本身也有逻辑。两层逻辑的套用就需要一定的调整。比如说你在古代，三国设计的远距离攻击，就应该是弓弩而不是步枪。但是也因为是符号化的东西，所以解释也是很自由的。比如说就算是远距离攻击，肉搏用矛都能有 2 格，你弓箭就算设定它只有 3 格，也是可以解释的。

这类东西实际上还不是很难。如果是游戏的平衡性，那么也可以通过事先评估，打分数来进行调整。就是游戏的进行过程怎么有趣，怎么让他有一个渐进的过程，也就是你多少要素可以逐渐添加，也挺难。

要么创造一个严密的新系统，这样就可以添加很多原创的符号。要么就将自己的作品建立在原有的体系的重新组合，重新解释上。这样对于拥有一定的对于原有系统地了解的使用层来说，会有一定的乐趣，特别是知识分子。但是对于大众来说，其实复杂和深奥没什么用处，只需要不断的有一定的感官刺激，一个不会结束的故事，一点点很低层次的，不需要什么基础知识和深刻体会的表达重新构建就可以了。而如果要兼顾两者，则只需要加入一定的暧昧的部分，则会有狂热分子去补充，去膜拜的的。

也就是难的是构建一个体系，但是这个却是效率最低的。效率最高的是感官刺激的技法，应用的地方可以是部分的场面。但是技法虽然不难，难的是目前这种东西，都是团队合作的民工作业。而人力财力使这一切的根本。

真的要做什么，还是真的需要读书破万卷，然后自己从场面描写的素材积累开始做起。自己纯感性的创作也是可以的，但是这就要拼表达，你的感受能不能让别人也感受到。

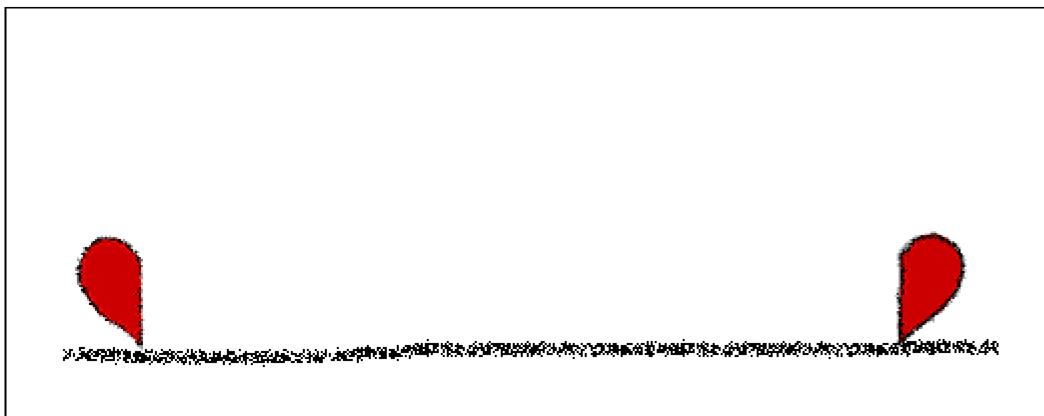
游戏爱情的代入感个人解析

tosin



爱情

一个天使与恶魔同在的时空
一个天堂与地狱同存的世界
爱情是令人向往的终极情感
包含着世间最难得的--幸福
爱情是什么
没有具体的定义
没有准确的含义
爱情
却的确是可以令人疯狂的力量
人类饱含在喜怒哀乐的感情因素之中
却被爱情征服着
一个永恒的话题
一个永远琢磨不透的情感… …
也许
这就是爱情
也许
并不是… …





◆◆◆前言：编者语

在现实中，爱情是感受的。人们在爱情中漂流，寻找那所谓的永恒之情。在游戏中，绝大多数的时候。我们是被动的，是被爱情所感动，悲伤和愤怒… …
在爱情的洪流中，多数的都能够触碰到幸福。当然，我们是这么认为的，但爱情的对错与否，爱情是否能给人带来幸福呢？有很多时候，人们却 迷茫了。他们总是所见即所得，他们幸福了，爱情就是美丽的，他们错过了幸福，就认为爱情是伤人的… …

但爱情本身是什么，都没有去考虑。也许我们并不知道什么是爱情真正的定义，但是却也能明白一个道理，爱情不是因为给人带来的幸福或者不幸来定义的。她们有着自己的含义… …
在游戏中与在游戏外，我们如何来看待爱情的呢 ？我们所感受的是什么？



关键词：喜

现实：当人们沉醉在那霓灯幻裳中的时候，面对着自己心爱的人。感受到了那从心底迸发出的快感之时候。他们感受到了幸福… …
这种感觉是从内心发出，能让自己沉迷，让自己沉醉的快乐。在热恋中徘徊的人们，他们陶醉于这样的感觉… …陶醉于这份沉迷… …

游戏：在游戏中，爱情是被编排的。是由编剧所设计的，也是被某种公式定义了下来。即使有那分之类的爱情结局，如《樱花大战》《心跳回忆》。虽然都是通过自己主观方向努力，可以获得不同的结局，和不同性格的人得到美满。但这其中也是遵循某种如好感度一样的完全公式化，数值化来演变的。虽然，我们并不在意这真正的演变过程… …
但其实… …
我要说的是，在游戏中，我们玩家是被感动的，被幸福的。当我们把那感动的一幕幕展现在自己面前，也许是对于主角感情的感同身受，或者是对于自己创造了幸福的那份喜悦。这都是游戏所给人们带来的快乐… …

关键词：怒

现实：因为性格，习惯还有诸多外界因素，摩擦在爱情中充当着一个调和剂，虽然有的时候却也是那分手的催化剂… …
关心则乱，很明显的表达了爱情中那一份自私，虽然不是错误。却是也是那多事之源… …因为性格而拌嘴，因为习惯而争吵，因为爱好而远离… …都让爱人在相处中获得了那一份份外的激动(虽然用获得来形容不贴切，却感觉在某些方面吵架却是一个良好的促进了解的方式呢！)人们在愤怒後有两个表现，或者是静静的思考那争吵的来源。因为大家还在相爱，寻求那彼此的好，来获得更好的美… …
但是也有那变本加厉，激化矛盾。让那本来可以彼此看清彼此对对方有多重要爱的时候。却让自己迷失了… …

游戏：情感中的火花，是游戏剧情的引带，也是调味料… …往往 RPG 式的游戏在主线方面肯定会有一段是因为感情纠葛，也可以说是摩擦产生的后续之为。人们往往好奇，往往想寻求最后的结果，所以就追寻着这火花之源去继续… …剧情中的摩擦也让人员变动有了更好的表现方式，剧情也可以在这个地方体现转折，矛盾，人性，等可以升华游戏主题和延续剧情的作用… …
而最重要的就是，当我们玩家遇到的时候。心随情走，会随着剧情的安排来紧张，烦恼，和好奇。当然，这样的剧情目的就达到了。而且代入感强烈的游戏会把玩家代入到主人公的视角，以身代思，烦恼之烦恼，忧伤之忧伤。可以说在游戏中人物的火花是最好的振奋剂。

关键词：哀

现实：我们总是在烦恼，烦恼着世界，烦恼着人类，烦恼着生存的意义，烦恼着爱情… …看到腐朽的社会，悲哀的世界，那对于纯真来说岌岌可危的爱情，充满了物质的参杂和道德的沦丧… …
这些让们伤心，让我们无法鼓起勇气去相信什么。这是一个让人失去信念依靠的季节，人们在放弃着所有的梦想和努力，慢慢的，慢慢地沉沦着… …
但是，这却不是一个正确的思想，因为外界的所有影响着你，让你去如此的想。这悲哀的思想扼杀了许多人的希望和未来。但我们为何不去从反面思考，如此动荡的年代，虽然无法独善其身，却也可以制定底线来约束，让梦想在金钱中逃出，让未来在腐朽中绽放… …虽然看起来可笑，但是却仍是让人神往不是吗？用自己的努力可以换来让自己真正的快乐和幸福… …
悲哀，那只是一个外界的环境，我们要尊重的仍是内心… …
爱情的烦恼总是来自对那幸福的渴望长久，因为那，才有了误会，才有了那误会解释後的煽情情节。悲伤离幸福只有一步… …

游戏：总是会有悲情的事情充斥着游戏，也总是成为一个故事的开始。因为悲剧，才可以带来复仇，纠葛，正义之类所有游戏所具有代表性的主题… …
从早期的玛丽兄弟救公主到现在的世界毁灭之难。都是以一个不是美好的背景来展开故事的。虽然也有许多是由幸福的人们在努力中成长，然后来打倒罪恶，因为世界是需要一个正常的是非观，正与反对立才会有相对的平衡。
这是大面的哀，从爱情上看，每段爱情中的悲伤情节，都是能带动玩家去思考的。因为这些是让我们感动，让我们最有可能感同身受的事情。这也是煽情的必要手段，悲情後的完美结局将是一个让人舒心的故事。
我们的心随着悲伤的旋律而转，为着那美满而前进… …

关键词：乐

现实：乐这个词太广泛了，何其为乐？心悦外露他见之所定义即为乐。这是一个开心的形容。和喜不同，乐不单纯的是开心的表现，而是一个氛围的体现。是一个让人置身其中的感觉。
爱情之中何为快乐？这也许是个万人万答的结果。我们也不必去深找这份属于每个人的不同的答案。爱情是美好，而我们人类却没有一个绝对完美的情操。习惯，性格造成的矛盾都会让这份美好产生一些瑕疵。而在其中的人们在最后如果能感觉到这是幸福的过程，那么一切也都无所谓了… …
而我们，就要这种心态，一份对爱的相信和对爱情的真心，让爱成为永恒… …

游戏：也许往往只有结局才是那完美的欢乐，中间的快乐都是一些悲剧的伏笔… …当然，这只是一部分。游戏中间是一个带动情绪的必要。特别是在分章节的游戏中，作为一个结尾，悬念是必然的，以带后文。而结尾部分一般来说都是有悲伤或者快乐组成。快乐居多一些… …可以让人为之一松，如同完成一个使命般。也作为一个段落的总结，可以用一个好的首尾都是比较好的。
除了上述作用外，情节的快乐也是一个让广大玩家精神为之振奋的一件事。因为这也是大多数游戏特别是任务形式游戏的一个完成的体现，表示着一个成功… …

所以，游戏中缺少快乐是缺少亮点的，不管是什么类型，快乐都是点睛之笔… …

作者小章总诉：

当我们看电视电影的时候，虽然有很多情节是感动的，但是却不是太多的会有那种感同身受的感觉，因为代入感不足。而且电视电影的定义是给我们呈现艺术，而不是代入艺术中。在小说和游戏中，代入感非常强。前者虽然是也是叙述他人的故事，但是所有画面和人物都是我们自己脑海所设计的，这就是代入感。而游戏更是如此，我们所执行的所有操作就是一个人生，我们所获得的就是我们所做选择而获得的结果，这让我们更加容易被代入到游戏中的感情世界… …



◆◆◆:下面进入主题- -，我们玩的是游戏。但我们本身在游戏中寻找的却是游戏带给我的快乐。而越好的游戏越能把剧本的故事展现给我们，让我们更加的震撼。
游戏包含很多要素。
而代入感越足的游戏也可以说是经典。而这份代入感从何而来，或者从多少方面有体现呢？每个方面对游戏的代入感有什么作用呢？作用是在哪方面呢？

关键词：故事背景

代入感指数:★★★★☆

可以这么说，故事背景决定着故事的世界观和逻辑性。当我们看一个韩剧的时候，自然而然的就会想到误会，三角恋，漫长的爱情征途… …想起巴黎，就会浮现出 T 型台，美女，时尚… …这虽然是我们社会现实给我带来的理念和世界观。但是游戏也脱离不了。或者说一般的游戏都是一定程度下遵循着现实社会的某种时代背景。
故事背景可以模糊的决定爱情的大概方向，因为具有一定实在意义的故事背景可以让人产生一些故有概念。让人们容易去遵循编剧的思路去感受。故事背景也决定了世界观和伦理观，也让我们对所有的因为所以产生了一个肯定的认知，不会很容易出现一种"啊？啊！啊… …"的现象。
人文色彩的的固定也让玩家感性的去理解一些没有具体定义的感情。从外界的事情和现象来表现一种文化，让玩家体会原来这里是这样的感觉。
故事背景对爱情的最具有意义的体现就是在一个确定的体系下的感情逻辑，让我们能不被游戏外的社会逻辑所干扰，这也是游戏中最难确立的一份。

关键词：画面

代入感指数:★★★☆

画面作为一个最直接展现给玩家的视觉冲击，肯定是最被关注的。如果谈游戏性的画，这画面本身的重要性可能要更低了。但是在于一个浪漫的词汇前，画面的重要性无疑是很大的。
一个浪漫氛围的营造需要的是浪漫的场景和那恰当的音乐，我们先来谈画面。当初靠着画面和剧情还有本身就有绝对完美游戏性的《最终幻想系列》来说，在主机程度允许下，用 CG 来表现那唯美的一面。画面的优雅会增加游戏人物爱情所带给我们的震撼。绚烂的精彩和那美丽的故事，让我们如置身爱情中般，这完全是一种高等级的享受… …
画面在程度上会给游戏中的爱情添上美丽的外衣，让我们更加容易感受那来自芳华的爱。绚烂而美丽… …

关键词：音乐

代入感指数:★★★★

可以这么说，音乐是一个可以抛弃所有其他因素而直接震撼人心的一种美妙的存在。在游戏中，音乐作为一

个辅助的存在，地位却是不容忽视的。
音乐作为辅助，想让整体达到一个和谐且完美的状态是很难的。在剧情，战斗，各个不同条件下，都是需要不同的音乐元素来与之配合。达到一个零界点才算是完美。虽然很难有如此之完美的艺术… …但是这个趋势却是游戏需要用心去考虑的。就如《心跳回忆》之类完全恋爱式的游戏来说，音乐的成分更加突出，当剧情达到一个浪漫的顶点时，所需要的就不全是浪漫的画面和缠绵的言语，而是音乐的聆听。一个静止画面配上悠扬的音乐能给人带来怡静的温暖。
爱情在画面上得到视觉的体现，在音乐的辅助下能让人更加的体会到人物内心的思想，有很多编外话就完全可以不用文字形式来体现，只用音乐。就可以让玩家体会到"原来如此… …"的感觉
音乐，本身就可以触碰到人类的灵魂。在游戏中地位更是高贵的存在。
而爱情在音乐的高昂，低潮，浪漫都能发挥出不同的意境… …

关键词：人设

代入感指数:★★☆

人设，一个游戏人物的灵魂。是他们展现我们面前最直接的体现。游戏与现实不同。游戏的人物在很大程度上直接表达了这个人物所处的身份，立场。
有一点很重要，我们玩家的喜好各不同，对于美的看法也是不尽然统一。而游戏如果想把我们的思路定在那作为游戏主角的爱情中，这在人设上就要作文章了。现今的大多游戏，都是遵循着大多数人的审美理念来设计。不同的只是性格，长相之类外在的。而从大面上还是以"美形"为主，因为这更容易引起人们的共鸣。产生共鸣的目的也很明显，增加代入感… …
人设也要符合当时的时代背景，这样可以更加融合到游戏当中，不会让我们产生人物与游戏不搭的现象… …虽然这跟爱情无关，但是如果产生了，爱情的感觉也就不会符合逻辑了… …

关键词：剧情

代入感指数:★★★★★

终于说到这个对于爱情来说最根本的字眼了。剧情是一个动作非主流游戏的精华所在。所有的外在设定都是为了这个剧情来编排的。
可以说，爱情在游戏中的代入感基本都是基于剧情编排。剧情的起点，过程，高潮，落幕。都是在给我们一个展示的过程，一个代入的过程。
从两点上来讲：
1.艺术的缔造：完全从完美出发，一个完美的故事，不管故事是否符合大众的审美和逻辑观。这样的故事一般来说都是比较有极端性的。受众人群比较少，可这也代表其在艺术性的创造地位。可以说作为一个史诗来创造的故事一定是具有巨大意义的存在。这样的作品可以让看的懂的人们在感动之余更多是感叹和钦佩。爱情在里面是个具有绝对主义的词汇。代表的就是爱情本身，不过只有在全民素质达到一定高度才会有更多这样的作品吧… …
这样的游戏代入感明显不足，因为不是所有人都理解… …
2.商业的立点：如今社会的趋势，这样的游戏成本也是巨大的。所以在辅助要素方面绝对顶级，可以完全支持剧情的随意发展。可惜的是，剧情需要配合广大的受众面，以获得最后的利益。当然，这样的商业作品虽然充斥着所有的市场，但是却也不乏许多的经典之作。虽然广泛，没有绝对性和高端艺术性，可爱情的缔造也是取自经典，也是为大家所都能接受的爱情，也是能感动大多数人的爱… …
具有巨大的物质后台的此类型游戏，都是只要在剧情上做到感人至深就可以了，并不需要多少的绝对震撼。虽然这不是绝对的精神享受，但代入感是绝对的好，作为商家，我会更加的喜欢推出如此的作品

对于爱情来说，当然是至美至上了。这个极端是个上面所说一二点全部的最终形态，但是，从第一点来演化会让代入感没有广泛性。而第二点在我之前所说的前几点上来看是可以达到一个广泛性的完美高度。剧情铺设的好，会让人置身其中给予自己以身临其境的感觉。虽然世界观不同，时代背景不通。但是对于爱的感觉在很多时候可以让玩家区的共鸣，这就是关键… …
剧情是一个贯穿始终的情节总称，在细节上做到微而化精，那么就可以让玩完全的去感受游戏中的爱情… …
而不是去单纯的玩游戏人物来创造爱情… …

番外关键词：游戏的面向性

代入感指数:？？？？

在很大程度上，爱情的逻辑方式直接受向与游戏所面向的用户群。对于欢快主题的游戏中的爱情肯定是要有童话因素的，因为这个是用户群体所需求的。例如《超级玛利》类都是这样的典范… …高于此群体的用户的爱情所向也是具有童话形式，只不过多了浪漫和纠葛。不象之前的单纯的王子救公主般没有感情牵畔，这样的爱情也会体现所谓何为爱。更成熟的群体所体会的只能是那更加的浪漫和回忆，在很多情况下，这部分的人群比较喜欢怀念。他们会在悲剧中寻找到回味的快乐… …
欧美趋向于赤裸裸的爱，一般都是在壮汉用力量来获得爱情… …(所谓用力量- -大家自己理解吧)东方式的爱情理念是我最喜爱的，因为追寻爱情路上的目标很明确。而爱情的发展也是由情而发，而不单单趋向于力量。不过西方也有很多细腻的情感作品，不过比较少罢了… …而且也并不是十分的细腻… …



◆◆◆编者自语 & 总结

此文纯属个人观点… …
头一次写游戏方向的论评，我想很多观点都是具有片面性和主观性的，这个请大家见谅和指导… …
对于爱情，我是一个善念者。没有对其抱有灰色的色彩方向。我觉得在如今这个腐朽的年代，如果没有一份可以让自己寄托的情感那是很可悲的。有人用工作和事业的目标来确定自己的人生，我却觉得人生短短数十载，只有那丰功伟绩到人之老去也化为浮云了。如果能给世界带来跨时代的进步，牺牲自我也是可以的。但是这一份爱情的信念，我却是希望希望所有人都能拥有… …
感觉如果游戏做的让人们在游戏的过程中可以把自己代入到游戏的情感世界中，能为之疯狂和倾倒，我觉得这个游戏就是成功的。而在过时後的回味时候，也能除了游戏本身的游戏性质外也能想起当初自己的感情… …
更希望游戏能给予人们带来正确的爱情观，能让我们在游戏中学到在人生中也能感悟的爱情理念… …
在如今多方向游戏的发展情况下，除了爱情这永恒的主题外，也有着许多类型。只是希望大家在玩游戏的时候不要只看那游戏画面之类的外在，用心去体会会那来自内心的震撼和感动，这会让我们更加的去体会游戏的真谛，那就是人生般的游戏… …

The END… …

论游戏的启发性

sankoas

其实想写这个题目很久了，苦于一直没有时间。这个周末难得比较闲，就把这题目的坑填了。

游戏。上一辈人口中的"电子海洛因"，小孩子的玩意，好好读书的大敌。 口诛笔伐了这么多年，这些年头好像批判的声音少了那么一点点，而且越来越集中到网游的身上。批判人士痛心疾首指出孩子沉迷游戏，家长老师很生气，后果很严重。也有一些有识之士站出来说游戏开发大脑，锻炼协调性。说来说去，还是把游戏当作给小孩子过家家的东西。其实不以有色眼光看待，或者带着学习的精神去看，游戏别有一番天地。

我最欣赏对游戏的一个概括是，第九艺术。 是对各类要素的高度集中。它涵括了音乐，绘画，文学，科学等等等等。 比之电影，就算不过之，也不遑之。 再说游戏产业的产值早几年就超过了电影，这是题外话就不多说了。不过本文章的要写的不是游戏的艺术性，我没什么艺术细胞，也不好意思谈论艺术贻笑大方，我只想谈一谈游戏的启发性。

对个人的启发性：

首先，游戏对做人有什么启发？玩过游戏的，特别是 SLG（战棋），RPG（角色扮演）的对于职业系统估计是在熟悉不过。大家在习以为常的同时有没有稍微想一下这个系统对于我们做人的启发呢？

近来随着大学生越来越多，工作竞争越来越大，对在校大学生中职业生涯规划是一个越来越热门的词汇。还有不少形形色色的职业生涯规划大赛。有句话叫，大学有几风流，稳工有几折堕。职业生涯策划就是从大学开始，为自己将来的发展描绘好路线图，少走弯路，目标明确。

近来我在回想期自己 n 年前玩炎龙骑士团的光景，突然联想到，这世界上估计就没有比游戏里面的职业系统更形象地描绘出这所谓的"职业生涯规划"了。一般游戏里面的职业系统，是一个角色等级上到一定程度（通过战斗得到经验，一定量的经验就会升级）就可以转职。比如说普通战士转职为剑士，剑士转职为剑圣之类。用职场的话，就是 promotion。转职并不唯一，如果角色身上有什么特别道具，或者特别技能，就能转职一些"隐藏"职业，一般来普通转职能力要厉害。比如说普通战士有一匹马，就可以转职成为骑士，要比剑士要牛那么一点。在职场上就可以理解为都是升职，升到不同分量的部门。比方两个同事都升了，一个身上带着 CPA 的衔头，就调到哪个更好的部门（我不是干会计的不清楚这个部门的问题，但是原理是一样的）

好，那系统是差不多，启发是什么呢？

一个人如果真的想玩好一个游戏，得到强力的角色，强力的职业，就必须从游戏一开头就对能力的分配，道具的获得等等给种要素进行详细的规划。由于大部分情况下，经验是有限的（特别是 SLG，RPG 可能可以练级），影响到转职的珍贵的道具是有限的，所以每一个决定都要精打细算。而且游戏有所谓隐藏要素的设定，通常是在一些隐秘的通道或者满足特定的条件就可以得到好的道具。通常能大大增强角色能力。由于很多场景是过去了就不能回头，对每一个细节的发掘，不放过任何小处就极其重要。我还记得我当初玩炎龙骑士团为了得到最强的几个角色，反复研究不同人物职业之间能力的区别，为了得到最多经验反复攻略同一关卡的时光。

放在现实生活里，其实一样是一个道理。一个人真的想攀到职业的巅峰，就要在一开始有充足的规划和准备，对自己的特性有充分的了解。不能明明自己是法师类的，却转职到战士类，注定没有好结果。对资源的最大利用也是一个关键因素。在现在的"战斗"中得到最多的"经验"，升最多的"级"。对自己将来发展也要有很好的计划。玩过暗黑破坏神的同志们都知道战士就要把能力点全分给力量，法师就要给法力一样，自己要学的，要有明确的目标性和和自己规划的高度吻合性。不能说看到别人干金融挺风光的

我也去干。就像星际争霸你看到某人族皇帝很强，但是自己用人族却怎么也不顺手一个道理。还有就是对隐藏要素的发掘。在真实生活，隐藏要素可能未必隐藏，不过要入手却不易，比如说各类证书，CPA, 律师资格，精算师，MBA 的学位(这个有自卖自夸嫌疑....)之类。能帮助在职场上实现飞跃。正如玩游戏也有人懒得大费周章取得这些要素一样，很多人明知道对自己职业生涯有好处就是没有恒心毅力去考取这些资格。尽管最后大家还是会"爆机"，就是说最后大家还是会退休，或者归西，但是 ending 就大大不一样了。早早规划的人轻松战胜最后 boss，或许还能挑战隐藏 boss（退休之后还做个顾问，开个公司什么的），也有人老是打不死 boss，提早放弃，或者千辛万苦打败 boss，止步与此。

很多很多人为了游戏不眠不休就是为了一个完美的介绍。为什么对于自己的人生却不能等同对待？所谓人生如游戏，是一点没错。用游戏反思一下我们的人生，或者会发现多很多很多。

怪物猎人莫成怪物累人——关于游戏健康进度观

鬼鬼的刀刀

同样是之前在 UCG 上发过的文章，也过了解禁期了，转上来给大家一看，希望能对大家的游戏观起到一定的健康帮助。
正文：

悠着点儿
文：首斩婆娑罗

《鬼泣》的开场有这么一幕，女主角翠西开着摩托车，以迅雷不及掩耳之势撞开但丁的事务所的大门。面对这个英姿飒爽同时又有点不知天高地厚的女子，但丁嘴上的反应是："Slow down, baby！"

回顾就先到这里，现在的问题是但丁说的这个话如果用中文翻译的话，怎么译才能译的最有中国味呢？"慢下来，宝贝！"这种死板到可以放之四海皆准的译法显然不合适但丁这么一个充满个性与痞气的大叔，那怎么才能翻得更加"信达雅"一些呢？"悠着点儿！美人儿！"我个人认为这种译法可能相对要好一些。当然，今天我要说的主题与翻译无关，而是"悠着点儿"。先在这里插一句，下面我说的话基本是针对普通玩家的，各位编辑基本可以无视。

前阵子经过身边玩友的推荐，我尝试了一下《怪物猎人 携带版 2》，结果一发不可收拾！我的手里每时每刻都握个 PSP，我的狩魂无时无刻不是满格的，往往一砍就是一天。这里要解释一下，这个一天的意思差不多是 19 个小时，因为剩下的 5 个小时要用来吃饭睡觉。可能您已经明白我的猎人生活已经繁忙到了一种什么样的地步，其结果是越来越多的矿石被我采回了家，越来越多的龙倒在我的太刀下。后来又因为跟同学联机玩，更多的龙倒在了我的大剑下，更多的稀有素材被我搬回了家，猎人等级也是嗖嗖地上升。后来熟练到一个人拿着银火铳枪也能随便耍霸龙，刺破它的脊背，戳断它的尾巴，炸碎它的双牙。这个时候我突然觉得有点不对劲儿，但是也只是个一闪而过的念头，所以没怎么在意，于是接着砍。后来劲头起来了，到 PS2 版里把黑龙一家又给砍了个遍，该做的武器和衣服也都做得差不多了，这个时候我感觉有些累了，于是就停了。

停下来后我就在想，在打霸龙时候的那个念头究竟是啥，但却怎么想也想不起来。不过前几天回顾《鬼泣》一代，当但丁说出那句"Slow down"的时候，我突然想到了："我是不是打得太快了？"

玩过《怪物猎人》的朋友们都知道，这个游戏在游戏时间到了 300 多个小时就进入了一个阶段：基本的系统和道具用法已经很熟悉了，也明白了自己擅长用什么武器，实力也基本可以去挑战黑龙一家了，武器防具也都按照自己的需要做完了。当然了，不是说这样就到顶了，还有更多的项目可以去挑战，比如无伤砍金狮子啥的。不过对于一个普通玩家而言，300 多个小时其实已经差不多了。我是这么想的，所以我也就停了下来。

看上去似乎没什么不妥当，一个普通玩家，300 多个小时的游戏时间，要求不太高的挑战目标，这三个指标都完成了，这不是挺好的么？但是依然有个问题，那就是我打得太快了。正常的 300 个小时，是应该合理分配的，今天打一点，明天打一点，隔几天再打一点，在一段比较长的时间过后，300 小时就自然到了，游戏的过程随之结束，这是一个比较健康也比较尽兴的玩法。而我呢？则是在短短的 1 个月内就完成了这 300 多个小时的游戏时间，我觉得这并不是一个好事。可能有的玩友会说，哎呀，这不挺好的么？你在那么短的时间内就获得了那么多的好的装备，打了那么多的龙，这有什么不好的？

举两个简单的例子：假设一个人一生要吃八万顿饭，一般人都是用了 80 年才吃完，而有一个人却在刚出生后的 5 年内就把这八万顿饭全给吃完了，您会说这人"挺好的，在那么短时间内就吃完了所有的

饭”呢，还是会觉得这个人不正常？又比如猪八戒吃人参果，别人都是细嚼慢咽吃半天才吃完那么一个仙果，可他却来了个一口吞，什么味儿都没品出来，您还会说“挺好的，在那么短时间内就吃完了人参果”吗？这两个例子里的“饭”和“人参果”并不带太多的功利性，吃饭为了活命，吃人参果为个好奇，但《怪物猎人》里头吸引人、迷惑人的东西可就多了，比如上位武器啊上位素材啊什么的。而初玩这游戏的朋友们都会觉得自己的装备比较寒酸，所以就会产生一种强烈的愿望，那就是要得到最好的武器和装备。这样的愿望致使不少玩家不辞辛苦、废寝忘食地去玩这个游戏，具体情况大概就像我这样的，其结果就是在短时间内获得一些高级的武器装备，但换来的却是无尽的疲劳和游戏乐趣的加速丧失。所以当我升完祖龙装的最后一级时，我照了照镜子，看着自己浓重的黑眼圈，突然有一种莫名的失落感涌上心头。回头看看屏幕，哼，那个穿着祖龙装的家伙又有什么了不起的？于是我拿起手柄，操纵着角色回家，把所有装备都卸了下来，只带游戏一开始的那把猎刀在身上，然后存盘、关机、封盘。

从我的亲身经历，我想谈谈自己的感受，那就是健康的游戏进度观念。我们应该在一个良好的游戏态度中享受游戏，而不是在一个错误的游戏态度中沉迷于游戏。像我这次繁忙的猎人生活并不值得提倡，但是我看到我身边的玩友有太多恶劣的游戏生活方式，在拿到一款新游戏，以最大的精力和最短的时间将其通关，然后就将其扔到了一边。同样，PC 网游玩友们舍命忘我的玩法，在一定程度上也是这种不健康的游戏态度所导致的。其实很多人内心有一些急功近利的思想，总想着要在最短时间里穿上最厉害的装备，拿着最刚猛的武器，杀最厉害的怪物。其实玩儿那么着急、那么拼命是为什么呢？全玩儿完了不就没得玩了？有的玩友说：“不！有那么多游戏呢，我玩都玩不过来，赶紧打完这个，我好玩别的！”说到底，这其实是个误区，玩游戏并非越多越好。我觉得在一个游戏里享受到充分的游戏快乐，好过贪多是嚼不烂地玩上五个。

其实慢慢玩、慢慢体会游戏的精华才是理想的状态，通关一个好游戏后，我们往往会有一种恋恋不舍的感觉，而玩的过程越久，这种感觉就越深厚。而这种感觉也很容易在一段时间过后转化为一种对于游戏的深刻记忆，这也是游戏在玩家心中能够留下的最宝贵的东西。但如果玩太快了，那么即使通关了也不会对这款游戏有太多的留恋，可能只是立即去寻找下一个目标。久而久之，你的记忆里就会形成这么一个印象：“我玩过很多游戏，但要是说对哪款游戏有非常深刻的理解和记忆，还真没多少。”这样的结果，其实并不是大家愿意看到的，无论是从游戏开发者还是游戏体验者的角度来看，都不是一个好的结果。

当然了，这里必须再次强调，我的这些观点都是针对普通玩家的，因为普通玩家很需要一种健康的游戏进度观，才能更好的分配时间，享受游戏。但这并不适用于游戏杂志的编辑，因为他们会出于工作需要，在很短的时间内完成对某个游戏的攻略和研究，这是为了让更多的玩友在更为有效的指导下玩游戏，可谓牺牲自己的游戏乐趣成全了别人，所以他们不在本文的讨论范围之内，而他们也非常需要玩家的理解。

回到我自己的例子上来，经过了这一次，我还是主张玩《怪物猎人》这样的游戏应该慢慢玩，有机会大家就一起联个机，没机会时就在每天放松的时候玩一小会儿，这样你的猎人之路才会走得更远，走得更舒服。要是像我一样，疾速狂奔，可回头一看，却因为走得太急，以至于没能留下多少回忆，只好拖着疲惫的身躯，回到自己那间小屋，无奈地退役。

《怪物猎人 携带版 2G》马上就要登陆 PSP 了，聪明的读者朋友们，看完了我半天的唠叨，您会选择哪种态度、哪种方式去迎接新的猎人之旅呢？

韩国游戏市场概况

依克西昂

今年 5 月，在学校，父母以及我个人的努力下，终于获得了赴韩国留学的机会，本人也终于在 2007 年 5 月 31 号抵达韩国，开始历时 4 年的留学生活。在来韩国前，除了每天在学习韩国语外，对韩国的历史，文化，经济等各个方面了解都是非常有限的。对韩国也没有太多的好感，也没有期待这个国家给我带来多大的惊喜，我之所以来韩国完全是为了将来的前途和父亲的意思。但来到韩国之后，我才发现这个东方小国有太多太多的东西值得我们去学习了，不光是她的经济和国民的先进意识，就连我最爱的游戏业都是异常的发达，随着时间的流逝，我不禁对这个东方小国产生了一丝好感，我想将来的我一定会更喜欢这个国家吧。
好了，闲话就说这么多，不过再对韩国的游戏业进行简单的介绍前，我想我还是应该先向大家介绍一下韩国的具体情况，也好让大家对韩国有个大致的了解（众人：你 Y 的废话可真多，快说，说慢了抽飞~~~）

韩国概况

韩国全称大韩民国，位于中国东部，亚洲东北部, 是大陆连接的由北向南伸展的半岛国家。朝鲜半岛南北长约 1000 公里，东西最短距离为 216 公里，总面积 22 万平方公里。半岛的西北部与中国的东北部接壤，鸭绿江和豆满江是韩国和中国以及俄罗斯的国土分界线。半岛东北部的东海与日本相望。 韩国位于东经 124~132 度之间，标准时间子午线是 135 度，比世界标准时间快 9 个小时。 全国国土的 70%是山地和丘陵地带，东北部的地形最为陡峭崎岖，西南部是一望无际的平原也是韩半岛的谷仓。 半岛东部的海岸线较平直且水深，西部海岸线较曲折而水浅，南部海岸曲折多湾，分布着 3400 个大小岛屿。 韩国的河川宽广，流速缓慢，呈现大陆性的特征。重要的河流有汉江(494 公里),锦江(401 公里),洛东江(525 公里)等。韩国首都首尔是韩国的政治、经济、文化和教育的中心，更是全国陆、海、空交通枢纽，位于朝鲜半岛中部、地处盆地，汉江迂回穿城而过，距半岛西海岸约 30 公里，距东海岸约 185 公里，北距平壤约 260 公里。全市南北最长处为 30.3 公里，东西最长处为 36.78 公里，总面积 605.5 平方公里，人口 1027.7 万。首尔市被海拔 500 米左右的山和丘陵所环绕，市区的 40％是山地和河流。北部地势较高，北汉山、道峰山、鹰峰构成了一道天然屏障。东北部有水落山、龙马峰，南部有官岳山、三圣山、牛眠山等，东南部和西部是百米左右的丘陵，形成了首尔的外廓。城市的西南部为金浦平原。城中部由北岳山、仁旺山、鞍山等环绕成内廓，中间形成盆地。（恩好了，地理就先讲到这里，对于韩国的地理位置等其它问题还有疑问的同学，请翻开高中地理课本第三册，上面有对韩国较为详细的介绍~~~~~面前突然飞来一板砖~~~）

首尔原中文译名为"汉城"，2005 年 1 月，由汉城市市长李明博宣布将汉城的中文译名改为"首尔"，不过至今还有很多中国人分不清首尔是哪，对韩过不太了解的人大多让将首尔称为汉城。首尔是一座历史古城，古代因为城市位于汉江以北，所以被命名为"汉阳"，14 世纪末朝鲜王朝定都汉阳后，改名为"汉城"。之所以叫汉城，我想这与我国对韩国的深刻影响是分不开的。首尔作为首都已有 600 年的历史，百济、高句丽、新罗和高丽等王朝，都曾在此建都。公元前 18 年，百济始祖温祚王南下在今城址上修筑慰礼城定都，后改称首尔。公元 392 年—475 年高句丽占领这一地区，将汉江南北地区称为北汉山州，把现在首尔附近称为南平壤。7 世纪中叶，新罗统一朝鲜后，将此地编入汉山州。高丽成宗（公元 960—997 年）将此地升格为杨州牧（高丽 12 牧之一），1068 年又将其升格为三小京（西京、东京、南京）之一的南京，成为城市。1104 年建成南京新宫，1308 年升格为汉阳府。李氏王朝李成桂 1393 年在此大兴土木，1394 年迁都此，称首尔府。1910 年日本强占时，改称京城。直到 1945 年朝鲜半岛光复后，才改名为朝鲜语的固有词，罗马

字母标记为“SEOUL”，译称为“首尔”，即首都的意思。1949 年 8 月，韩国将首尔定为“首尔特别市”。 首尔地理位置极其优越，历史上一直是韩国重要的军事要塞和物资集散地，陆运交通枢纽、国际航空站、韩国政府机关及金融、企业、文教事业和宣传机构均云集于此，首尔更是拥有着 36 所本科高等院校，大学生总数更是超过了全国的一半以上，韩城大学更是所有韩国学生梦想中的最高学府。

韩国经济自 20 世纪 60 年代开始迅速发展，60 年代初，韩国实行外向型经济发展战略，扶植大企业，大力发展出口加工工业，实现了经济起飞。此外，首尔还大力发展旅游业，首尔与日本、东南亚及欧美各国有航线相连，各国游客可方便地自由来往首尔与欧美各国之间。在国内，首尔同釜山、仁川等主要城市也有高速公路相通，交通十分方便。首尔—仁川线是韩国第一条现代化高速公路。首尔—釜山高速公路途经水原、天安、大田、龟尾、大邱和庆州等工业中心城市，标志着韩国在扩建其交通运输网络使其现代化的努力迈出了重要的一大步。首尔地下铁路有 5 条线，铁路体系总长度达 125.7 公里，居世界第 7 位。地下铁路拥有最先进的设施，售票和收费系统全部实现自动化。 （恩好了，历史就先讲到这里，对于韩国的历史还有疑问的同学，请翻开世界历史课本第二册，上面有对韩国历史较为详细的介绍~~~~~面前突然飞来无数板砖~~~众人：你 Y 的，去死！）

因为本人在首尔上学，因此这次对韩国游戏市场的介绍其实就是对首尔以及周边游戏是场的介绍。

游戏市场



综述

众所周知，韩国的游戏产业特别发达，其中网络游戏的发达程度更是处于世界顶尖水平，因次如果你是一名网络游戏爱好者的话，韩国无疑是你的天堂。当然，韩国的游戏业如此发达，于韩国国民对游戏的狂热爱好是分不开的，我在逛游戏店时，经常能碰见父母陪子女来挑选 PS2 游戏，韩国人并不把玩游戏看做玩物丧志的表现，而是看作一种良好的休闲方式以及幸趣爱好，这点和日本人对于游戏的看法有些相似，也是我国电视游戏业不能步入正轨的一大因素。和我同一宿舍的韩国人就是一名狂热的网络游戏爱好者，只要是放假时间，他一般都是天天在宿舍游戏，为了游戏，他为了能更好的游戏，甚至选择暑假不回家，住在宿舍，为的只是能更安静的享受游戏，从这一点上足以看出韩国人对游戏的狂热。

龙山有首尔最大的电子产品市场，类似于国内的数码市场，科技市场，只是规模要比国内的大好多，里面出售的产品包括笔记本电脑，数码随身产品，照相摄像产品，游戏等几乎所有的电子产品，而且价格相当厚道，是韩国当地人以及身在韩国的外国人购买数码产品的首选场所，对于我这个数码产品狂来说，这里简直就是天堂。我曾经有段时间一星期去龙山两次，真是太爱那里了。

龙山拥有首尔最大的电视有游戏专门店，这个专门店是由无数小游戏店组成的，几乎整个地下一层全是游戏卖店，所有的游戏主机，正版软件以及周边产品一应俱全，而且售价一般都比关方售价低一些，是所有电视游戏玩家购买游戏产品的最佳去处。

主机

韩国的游戏主机并不便宜，其价格总体来说都比国内高出一块，因此来韩国买主机并不是太好的选择，当然，主机虽贵，但全是行货，拥有厂家的质量保证，不会出现国内玩家坏了机器要在游戏店花费大把金钱修理这样的不合理情况。另外，韩国的行货主机有明确的售价，游戏店只能卖的只能比这个价格底，以此来获得更多的顾客，因此完全不会出现国内 JS 哄抬主机价格这样无奈的事情，这又是我国游戏市场暂时不能解决的无数玩家的怨念。当然，限量发售的限定品是会被韩国游戏店炒的，价格会比原价高不少，但不会出现高得离谱的现象。

韩国主机一般均为韩版行货，但也有不少限定机器是从日本运过来的日版机，至于运输渠道是否合法本人就不得而知了。

因为像 PS3，XBOX360，WII，PSP，NDS 这样的主流游戏机一般会先在日本及美国发售，而韩版的发售时间则要晚上几个月，因此，在韩版行货主机发售前，会有大批日版主机流入韩国市场，其数量是非常大的，完全不压于中国。因此，就算韩版主机没有发售，韩国玩家也可以享受到和日美同步的次时代游戏。另外，韩国市场所销售的非韩版主机只有日版一种，绝对不会出现美版机，其原因我想各位玩家都很清楚，那就是散装光盘。我国因为散装光盘横行，IC 芯片更是被散装光盘商们打造的出神入化，只要装上 IC，不管区码限制，所有版本游戏通吃，因次所谓的版本也就不那么重要了。但在韩国，因为政府打击散装光盘的力度可以用恐怖来形容，再加上韩国人的正版意识很强，所以韩国游戏市场绝对不会出现散装光盘游戏及造福我国玩家的 IC 芯片，又因为韩版游戏和日版分区相同，因此日版机就成了韩版之外唯一存在的国外版本。不国，除限定版外的日版机在韩国的寿命是很短的，只要韩版行货主机一发售，商家就不会再去够入日版机，而是在清空日版库存后统一销售韩版主机。另外，日版主机首发后，因为没有行货及数量不多的原因，韩国也存在着与中国 JS 抬高机器价格的另所有玩家不爽的行，对于这点，我想到了哪里都一样。

PSP 主机在韩国 SONY 专卖点中的标准售价是 198000 韩元，折合人民币 1620 元左右，而在像龙山这样的游戏专门店，也要卖到 180000 韩元，折合人民币 1500 元左右，而且是空机，只带原装配件，价格有些高了，不如在国内买合适，当然我指的是在没有保修的情况下。

PS3 主机在韩版第一天上事的时候我特地去问了一下价格，60GB 的日版为 500000 韩元，折合人民币 4100 元，而 80GB 韩版则为 580000 韩元，折合人民币 4750 元，不过当时韩版机刚上市，价格高是难免的。最近我又去问了下价，不出我所料，日版 PS3 已经完全退出了韩国市场，只有 80GB 韩版一种 PS3 可以买，此时的 PS3 价格已经降到一个非常合理的价位，500000 韩元，折合人民币 4100 元。我想这个价位就算放到中国来，对于 80GB 版来说已经是非常合理的了。

本人对主机行情并不是特别了解，因此没有去关心 XBOX360，WII，NDS 的售价，因此在这里我就先不对这三个主流机种进行介绍了。

游戏软件

前面已经说过，因为政府打击散装光盘的力度可以用恐怖来形容，再加上韩国人的正版意识很强，所以韩国游戏市场绝对不会出现散装光盘游戏及造福我国玩家的 IC 芯片，因此，游戏店里出售的全是清一色的正版软件，其数量之多足以用恐怖来形容。我还记得第一次去龙山电视游戏专门店的时候，看到各个卖家的玻璃柜及桌上摆放的堆成山的正版软件，当时的我彻底被震撼了，生活在散装光盘世界中的我还是第一次看见这么多正版，那感觉简直无法用语言来形容。韩国的正版游戏市场比起统一的主机市场来说就要复杂的多了，想要解释清楚也比较困难，我就试着说一下，各位要是看不明白还清多包含。

韩国的正版游戏也可以分为两类，韩版和日版，但和主机不同的是，日版游戏不会随着韩版游戏的上市而退出市场，而是会和韩版主机同时存在下去，直到该主机退出硬件市场。主流游戏主机上的游戏同样是在日本和美国先行发售，而韩版则要等上一个月甚至更长的时间，因次在韩版游戏上市之前，该游戏的日版会充斥着市场，而且该日版游戏到达韩国的时间几乎和日本地区的发卖时间相同，基本游戏当天在日本发卖，韩国游戏店里就已经有该游戏了，最晚也就是隔天到，其速度绝对是惊人的。当然，和日本同步上市的日版游戏通常都很贵，特别是一些大作，甚至要高出原价很多，而且降价很慢，就算从游戏第一天摆上货架到韩版发售，其价格都不会有太大的回落，要想买到便宜的日版游戏，除非等到该游戏所在的主机平台即将淘汰。就拿 PS2 为例，先在的 PS2 有戏，只要不是刚出的，一般都比较便宜，而切有很多还相当便宜。

全新韩版游戏的价格基本和日本持平或略底一些，不过随着时间的流逝，玩家对该游戏的热度下降，游戏的价格就会有较大的回落，或者说是相当便宜。而有些游戏因为库存太大，店家在观察市场后发现该游戏已很难卖出或清空时，就会搞特价活动。只要是特价商品价格都出奇的低，不足百元的全新 XBOX360，PSP 以及 PS2 游戏应有尽有，不过这些游戏通常都是小品级的，不为人所知。而搞特价的大作价格一版在 16000~30000 之间，相当于人民币 130~250 之间，不过这对于我们中国玩家来说已经是在国内根本无法享受到的价格了，在此我再次羡慕下韩国玩家能有这么好的游戏市场。

关于韩国的正版游戏还有一点令我很佩服，那就是不管是多么不知名的日本游戏，几乎全有韩版，而且很多都是完全韩文化，这就从根本上解决了韩国玩家在玩日本电视游戏时语言不通这一致命障碍，这又是我国玩家所不能享受到的待遇，如果所有游戏也都有简体中文版的话，我想我国喜欢电视游戏的玩家一定会多好多。当然，因为时间短，精力有限以及处于成本的考虑，很多日本游戏只被改为韩文字幕而没有韩文配音，更有些游戏仅仅是翻译了封面，而游戏内容还是完全的日本版。不过一般大作都会被完全翻译，就算有没有翻译的大作，起码这还是韩国版（不行了，有点伤心了~~~~~我们中国啥时候也能这样啊~~~~~~）

韩国虽然是一个发达过家，韩国人的收入也已经相当的高（一般的上班族一月的工资为2000000 韩元，折合人民币 16000 元）但因为韩国物价非常高，再加上现代韩国人的住房，婚配等压力和支出非常的高，因次 60000 韩元（500 人民币）一张正版的价格对于一个普通韩国人来说还是太高了，因此韩国游戏市场上的中古游戏也就是 2 手游戏非常多，其消费人群也很庞大。一般一个游戏店中有一半以上的游戏为中古，卖价也很乐意回手玩家玩过的游戏进行 2 次销售。当然，既然是中古，价格都相当的便宜，就算是再抢手的大作也不会超过 300 元，几十元，100 多元的正版游戏应有尽有，这就保正了玩家可以花不多的钱玩到自己想玩的游戏。我在逛游戏店时经常看到玩家一次买几张甚至更多的中古游戏。

韩国游戏店虽然同时可以买到日版和韩版两种游戏，但因为是在韩国，所以韩版游戏的数量占绝大多数，甚至有些商家根本不经营日版，但大多数游戏点里都是可以买到日版的，有些专营日版游戏的卖店，其日版游戏数量甚至占整个卖点所有游戏总数的一半。我是一个喜欢收藏正版的人，因为如果将自己喜欢的游戏的正版留在自己身边，多年后再拿出来看时一定会有很多感慨，更能让我回忆起当年游戏时的往事，因此我从很早开始就有收藏正版的习惯。当然，我是个学生，手里能用的钱不是很多，因此我买正版时一般都会避开首发，有些甚至等到该游戏所在的平台退出家用机市场时我再开始够入，因为此时买最便宜，此时的价格我才能接受。

我收藏的游戏以日版为主，偶尔也会购入美版，其他版本我都不会去买了，韩国游戏市场中日版游戏很多也给我提供了手藏的机会。现在是 PS2 的末期，因此不管是 2 手游戏还是全新游戏都降到了一个冰点，因次次时是够入 PS2 游戏的好时机。韩国 PS2 游戏的价格是和日本挂钩的，也就是说如果一款过时且数量较多的游戏在日本卖得很便宜，那么这款游戏在韩国的价格也一定很低，而一款在日本炒到天价的稀有游戏，那么它在韩国也一定是天价，而且一般来说这些游戏的价格都会比日本稍贵些，但不会贵太多。我在这里举几个例子，比如说 NGC 的生化危机 0，这款游戏现在在日本是特价商品，价格为 680 日圆，而在韩国，生化危机 0 的售价也很低，在 12000 韩元左右（100 人民币）。FFVII 地狱犬的挽歌前段时间在日本也是特价商品，其价格为 980 日圆，而在韩国此游戏也只卖 10000 韩元（80 人民币），虽比日本稍贵，但也还算厚道。不过，韩国有些日版游戏因为进货早，其定价已与日本市场脱轨，所以还是有机会买到在日本很贵但在韩国确较便宜的游戏的。当然，这要看各位买家的眼力和运气了。下面我就以我买的一盘全新日版零红蝶为例。该游戏现在在日本已经很贵了，卖店很少见到，而在 YAHOO 成交价都在 6000 日圆以上，而且很少出现，属于比较稀有的游戏。而韩国有个商家在 2 年前以中等价位够入过一批零红蝶，但经过两年的销售仍有几张没有卖出，那么该商家就会将她特价售出。

当然要想找到这样的机会不仅要凭运气，还要凭点技术。上面例子中我提到的零红蝶是在一个非专营日本游戏的商店购入的，如过在日版游戏专营店，那么就算这款游戏卖不出去，就算他当时进价很低，该商家也不会将游戏卖出，而是坚决于目前日本市场的售价挂钩。

游戏零售店

除了龙山的电视游戏专营店，韩国每个城市都有数不清的游戏小卖店，它们都是独立存在的，而不像龙山那样所有商家集中在一起，这点和国内的游戏卖店相似。这些独立的游戏卖店内部也几乎和中国一模一样，都是在玻璃柜台的最显眼除摆上一台 PS3 或 XBOX360，大屏幕电视上不断播放从网站上或游戏主机上下载的最新游戏预告，店里摆有几个主机的外包装（里面有没有主机不得而知，也许就是为了撑撑门面，有买的了临时调货），以及数不清的周边配件。要说唯一的不同就是中国游戏店里有的是成箱的散装光盘光盘，正版不多，而韩国游戏小店里则全是正版软件，数量虽不多，但也足够销售之用（对于这一点我们没有什么好反思的，毕竟中国国情摆在那，普通上班族一月 2000 元的工资实在支撑不起正版的开销）。

街机

然后我再来说一下韩国的街机业。韩国的街机业是很发达的，街机厅在城市中很常见，虽然大多在 2 楼或以上，不是很显眼，可这不正是街机厅的一贯风格么？我和一位韩国朋友去城南市玩的时候去过那里的一家街机厅，里面拥有上百台正版街机，格斗，赛车，音乐游戏等各种类型应有尽有，最受欢迎的还要算格斗和音乐游戏，而且机厅里的女性玩家很多，且实力不俗。这个机厅最受欢迎的格斗游戏是铁拳 5 和 KOF，我平生还是第一次看到十几个人同时用正版街机对战铁拳 5，这种让人热血澎湃的感觉真是好极了。机厅了的音乐游戏高手很多，他们都是天天来练的，非常狂热（由此看出韩国能制作出 DJMAX 这样的经典音乐游戏绝非偶然）。

韩国第一大游戏展 Gstar



Gstar 是韩国第一大游戏展会，时间一般都是在 11 月中上旬，地点也于 TGS 相似采用固定展馆，为韩国国际展览中心(KINTEX)。由韩国政府相关行业主管部门（支持单位为大韩民国文化观光部、情报通信部）支持举办的，是一个以在线游戏为中心的综合游戏展。参展内容以 PC/网络游戏，无线/手机/PDA 游戏为主，当然电视游戏、街机游戏及其周边产品也会占有比较大的份额。由于 2007 年 Gstar 大展将于 2007 年 11 月 8 日~11 日召开，不能介绍其详细情况，所以下面我将以已经于去年结束的 Gstar2006 游戏大展为例介绍本展会。2006 年 Gstar 游戏大展用到了韩国国际展览中心 1~5 号大厅（全馆），总面积达到了 53，541 ㎡，于 2006 年 11 月 9 日开幕。参展公司 180 家，展台 2000 个，参展人员更是达到 16 万。这次展会由大韩民国文化观光部，情报通信部， 京畿道， 韩国游戏产业开发院， 韩国软件振兴院，大韩贸易投资振兴公司支持。展会 1 号厅主要设置各种舞台，观众参与的活动均在 1 号厅举行。2 号、4 号厅是展出在线游戏展区，也是本展会的主要展区。5 号厅为商务厅，用来举行高端商务会议。2006 年 Gstar 展时，我国的著名网络游戏公司盛大、久游也作为海外厂商参战。KONAMI，BANDAI 等日本电视游戏场商也参加了展会。Gstar 的另一大魅力是电子竞技，历届 Gstar 展会都会举行大型的电子竞技活动，而竞技用游戏是由 G-Star 组委会均会根据游戏品质及人气挑选出来的。2006 年展会共有 7 款游

戏被选中，其中被广大电视游戏玩家熟知的《生与死》、《实况足球》就在其中。展会场馆内会设立比赛专用场地，所有参赛选手将通过预选赛的方式进行选拔，层层晋级直到到最后的总决赛。Gstar 上的 ShowGirl 绝对是顶级的，ShowGirl 的相貌及身材个人感觉要比 TGS 的高出好多，就算 Gstar 展出的电视游戏较少，但去看看漂亮的 ShowGirl 还是很不错的。不过令我遗憾的是 Gstar 始终是一个以网游为基础同时结合 TV 游戏的展会，不管是参展游戏还是竞技项目都是如此。目前韩国还没有一个像日本 TGS 那样的高水平以电视游戏为主的游戏大战，这可能与韩国没有自己的电视主机及优秀的电视游戏开发商有关，我想如果将来韩国能有一个像 TGS 那样的电视游戏大展，那韩国的电视游戏业就算比较圆满了。

韩国生活的杂七杂八

韩国是一个非常发达的国家，一名普通公司职员的月薪就有 16000 人民币，可想而知韩国的物价一定是高的恐怖。首先是饮食，我因为是学生，一天两顿饭都在学校里吃（我早上不吃饭的，因为一般起来就是中午了）。学校食堂的饭可以说是除方便面外最便宜的饭了，包括一碗米饭，一碗汤，一份泡菜，还有一样菜每天都不一样（韩国人的主食是米饭，一天 3 顿饭除了早饭全吃米饭，天天如此，月月如此。另外泡菜也是每顿饭必上的小菜，韩国人喜欢的不得了，也是午饭晚饭顿顿少不了，但我至今仍受不了泡菜那味道，可能以后也不会适应了。再就是汤也是每顿必上，不过汤还是经常换花样的，最常见的是海带汤）。就是这样一顿饭，在中国我可能连看都不想看，可在韩国却成了每天必吃的主食，而且价格竟然高达 2000 韩元，折合人民币 17 元，真是贵得没谱了，这可是学校啊。贵就贵吧,我忍了,但最可气的是平日里的饭菜一般都不会很好，只有外校学生来参观或举行活动时才会好一些，还能送些水果。现在的学校都这样，外校的来就一定要给人留个好印像，一走给我们吃的就是那些样式几乎不变的破饭。

出去吃的话就更贵了，一碗炸酱面面或普通的中碗面条要 2500 韩元（人民币 21 元），一盘糖醋里脊 8000（70 人民币），到是国内相对较贵的匹萨还算厚道，两人份的 12 寸匹萨 8000（70 人民币）。韩国的水果更是贵到离谱，这里的苹果都不是论斤卖，而是论个，一个 800 左右（人民币 6 元）。更令我怨念的是西瓜，一个普通大小的西瓜在韩国要 10000 韩元（人民币 80），贵的时候甚至卖到 15000（120 人民币），要是在国内可以买一堆，所以来这里留学的学生基本是告别了国内天天水果的生活。生活必需品的价格也够贵，一包最便宜的方便面要 5 块，一包很小的面包要 10 块，出门打的起步就要 20 多，剪个头要 60。物价大体就在这个档次上，当然来韩国留学的学生一般都是会去打工的，不国现在外国留学生想找好活很难，大多数好的工作都被韩国学生抢了，剩下的工作不是很累就是夜班，时新还很低（一般一小时 30 多,当然你要是很有能力的话就另说了）。

住宿上韩国人做的很好，我住的宿舍是三室一厅一卫和一个阳台，每个卧室住两个人，24 小时提供热水，宽带接入，1 楼有免费的健身房，便利店，住的非常舒服，当然这里的宿舍费更让人舒服，一月 2200 人民币，这价估计换国内大学能住两年。韩国的网速是没得说，我从外国网站下载游戏影象时下载速度都在 5MB 左右，相当的强悍。

韩国女孩一般从初中就开始化妆，在韩国如国女孩出门不化妆是对别人的不尊重。女孩爱化妆也没什么，可每个韩国男孩都喷香水，洗完脸后都用霜肤水，保湿露，面霜我就受不了了。和我同宿舍的韩国人就是每天洗脸后抹好几层东西，而且每当早上座电梯下楼碰到韩国男人的时候都会闻到一股很浓的香气，实在是受不了啊（像我一样一天都不洗一次脸多好>_<）。

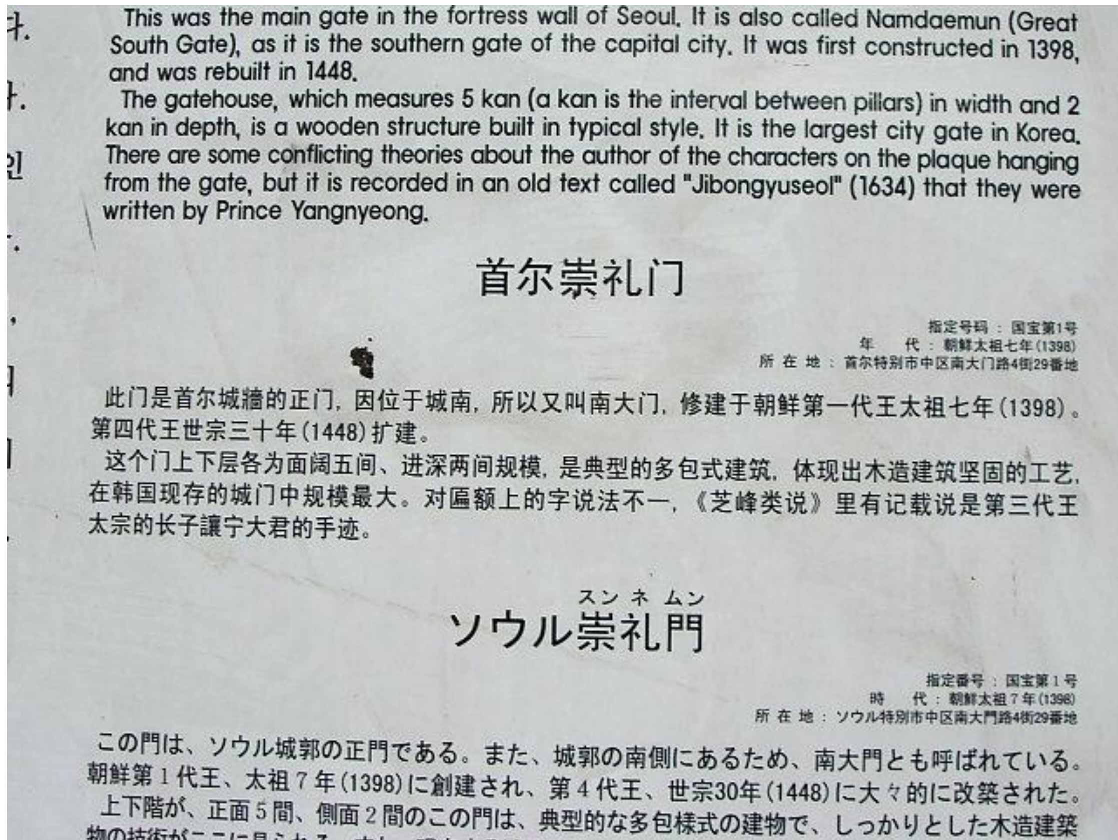
最后我想说一下韩国的整容问题。韩国流行整容没错，整容水平很高也没错，但整容的人没有像国内传的那样几乎美女全是整出来的。我身边的韩国人几乎没有去整过容的，就算是长得不怎么

样的也没去过。韩国的女孩很漂亮，这点千真万确，而且大部分是天然系的，有一次一个韩国高中来我们学校访问，来的那一批女生真是相当的养眼。

南大门,韩国的标志建筑



这是南大门的简介,我比较懒,就让图片替我介绍(有点脏,凑活看吧>_<)



南大门附近的现代建筑,比较一般






南大门市场周边



著名的首尔站,火车及地铁均经由此地,首尔的交通枢纽,从这里座地铁 1 号线两站就可以来到电子商品市场龙山.经常看韩剧的朋友可能对首尔站很熟悉,因为不少韩剧中都出现过这个地方.比入最近刚播放完的韩剧钱的战争中,男主角就是在这里要饭滴>_<


서울역
코레일


concos
THE GALLERIA
서울역
Seoul Station







这是在首尔站附近拍的图,从这个角度看首尔也就这么回事了



首尔站老站





首尔地铁站内部,也就这样了,还不如中国呢



我看韩剧的时候地铁站可不是这么挤的



座地铁 1 号线两站就来到了电子商品市场龙山,像我这种数码 FAN 的天堂



龙山站也是一个大站,在首尔仅次于首尔站,个人觉得比首尔站好看的多











韩国第一高楼--大韩生命 63 大厦,地上 60 层、地下 3 层、海拔 264 米,是汉城的象征。整幢大厦全部使用双重反射的玻璃,在阳光下璀璨绚丽有如黄金宝塔。内部设有水族馆、屋顶花园、电影院,附近有公寓、购物中心、超级市场、店铺。 游客乘高速电梯上下,登临瞻望台,可远眺第 24 届奥运会场馆及金浦机场。地下一楼设有可观赏 400 种 2 万余尾鱼的"63 海底世界"水族馆,以及比一般电影院屏幕大 10 倍的"IMAX"剧院,放映介绍世界风光、文化、艺术的电影。



景福宫是李朝（1392~1910 年）时期韩国首尔的五大宫之一，也是李氏王朝的正宫，具有 500 年历史,它是李朝的始祖——太祖李成桂（1392~1398 年在位）于 1395 年将原来高丽的首都迁移时建造的新王朝的宫殿，具有 500 年历史。中国古代《诗经》中曾有"君子万年，介尔景福"的诗句，此殿籍此而得名，因位于汉城北部，也叫"北阙"。景福宫是首尔规模最大、最古老的宫殿之一，是韩国封建社会后期的政治中心。1592 年日军入侵时将宫苑的大部建筑物破坏，到高宗 5 年（1868 年）重建时只有 10 个宫殿保持完整。

景福宫占地面积达 15 万坪（在韩国是用坪来计算面积的,1 坪约为 3.3 平方米），呈正方形，南面是正门光化门，东面是建春门，西面是迎秋门，北面是神武门。宫内有勤政殿、交泰殿、慈庆殿、

庆会楼、香远亭等殿阁。景福宫的正殿勤政殿是举行正式仪式以及接受百官朝会的地方。勤政殿前方的广场就是百官朝会之地，广场的地面铺以花岗岩，分三条道路。中间的道路稍高、稍宽，是国王走的路，两侧的稍低一些，是文武百官走的路。还有品阶石分列于广场两侧。慈庆殿和交泰殿分别是王太后和王妃的寝殿。慈庆殿里的十长生烟囱十分有名，算得上是李朝时期最漂亮的烟囱，现被指定为珍贵文物第 810 号。

对于景福宫我想看过宫及宫 S 的玩家一定不会陌生,在宫这部电视剧中,虚构的韩国王室的住所就是景福宫,电视剧中很多外景都是在此拍摄完成的。





游戏进化论：游戏门类变迁的过程及其影响



回忆十年、二十年前的游戏市场的面貌是一件挺有意思的事情。在这样的怀旧回忆中，我们往往会注意到许多曾经的流行游戏门类，随着时间的流逝它们渐渐辉煌不再。

比如以前非常流行过的卷轴射击游戏，现在很少很少还有厂商再去开发了。喜欢这类游戏的玩家不得不把心思放到模拟器上，一边傻傻的期待不知何时会突然降临的旧作重制或者同人作品。

如果这样的怀旧玩家遇到最近才开始接触到游戏的新玩家，在关于游戏话题的讨论中，怀旧者可能会变得像祥林嫂一样反复的叨念："......为什么那么好玩的游戏，现在却没有新作了呢......"而年轻的新玩家会回答："为什么不试试这种新的游戏呢？最近流行这个......"

和所有其它事物一样，游戏在发展的过程中经历着不断的变化，这变化的一个集中表现，便是从未放慢过速度的游戏门类变迁。电子游戏的概念自从诞生之后，便如同几十亿年前在地球上诞生的第一个生命体一样，不断的演化、发展。游戏的门类也面临着新技术、文化潮流、玩家群体所带来的选择压力，在这些压力下游戏的门类好像生物的种群面对自然选择的压力一样，会走过萌芽，爆发，繁盛，衰落，消亡的过程，并在这些过程中孕育着游戏门类的融合的新生。在这篇文章里，我们就来谈谈游戏界的进化论--游戏门类变迁的过程及其影响。

本文部分翻译自 Lost Garden: game genre lifecycle, 2005。

游戏门类的区分

在我们开始探寻游戏门类变迁的轨迹之前，有必要先明确一下游戏门类这个说法本身的概念。把游戏分门别类是每一个玩家都会不自觉地去做的事情，最起码这有助于我们在挑选游戏的时候能够做到有的放矢。如果有人问你喜欢什么样的游戏的话，用分类去回答也会显得更加简洁明了。

比如我喜欢单机国产武侠 RPG，虽然这是一个即便没有已经消亡也是已经处在急速衰落期的游戏门类。

在上面这一句话里，我同时对游戏按照四个标准划分了门类：
第一，游戏对应的人数，不是局域网或者派对类型的，也不是大型多人在线的，是单机（人）的。
第二，游戏的文化基础，不是日系的也不是欧美的，我喜欢国产的。
第三，游戏的内容主题，不是现实社会的，不是奇幻科幻的，不是童话故事也不是青春偶像剧，是武侠。
第四，游戏的主导机制，不是动作游戏，那太难；也不是策略游戏，那更难，我只会玩角色扮演游戏。

按每一种标准，我们都可以把游戏分门别类。那样的讨论将过于繁杂，在这里，我们将把注意力集中在按照游戏的主导机制所划分的游戏门类的变迁上，也就是我们常说的 ACT，AVG，SPG，RPG，RTS，FPS 等等。

这种分类是最常见的游戏分类，同时也是和游戏本身的性质靠的最近的分类标准。它们的变迁过程值得讨论，不会像单机对网络的趋势那么显而易见，而且这种变迁所反映出来的游戏机制的创新发展融合升华的过程也最有意义。同时，它们的变迁过程也是可以讨论的，网上几乎所有的游戏数据库都是按照这种标准把游戏分的类，而且所用到的门类定义大体都相同，这样的数据库可以直接

的用来作为讨论的基础。而如果想要找到至少过去十年间日式游戏和美式游戏各自的详细数量对比就很难，何况，如何界定一个游戏是日式还是美式或者欧式也不是那么容易。

按照游戏的主导机制所划分的门类之下就如同生物分类学的门纲目科属种一样，还可以继续细分，比如你对我上面的表述不太满意，认为还是太过模糊，也许你会想问：

"是回合制的 RPG 呢，还是既时制的 RPG？"
"喜欢卡通风格画面的，还是写实风格的？"
"喜欢 45 度倾斜视角的，还是俯视视角的？"
"喜欢完全架空剧情的，还是以历史故事为基础改编的？"

这样不同标准层层细分还可以继续下去，直到我最终不得不说："其实我只喜欢《仙剑》。"如果细分的层次太多，最后我们的讨论就会变成特指某一个游戏系列的兴衰历史，这又违背了我们希望从整体上了解游戏门类变迁的过程及其影响的本意。所以，在下面的正文中，我们将以游戏的主导机制为标准，在概略划分的层次上，考察游戏门类的变迁。

门类变迁的例子

我将使用《game genre lifecycle》一文中提到的 MobyGames 网站的游戏数据库。一来这个数据库确实够全够方便二来我也找不到更好的替代。当然这并不意味着我要把那文章中的图表再重贴一次，起码，我觉得他所用的统计方式不够正确，而且他所统计的游戏类别也太少了。

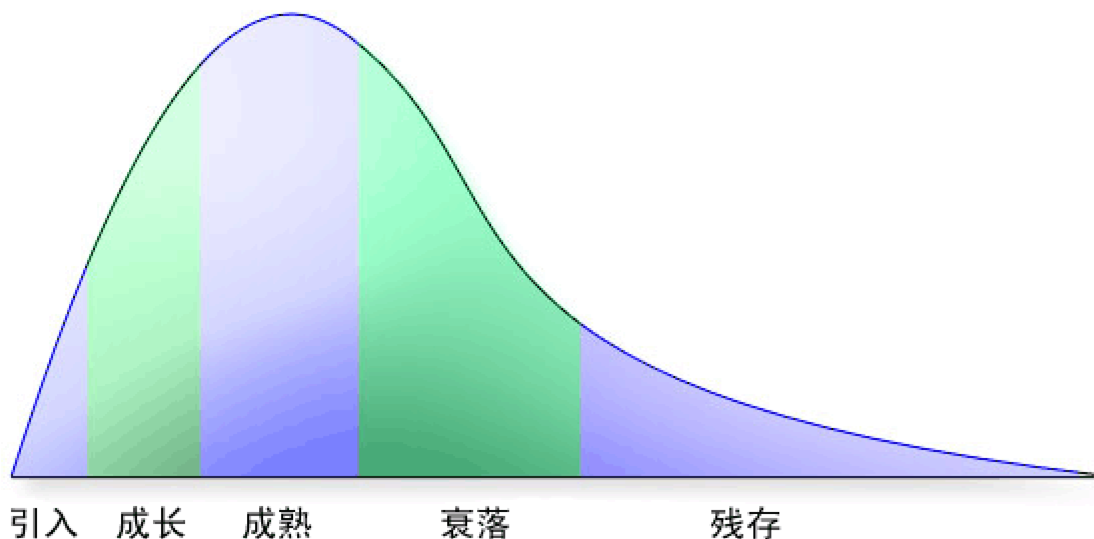
在那篇文章中，作者直接用了每年特定门类下的游戏总数来做图，并从这个数量上去判读这个游戏门类的发展趋势。不过在我看来，这样的标准起码有三个问题：

首先，游戏业总体趋势一直在膨胀，在这样的背景下，一个游戏门类的衰落可能会因为游戏业总体基数的扩大而被掩盖。只有当这个门类绝对的衰亡的时候，才可能出现游戏数量的下降。

其次，游戏数量逐年波动可能会很大，尤其当这个门类本身不够大的时候，这样的数据曲线看不出趋势。

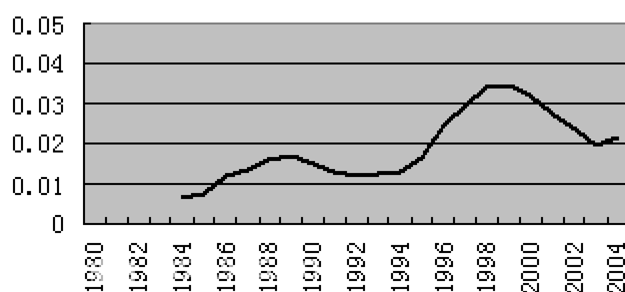
第三，那篇文章写成于 2005 年，所用的数据截至 2003 年。这之后出现了两个严重影响统计准确度的情况：大量的老作品复刻，大量的新游戏同时具有几个平行的主导机制。MobyGames 把复刻的老游戏也都作了分类统计，并把同时拥有数个归类可能性的游戏同时放到了这数个门类下。从查找游戏的方便角度这当然是件好事情，但对于我们的目的而言可就麻烦了：这造成了最近几年几乎所有主要游戏门类下的游戏数量都在大幅攀升，而事实上这些游戏要么在以前已经统计过了，要么"身兼数职"虚假繁荣。

为了让数据被处理的更加准确，直观（至少在我看来是这样），我将只取用 MobyGames 网站中 1980-2004 年的游戏数据，80 之前的古老资料虽然珍贵，但游戏基数太少，缺乏统计意义。04 年之后的新数据分类繁乱，我将在下一节中的游戏门类融合段落里专门讨论导致这种现象。为了体现游戏门类的相对规模，我将用每年发售的特定门类的游戏占当年发售游戏总数的百分比来作图。我认为如果一个游戏门类如果已经落到了不起眼的角落地位，那么无论绝对数量比以前如何，这个门类都是衰落了。为了让数据曲线更好看更能反映发展趋势，大家最终在下文里看到的图将是各个游戏门类占游戏市场标题总数百分比的五年移动平均线。至于为什么要取五年平均....这大概是游戏主机历次更新换代的间隔周期。



图一：游戏门类生命周期的各个阶段

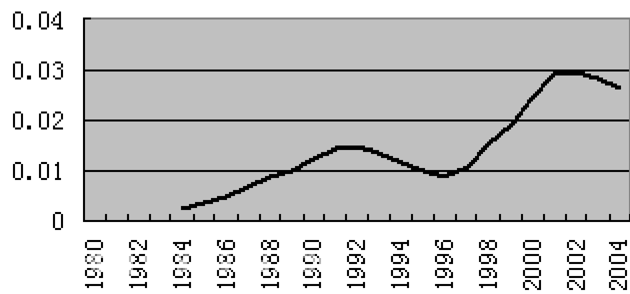
这个图...它不是我画的，这图直接引用自《game genre lifecycle》原文。曲线勾画了理想状态下一个游戏门类的生命周期的状况。它经过引入，成长，成熟，再到衰落，最后以残存的状态在低水平上维持下去（游戏门类不会完全消亡）。理想状态往往意味着现实生活中那是不可能的。下面大家就会看到实际的游戏门类种种奇怪的周期曲线。有些没有缓慢的引入过程，几乎是爆发式的出现，有些会出现衰落后的再次成长。更多的是，由于游戏业毕竟还很年轻，许多游戏门类都还没有到衰落消亡的地步，所以它们的会表现出一路高歌猛进或者在成熟期维持稳定的平台的模式。不过模式图终究还是能让大家对游戏门类的生命周期有一个基础的印象，所以还是在一开始就说明的好。



图二：第一人称冒险解迷游戏的变迁历程

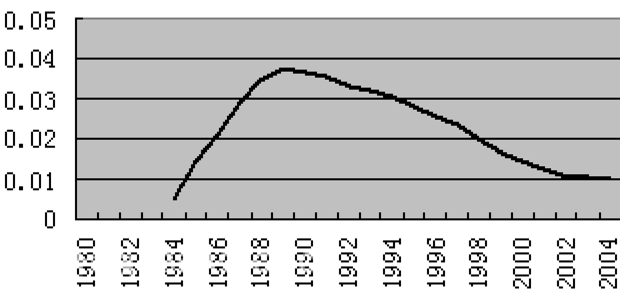
曾经的 PC 第二大游戏系列《神秘岛》是这类游戏成功的代表作。这个游戏类别基本上是完成了从引入到衰落的过程，可能一时还不会消亡，但明显是走下坡路了。《神秘岛》系列也没有以前那么热销了。游戏的机制其实很简单，在华丽的 CG 背景和固定的路线上前后左右行走，根据游戏提供的蛛丝马迹寻找出路并解迷。游戏之所以会在当年热起来，画面的华丽是相当重要的一个原因。如今这个优势已经荡然无存，而且这种第一人称冒险解迷游戏大多主题压抑，节奏缓慢，也和现在游戏业快餐化的潮流不合。可能这类游戏再也不会大行期道，但其不可代替的游戏方式应该也会保

证它至少留下一条长长的缓慢的衰退曲线。



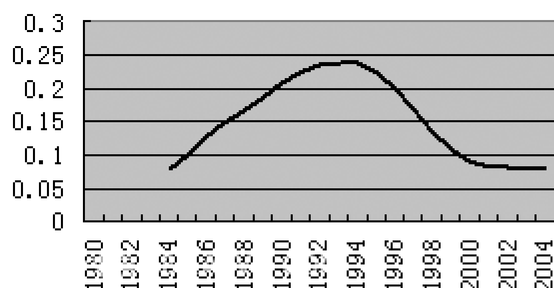
图三：模拟驾驶游戏的变迁历程

电子游戏的一大主题就是要在虚拟世界里模仿出真实世界的各种活动，车辆这个和人们生活息息相关的主题当然就不会被游戏制作者们放过。这个类别的游戏从诞生之日起就在不断的漫漫爬升，并在 98 年左右开始飞速的发展，至今看不出明显的衰落趋势。模拟驾驶类游戏的吸引人之处在于模拟的真实性和可玩性的平衡。前者随着技术的发展必然是越来越高，后者随着游戏开发经验的积累也会越来越成熟，就目前此类游戏的几个代表作来看，无论是在游戏方式的充实还是视觉/物理的真实模拟上都还有很大的提升余地，相信模拟驾驶类游戏还可以走得更远更高。



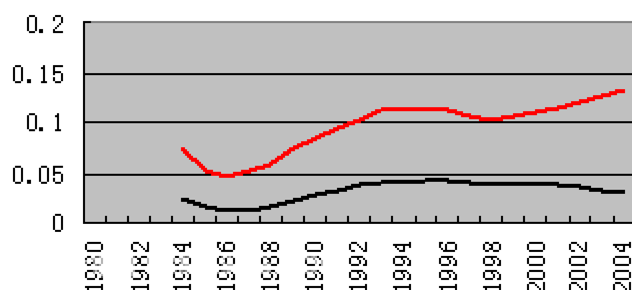
图四：卷轴冒险游戏的变迁历程

这...这不就是完美的游戏门类生命周期理想状态模式图么？卷轴这个限定词决定着类游戏基本都是 2D 游戏，虽然也有现在那种 3D 空间但只能在 2D 方向上行动的游戏。2D 和 3D 在这里并不是一个简单的画面表现手法的不同，而是意味着游戏的机制的不同。冒险类游戏是一个相当大的门类，于是很自然的，在 2D 画面主导的年代里，此类游戏不断的蓬勃发展，但到了游戏机换代进入 3D 世界之后，新的冒险游戏作品的更多自然的以 3D 空间行动为基础设计，老的冒险游戏系列也自我更新为了不被潮流抛弃，这个门类再也没有了发展的动力。但和第一人称冒险解迷游戏一样，这些老的游戏门类有着独特的游戏方式和由此产生的独特游戏魅力，新的近似门类并不能完全取代它们，喜欢它们的“老”玩家和“老”开发者群体还是存在的，于是曲线甩下了一个平缓尾巴。



图五：卷轴动作游戏的变迁历程

几乎一样的完美周期曲线，新的空间探索方式使得老的游戏机制几乎完全被抛弃。虽然偶尔还会看到《NSMB》或者《VJ》这样的作品出现，但作为一个门类大规模的再繁荣似乎是不可能了。



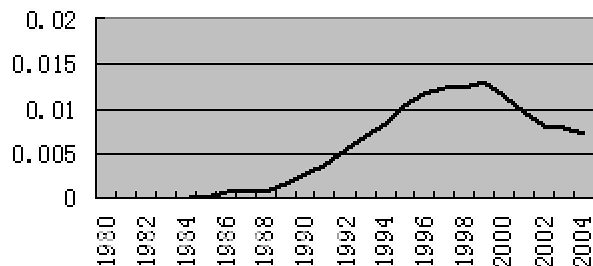
图六：角色扮演游戏的变迁历程

红色曲线是角色扮演游戏整个门类，黑色曲线是回合制角色扮演游戏。角色扮演游戏是一个有着相当的系统深度的游戏门类，系统设计的方式就如同游戏中的检定公式在数学上一样有着无限的可能性。而且，角色扮演游戏天然的和剧情，光声表现等可以给游戏提供巨大附加价值的内容有着紧密的联系，却又不受它们所限制，这个门类的发展应该是前途一片光明，就如同图中的红色曲线一样，虽然略有波折但还是在一路上升。

但黑色曲线所描绘的回合制角色扮演游戏这个亚类就没有这个好运气了，游戏在上个世纪九十年代经历过小小的高潮之后就开始迟滞不前，并慢慢的显出颓势。这应该和回合制游戏的节奏慢有关，越来越多的玩家希望即时的战斗方式，或者至少半即时，双方排成排轮流互砍的方式显得落伍了。

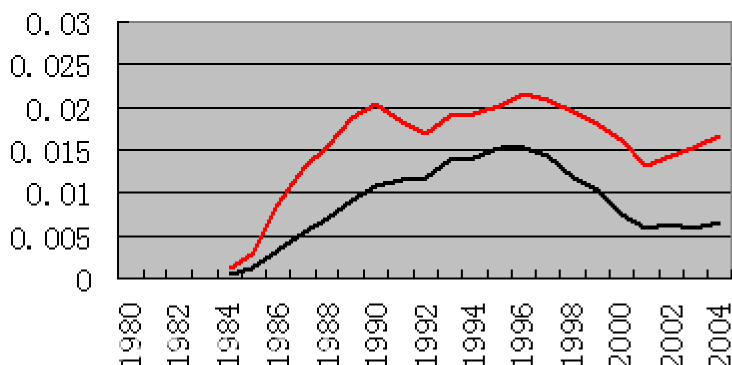
作为一个回合制角色扮演游戏的爱好者，对此我非常失望。

不过幸亏我不是回合制策略型角色扮演游戏的爱好者：



图七：回合制策略型角色扮演游戏的变迁历程

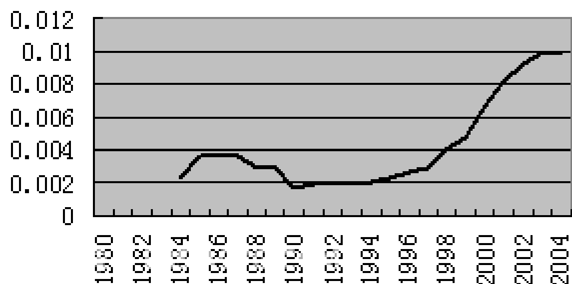
以《火炎之纹章》系列为代表的回合制策略型角色扮演游戏的门类变迁曲线和第一人称冒险解迷游戏差不多，和 2D 卷轴游戏相比也就是还没有彻底走完衰落的部分而已。和回合制角色扮演游戏总体在一个低数量上徘徊相比，回合制策略型角色扮演游戏会衰落的更快。一个可能的原因是这个类型的游戏的活跃玩家数量太少了，就如同生物学上的种群个体数目当下降到一定数量以下之后便再也不能维持种群繁衍的稳定一样。小的游戏门类一旦过了高潮期，很难在一个较低的平台上持久稳定，而是会较快的衰亡。



图八：格斗游戏的变迁历程

红色曲线是格斗游戏整个门类，黑色曲线是 2D 格斗游戏。格斗游戏作为常见游戏主要门类中最为"核心化"的一个类型，近些年来一直面临着玩家群衰退游戏本身停滞不前的局面。统计曲线基本正确地反映出了这个状况。格斗很有意思，几乎所有的动作冒险游戏都会包括格斗的成分，但格斗游戏作为一个相对"狭窄"的门类，在格斗技术这个问题上钻的太深，太专业，把新手的进入门槛提得很高，最终为系列的发展带来了负面的影响。从图上看，2D 的格斗游戏基本已经是完成了衰退，开始依靠残留的一些核心玩家和知名经典游戏系列在低水平上徘徊。而代表格斗游戏整个门类的红色曲线在最后却稍微有些上扬？

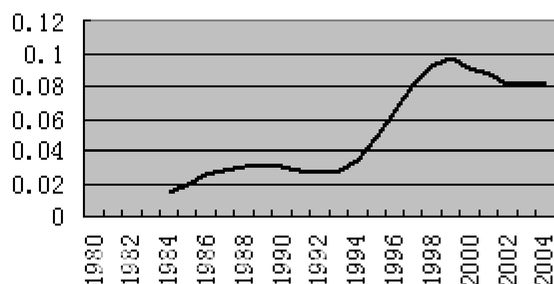
其实这就是 MobyGames 在最近几年的游戏分类中把很多游戏多门类化的结果，凡是有着一定深度的格斗内容的游戏都被打上了 FTG 的标签，比如《天剑》。很明显《天剑》不属于我们一般意义上认同的格斗游戏，《天剑》这样的游戏再多也不能说明 FTG 类型的辉煌。这个略显奇怪的图形反映了游戏设计者在不断地摸索对特定游戏机制的合理使用方式的过程中逐步优化的一个思路，具体的我将在下一节中讨论。



图九：恐怖冒险游戏的变迁历程

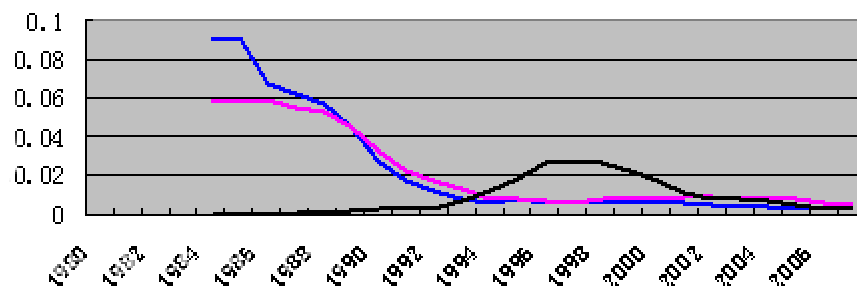
《生化危机》《零》《寂静岭》等属于这一类游戏。这个类型在产生后的很长一段时间里都是处在低迷的状态--这个门类的"引入"阶段特别的长，直到九十年代中后期左右才进入了快速增长期。并一直延续到现在。固然恐怖冒险这个题材是非常引人入胜的，而技术的进步也使得游戏对于恐怖气氛的渲染有更深刻的把握的可能，但这里我更想指出的，是另一种我觉得非常有意思的原因：近似主题游戏门类之间玩家/开发者群体的移交。

还记得图二中的第一人称冒险解迷游戏的变迁历程么？那个游戏门类恰好是在差不多的时间段前后出现的快速衰落。这样的游戏机制衰落了，过时了，但此类游戏所表达的内容并不一定同时要过时。第一人称冒险解迷游戏在游戏气氛，场景设计，迷题设计，世界观背景上和新兴的恐怖冒险游戏有着诸多的类似。喜欢这样的内容的游戏开发者和玩家完全可以把感情转移到这个新的游戏门类上来，以新的视角，以更紧凑的游戏节奏来体验熟悉的游戏感觉。这样群体移交可能是促成新生游戏门类快速增长的原因之一。



图十：第一人称射击游戏的变迁历程

又是一个正处在"壮年"阶段的游戏门类，游戏在上世纪九十年代末达到顶峰之后一直维持在相当可观的水平上。虽然作为 FPS 大本营的 PC 游戏在同主机游戏的竞争中处于下风，但 FPS 似乎并没有受到多大的影响，原因之一也是拜微软所赐，给 FPS 带来了在主机上繁荣的另一片天地。这个门类的游戏大多相当的爽快，符合现代年轻人的娱乐习惯。这个游戏门类天然的是图像技术和其他相关新技术的展示平台，故而新作大作多会受到传媒的关注，容易制造卖点吸引人气。这个门类似乎没有短期类衰落的可能，唯一也许会威胁到它的，是采用其它视角的射击游戏。比如让射击游戏的玩家可以自由的在过肩视角和第一人称视角间切换选择，而纯粹的 FPS 可能会逐渐减少。然而这并不是游戏门类的衰落，只是近似门类之间的融合而以。

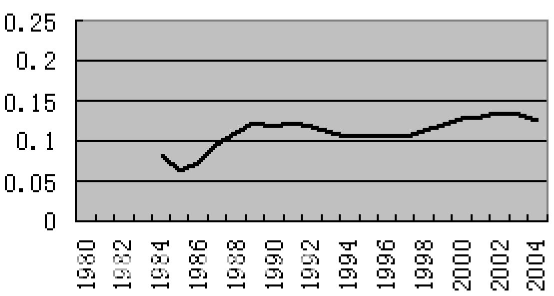


图十一：互动小说/互动电影的变迁历程

这是《game genre lifecycle》原文中用到的一个例子，我稍微调整了一下门类的定义范围重新作了这张图。蓝色和粉色的线分别是互动小说和配图互动小说，黑色线是互动电影。这三个门类如今都已经退出了游戏的主流，它们虽然把"互动"这两个字顶在头上但却是最无法体现游戏的互动乐趣的门类。这类型的游戏是相当原始的游戏门类，是其它媒体内容试图在游戏这个新的土壤上寻找新的发展的早期的失败的尝试。很明显，这类游戏非常容易制作，内容可以直接拿来改编，添加一

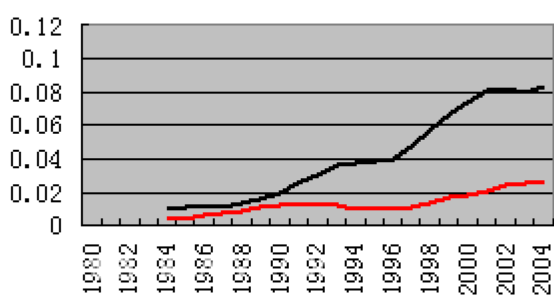
些选择分支和解迷部分就好。所以你可以从图中看到这个门类的"引入"阶段几乎是爆炸性的，突如其来的占据了早期游戏的相当大的比重份额。但很快人们就意识到，这种简单的互动并没有太大的意义，也许既不如看小说纯粹也不如玩当时还毫无情节的简单游戏来的率快，于是人们很快抛弃了它。这个门类没有稳定的成熟阶段，从引入之后迅速的就进入了衰退，并一蹶不振。后来，随着游戏存贮媒体容量的加大，有着更强的表现力的电影动画内容可以被用到游戏里了，于是不甘心放弃的人们又开始用互动电影的方式试图挽救这个几乎已经被人完全遗忘的游戏门类。只不过好戏没演多久，互动电影也一样落入了衰退消亡的境地。仔细看图中的三条曲线，互动小说，配图互动小说，互动电影：门类下游戏的表现力越来越强，
游戏的容量越来越大，但游戏机制却始终没有改变，正是由于单调无趣的游戏机制一直没有改变，技术进步带来的外表的浮华就总是只能烟花一般，吸引几年人们的眼球，然后就静静的散去了。这是技术进步挽救不了本质上有缺陷的游戏机制的一个例子。

虽然如此但互动小说也还是在特定的市场范围内存在着，比如恐怖侦探系列互动小说和成人内容互动小说。或许这就是边缘游戏门类的归宿吧。



图十二：体育游戏的变迁历程

或者我应该把图例改成"体育游戏的不变历程"。这个门类的游戏相当的稳定，二十多年前就占据了 10%~15%的总游戏标题数份额，到今天也还是这么多，没有爆发过，也没有要衰退的迹象，估计将来也还会这样持续下去。这实际上体现了游戏对社会文化的积极反应。因为体育一直在人们的休闲生活中占据着稳定的位置，以重现体育活动为目标的体育游戏自然也就得以依靠着这棵大树闲适的存在着。体育游戏的游戏机制并不来自于游戏设计者的想象，而是来自于对现实体育活动规则的复制，只要这些原版规则没有问题，体育游戏的游戏机制也就让人无法指责。一些硬派的玩家会仔细体会体育游戏的种种设计然后抱怨谁更不像真实的体育活动，他们往往忘记了体育游戏之所以能够每年一作"换汤不换药"的在粉丝群中大买其实最重要的原因是因为更新了球员名单和球队数据，而不是更新了所谓的操作和平衡（EA 早就注意到了这一点）。只要体育活动还正常的存在下去，体育游戏就不会在可以预见的将来有什么大的问题。这是一个依赖稳定的外来规则和内容而生存的游戏门类的例子。



图十三：即时策略/即时模拟类游戏的变迁历程

把这两个类型的游戏放在一起比较，是因为它们的核心游戏机制很类似，都是试图对复杂的现实生活中的行为进行重现。两者都有自己的看家大作，比如代表了即时策略游戏的《星际争霸》以及代表后者的如《模拟城市》，更有结合了两者特点的比如《黑与白》《文明》这样的模拟游戏。可以想象，要更真实的把现实世界中的社会行为在小小的游戏机上用算法模拟，并能细致的刻画出来，是一定要依赖于游戏主机的机能进步的，虽然许许多多的内容可以被用来作为模拟的对象，但实现起来还是要慢慢来的，所以我相信这两个近似的门类都可以随着时间的推移继续成长下去。图上的曲线也基本是在一直增长着。然而有趣的是，即时模拟类游戏的增长要比它的孪生姐妹即时策略类游戏慢很多。

感觉上即时模拟类游戏的发挥空间应该更为广大，因为其题材不需要被局限在战争相关的内容上。事实上也正是这样，即时模拟类游戏门下模拟什么的都有，但作为一个门类却迟迟找不到统一的、代表性的游戏设计方式，很多即使模拟类游戏都还停留在"数学建模"的层次上--游戏做得出来并不真正的好玩，新作品创意和难产的共存就是这类游戏至今尚处在对"游戏性"的探索阶段的证明。即时策略游戏则不同，在对战和职业化的过程中，即时策略类游戏迅速的确立的模板样的游戏设计法则，游戏开发商可以对任意的战争类新主题套用该门类的经典游戏设计方式，迅速的推出新作（虽然不一定是优秀的）。即时模拟类游戏的开发者则面临着手握大量素材不知怎样加工的困惑。

这样的差异反映出即时策略和即时模拟两个近似的游戏门类在各自的生命周期中所处的不同的位置。前者处在成长/成熟期，后者则依然在引入期徘徊。

门类的变迁中的融合现象

创新总是行业发展重要的动力源泉，游戏业也不例外。游戏开发者，游戏玩家，游戏媒体都在年复一年的念叨着创新，然而不要说像动作游戏，角色扮演游戏，策略游戏这样的大的门类已经很久没有新的成员加入，即便是在细节的层次上完全创新的游戏门类也不那么多见。如果未来一段时间内游戏在操作方式、表现方式以及作为游戏的物理载体的计算机的处理能力没有显著变化的话，可能游戏在大门类上的创新在相当一段时间里都不会有奇迹出现。在游戏业整体跨过了早期的"爆发式"成长阶段之后，全新游戏门类的引入已经不再是游戏多样化发展的主要动力，融合形式的创新开始取代完全从无到有的创新，在推动游戏门类变迁上起着越来越重要的作用。

《game genre lifecycle》一文中也提到了这个问题，作者把这种现象称为"门类变异"，文中说到："这些主要游戏门类决不是完全独立的。仔细研究就会发现，古典的情节驱动的冒险游戏门类被和其它几乎每一个可能的游戏门类混合起来。我们看到了策略冒险游戏，动作冒险游戏，甚至是竞速冒险游戏。冒险游戏死了，他的变异的后代们却生生不息。"

冒险游戏死没死暂且不论，冒险游戏的种种衍生亚类的繁盛到是的确确的事实。这一节里我们就来讨论一下游戏门类的变迁中的融合现象。

至少有两种显而易见的方法可以被用来做游戏门类的融合。第一种方法是做简单的叠加，把分属不同门类的游戏机制分成不同的层次套在一个游戏里。比如一些三国、战国游戏宏观上的策略游戏机制和微观上的动作游戏机制，比如一些足球游戏中的经理模式，同样可以理解成策略游戏机制和体育游戏机制的嵌套。这样的游戏门类虽然被放在了一个游戏当中，但其实之间互不干扰，处在不同的层面上，融合只是表面的，所以也不想再多说。GS 上曾经有一篇叫《Multi-level Gameplay》的短文讨论了这个问题，感兴趣的玩家可以去看看。

另一种融合方式则要重要的多，它试图将不同的游戏门类的主要机制糅合在一起，在同一时间同一场景内去影响玩家的行为，由此产生了新的乐趣。

让我们来看两个重要的游戏门类：动作游戏和冒险游戏。现在很多游戏媒体已经不再详细区分这两个门类了，而是统一称作动作冒险游戏。不过，我们还是可以从定义上把两类游戏截然的区分开来，虽然这样的区分是理想化的。

游戏的总体目标就是让玩家在规则许可的范围内解决游戏设计者预设的困难。这个规则就是游戏的核心机制，动作游戏要求玩家通过操控游戏角色的动作来克服游戏进程中的困难，而冒险游戏要求玩家通过理解游戏提供的信息做出选择判断来克服游戏进程中的困难。想要从现代的动作冒险游戏中为着两种门类各挑选一个"纯洁"的代表几乎不可能，但如果我们回到游戏的幼年时代，就很容易看到它们各自的典型代表：清版射击游戏（在那样的细节表现力前提下，移动和射击几乎就是当年的游戏主角所能做出的全部动作了）和文字冒险游戏。随着游戏的发展，动作游戏越来越需要冒险背景的支撑，而冒险游戏也越来越需要动作要素的充实，于是两大门类开始相互借鉴、融合，最终诞生了结合两者特色的
动作冒险游戏。

虽然"纯洁"的代表几乎找不到了，但有着明显倾向性的游戏还是存在的。比如《Halo》《DMC》这样的作品，冒险的成分当然是有的，但动作部分显然占据着游戏机制的统治地位；而所有的恐怖游戏习惯上都被划分到冒险游戏名下，虽然大量的动作成分贯穿着游戏的始终。《生化危机》系列的变革就是动作和冒险这两个核心游戏机制竞争发展的一个例子。《生化危机 4》对于动作要素的突出强调终于把这个作品从恐怖冒险类游戏完完全全的改变成了动作游戏。

于是《生化危机 4》得到了许许多多关于创新的赞扬。而如果从游戏门类的变迁规律上看，《生化危机 4》并没有引入什么新的游戏门类，它只是两大成熟门类之间此消彼长的融合产物。

动作游戏似乎是一个非常活跃的门类，它喜欢和其它所有的游戏门类尝试着结合，看看能不能碰撞出激情的火花。如果一款游戏要求玩家通过培养游戏角色的能力属性来克服游戏进程中的困难，这样的游戏被称为角色扮演游戏。早期的 RPG 以及经典的日式回合制 RPG 游戏都是这个定义的良好诠释者，简单的说，就是当你按下一个键发动角色的行为的时候，这个行为的效果只和角色自己的能力属性相关，而和玩家按键的时机、力度、方法等等都无关。而严格的动作游戏中，角色行为的效果应该只和玩家按键的时机、力度、方法相关，角色自身并不会随着游戏的进展而产生可以影响自身行为效果的变化。典型的例子是动作游戏中的一个极端：格斗游戏，一般而言，玩家并不能指望通过培养某个角色的力量来达成战胜对手的目的，想要获胜，只能去练习自己的操作。

两个门类尝试融合，动作游戏的主角可以被添加能力成长的部分，而角色扮演游戏的战斗和行动部分可以用动作游戏的方式来表达。后者的成果更为显著一些，我们看到了很大的一个 ARPG 门类的发展壮大，并逐步把缺乏动作要素的 RPG 们的空间挤得越来越狭窄。操作因素的引入确实大大加强了角色扮演游戏游戏过程的乐趣，这又是成熟游戏门类之间融合的积极成果。

同样我们还可以举出动作游戏对其余两个主要游戏门类的融合的例子。通过模仿现实生活中的行为解决游戏中的困难的游戏属于模拟类游戏。《GT》、《Forza》、《GTR》都是赛车主题的模拟类游戏的好的代表，不过要论人气销量，它们就都不如大量融合动作要素的《马里欧赛车》。这样的融合产生了单纯赛车游戏所无法企及的乐趣和吸引力，迷住了无数的玩家，也迷住了许多的开发者跟在后面试图模仿。这样的游戏即把自己和所要摹拟的现实生活的对象截然区分了开来，又和传统意义上的动作游戏大相径庭，可能，这就是门类融合的魅力所在吧。

通过合理的组合利用游戏提供的资源解决游戏中的困难的游戏被称为策略类游戏。完全没有动作要素的策略类游戏...那就是棋牌。"通过操作影响游戏中单位的动作"这样的概念为策略类游戏带来了另一个引人入胜的热点。策略类游戏也可以吸收角色扮演类游戏中角色培养的概念，为自己带来

诸如英雄单位这样的新的乐趣。上面所说的 AAVG，ARPG，SRPG 等这种种游戏门类都不是全新引入的，而是通过成熟的游戏门类之间相互借鉴相互渗透融合而成，在我看来，这因该是比创新更为重要更为常见的新游戏门类的诞生的途径。

不过融合的故事还没有完，在结束这个话题之前，我们还必须要来看看游戏门类融合历史上可能是最大最耀眼的成果：《Grand Theft Auto III》

如果说 AAVG，ARPG，SRPG 这样的游戏我们还能给出个门类名称的话，《Grand Theft Auto III》所开创的游戏类型则根本无法用传统的游戏门类名称的组合来准确描述。自从这种游戏诞生之后，媒体试图用过诸如"沙盘游戏"、"黑帮游戏"等这样的名字来描述，但这些名称都没有办法从游戏机制的层次上像动作游戏、冒险游戏、模拟游戏那样准确的描述一个门类。一些国外媒体最终放弃了给这类游戏命名的尝试而开始干脆使用"GTA 类游戏"去称呼。我们可以尝试着从核心游戏机制的层面剖析一下《GTAIII》。首先，这毫无疑问是一款动作游戏，有着浓厚的冒险游戏色彩。同时游戏的组织结构上游有着类似《模拟城市》那样的模拟类游戏的构架，而确实我们看到游戏中存在着模拟类型的任务。游戏非常强调车辆等交通工具的使用，这使得游戏拥有了被当成赛车游戏那样玩的基础。这一切
结合在一起的结果，并非简单的为我们带来一款"模拟赛车动作冒险"游戏。《GTAIII》之所以能够获得成功，在我看来，是因为它通过融合多种游戏机制，开创了游戏回报机制的自由度的先河。

要让玩家在游戏里实现随意探索的自由度比较简单，但要让玩家在游戏中体会到游戏乐趣（回报）的自由就不是那么容易得了。《莎木》便是一个实现了探索的自由度但没有提供乐趣的自由的例子，这个游戏看起来很开放，实际玩起来很多玩家受不了它的枯燥，原因之一便是《莎木》世界中大量的所谓自由探索是没有积极回报的。《GTAIII》所代表的游戏则不同，对游戏世界的自由探索可以产生多种的回报，多数甚至和主线剧情毫无关联，但又都能够提供足够的乐趣和满足感。而且，多种游戏机制交织下，游戏机制之间的探索--回报反馈也产生了相互的交错，这让《GTAIII》的游戏回报具有了一定的不可预期性，即使是设计者也无法完全把握游戏者探索行为的结果，这对于保持玩家对游戏的新鲜感起到了巨大的作用。模拟，特别是复杂的模拟（比如对社会群体）是最容易带来不确定因素的游戏机制，《GTAIII》中的模拟要素应该在这个问题上起到了帮助的作用。而且这也让《GTAIII》的回报的自由度和传统的多种结局区分开来，后者只是在走一个多分支的剧情而已，分支再多，也依然是预设的，而在《GTAIII》这类游戏中，一系列行为的结局完全可能是无法预料的，独一无二的。顺便一说，在我看来很多的 GTA 追随者都犯了和《莎木》同样的错误：设计了一个可以开放探索的世界却没有提供给玩家足够的、自由的探索回报——不同门类之间重要的回报机制并没有被实质性的融合。比如《刺客信条》，育碧费尽心思让所有的墙都可以爬，但却忘了告诉我们为什么要去爬，爬上去行动会有什么惊喜。

最后我们花一点时间来回答在上一节中提出的两个小问题：大量的新游戏同时具有几个平行的主导机制；凡是有着一定深度的格斗内容的游戏都被打上了 FTG 的标签。这是近些年来游戏的创新大量的通过门类融合来实现的结果。新的融合门类不断的产生，而老的经典游戏也在不断地吸收其它相似类型或者相似主体游戏的优点为自己所用，这都使得传统的游戏门类分类方式越来越显得不够清晰。当然，以核心游戏机制为出发点区分游戏类别的思路始终是合理的，只不过，当这些机制自己开始模糊相互之间的界限的时候，我们又应该怎么更准确的将游戏之间的异同点表述出来呢？同时，一些老化，或者已经慢慢开始衰退的游戏机制，其不足可以被其它的游戏机制所弥补，比如上一节例子中提到的格斗游戏。单纯的格斗游戏对于普通玩家略显枯燥、繁难，但如果能和相对简单的动作游戏，和大众熟悉的体育游戏结合起来，就可以大大的降低上手的难度和上手的心理障碍。而格斗机制作为一种有着辉煌传统和相当的深度的游戏机制，也就不至于在传统硬派格斗游戏衰落之后就随之消逝。

门类变迁过程中的游戏设计、营销思路

这一节将是《Game Genre Lifecycle》第四部分的翻译。本节的内容的假设听众是那些身处自己的游戏所在的门类的各个不同阶段的开发商、发行商。

引入

"一套新的、让人上瘾的游戏机制被创造出来。"

在新门类被引入的阶段总是存在大量的风险，利润却不是很多。没有沉迷于这个新门类的游戏的玩家群体来为新游戏的销量提供保障。好处是，这个时期也没有那么多的竞争者。

·把注意力集中在创新的风险机制上：创建新的游戏机制的唯一方法是通过创建新的风险机制。如果你可以抽象地去思考游戏规则，那么就去直接的面对这个问题。如果你更喜欢集中注意力在游戏的回报系统上，那么就选择一个独特而有力的回报机制，然后再回到风险机制的设计上，尽量让它能够更有效的包容游戏的回报。《战神》中的 Boss 设计就是现代游戏中这方面的一个好例子。

·利用设计测试：这可以有助于减少制作出没有吸引力的游戏的风险。

·利用已经存在的品牌或者主题：从市场的角度看，尚处在引入阶段的游戏机制并不会有助于销售。人们在玩到游戏之前是不会天然的就对它上瘾的。所以利用玩家熟悉的品牌或者主题来引诱他们上钩是个不错的方法。

·建立一个小而多样化的开发团队：从有趣的背景中挑选出来的有趣的人们往往可以带来巨大的创造力。甚至可以去雇用那些根本不玩游戏的人。《模拟人生》和《块魂》的设计团队是使用这种策略的好例子。

·避免复杂的故事线，过场动画，非算法生成的动画（那些大量动用动作捕捉和真人演出的动画制作方式）等：这些要素都很昂贵，并会妨碍你着重于游戏的核心吸引力。当你进入对该门类的游戏巅峰之作争夺的阶段后，这些要素会对你很有帮助，但现在太早了。

·注意游戏的学习曲线：游戏开头的片刻是非常重要的。没有人天生知道怎么去玩你的游戏，就在他们拿起手柄的那一霎那你可能就已经失去了一些潜在的玩家。教学内容和流畅的控制系统永远是你的朋友。针对专业玩家的控制方式微调可以留待以后。

·注意游戏的耐玩度：人言可畏，玩家玩游戏的时间越长，他们就越有可能向朋友们去介绍"这个令人兴奋的新游戏"。

·眼光放长远：在引入阶段，创作出基本成功并能体现出自己与众不同的游戏就是目标。顺利的话，这会让你创建出一个独特的品牌和追随者群体，这个群体将在未来成为你的新类型游戏玩家群的主体。一些这方面做的好的先例包括 id(FPS 类型)，Peter Molyneus(God Games)，Will Wright(模拟类)，以及 Westwood Studios(RTS 类型)

成长

"游戏机制经受检验，对这个门类的上瘾群体开始扩展。"

如果你要在一个并非你创立的游戏门类里建立起属于你的强力品牌，成长期是最好的下手时机。喜欢投机取巧的开发团队可以在这个时期进入该游戏门类，他们既不用面对白手起家的所有风险，又有可能被认作该门类先驱者。

·关注新标题，尽早的发现那些创意：是不是有那种得到好评但却销量不佳的新游戏？这通常是创新的标志，好的专业评价意味着确实有吸引人的游戏性，而销量不如人意则可能是由于游戏太过于不同于传统所以没有得到玩家的注意。

·关于新的游戏机制：一款游戏显得与众不同是因为它的游戏机制还是仅仅因为它的背景剧情？把那些作为调料的外表抛开，基本上你也不会希望原样照搬的。但新的成功的游戏机制可以成为金矿。

·眼界放的宽广：有时候最有趣的那些游戏机制是从小公司诞生的。这是件好事，因为这些小公司往往不具备独自建立一个有很强竞争力的品牌的实力。如果你只把注意力放在那些大手笔的创新游戏

上，你就要直接和他们竞争，这样的对比会害了你。

·注意游戏的背景设定：如果你确信你的引人入胜的游戏机制并没有强力的竞争者，那么你就可以把相当的精力放到创作一个可以投主流市场所好的设定上。这是一项珍贵的投资，作为你的财产它不会被偷取或模仿。这样的设定也可以成为你的有力的品牌的一部分，在未来进一步强化你的游戏。

·把握在这个设定上的地位：如果你成为了某一个游戏门类里第一个使用某种特殊设定（比如奇幻，历史，或者科幻）的游戏，你就让自己成为了喜欢这种设定的玩家心目中这类游戏的王者。通常，你都可以保持住这样的领袖地位至少数个月，这又给你了随着给门类的游戏的普及强化自己的游戏销量的机会。

·精心雕琢：创新的游戏没有完美的。通常总是会有可用性上的缺陷，游戏长度不足等等。认真的测试你的游戏，把主要的问题修正。通过把游戏（的各个方面，比如画面，过场等等）修缮到较高的标准，你的游戏获得成功的几率也在增长。

·过犹不及：小心不要过度激烈的去"再创新"核心游戏机制。这可能带来利益，但也带来更多的风险。别的开发者已经把创立新的主要游戏机制的活给干了，你所要做的就是把他们的努力成果商业化。

成熟

"游戏机制已经被标准化，该门类的沉迷者形成了一股强大的消费力量。"

除非你手握强大的品牌或者该门类早期阶段遗留下来的财产作为保障，否则在成熟期加入竞争是非常困难的。你要加入的是一场激烈的为该门类游戏之王的地位而战的比拼。

·将游戏界面标准化：该门类的沉迷者大量的存在，你希望他们能尽可能简单的上手你的游戏。参考其它流行的同类游戏，复制它们的界面，作最小幅度的修改。

·注意外围要素的设计：成熟的游戏中画面，剧情，授权内容等等占了极其重要的地位。游戏机制在这个阶段已经被该门类的沉迷者的喜好所圈定了，你希望从中榨取出最后一滴的吸引力。所以你需要夸张的剧情，也许加入一个有感官刺激效果的新人物？请来有名的剧本作家，好莱坞导演，著名声优等等，这些都将是你赖以生存的要素。

·确保最完美的游戏机制：你雇用的游戏设计者应该是一个在这个门类里已经有过至少三四个主要游戏设计经验的人，你的团队里的每一个人都应该是完全彻底的这个门类游戏的沉迷者。那些核心的硬派的家伙，留下；喜欢创新喜欢不同的人，赶走。这个时期我们的目标不再是创新，我们的目标是保持完美。

·采用类似电影的节奏：把你的游戏当作电影大作一般对待，游戏的每一分钟都要调整到最佳的玩家体验。游戏没有什么耐玩度也没有关系，这时候你已经不需要担心流言蜚语，而且，你需要不断的销售系列的续作。

·保持高投资：成熟期是少有的你可以通过资本投入来保持自己地位的时期。更好的画面，更多的内容等等可以有助于保持对玩家钱包的控制力。

·如果你做不到以上的要求，那就从这个门类撤出：如果你不是大手笔的游戏商，那就退出。如果你不能超越该门类的领袖，为什么还要在这个高度竞争的市场里花掉大量的钱并最终失败而回呢？放手，然后去尝试创新，那样的回报通常比坚持下去必然的亏损要好得多。

衰落

"市场被门类游戏之王战争的胜利者独占。"

大品牌占据了市场，只留下几个较小的"开胃菜"一般的其它作品还在赚钱。该门类的作品数量下降。但这种由长期对该门类沉迷所产生的寡头化状态也还留有一些插手的余地。

·以王者的姿态：你曾经在门类的成熟期赢下过数场游戏大战，那么你现在应该实力很雄厚了。你的游戏的质量可能不如以前了，但你依然可以再发售那么一两个续作，它们从财务收益的角度看依然会是成功的。从你的辉煌日子里留下来的庞大核心开发团队和高额的预算习惯都不会立刻得到改变。要么破产，要么等着其它厂商来把你瓜分掉。

·避开热门档期：在淡季发售你的二线作品，这样可以躲开那些关于该门类王者游戏的大量宣传。你可能会吸引到一些迫不及待的需要新作的玩家，但等到下一作门类王者游戏发售的时候，你会被完全遗忘的。

·立刻退出！：在你还能撤手的时候赶紧走人。因为赶上门类衰落期而落得惨淡收场的大作的例子数不胜数。

残存

"残留的核心门类沉迷者成为了该门类游戏维持日后的开发群体和消费群体的来源。"

到了这个时候，绝大多数的游戏发行商都不再支持这个游戏门类了。轮到那些以模仿为生的独立开发者和来自东欧的地下工厂（原文作者似乎有歧视东欧游戏业的意思）收拾这些残羹冷炙了。

·独立：做网上发售，通过爱好者聚集的网站推销游戏，利用那些还记愚蠢的奠基着这个门类的游戏的古董编辑们为你宣传。

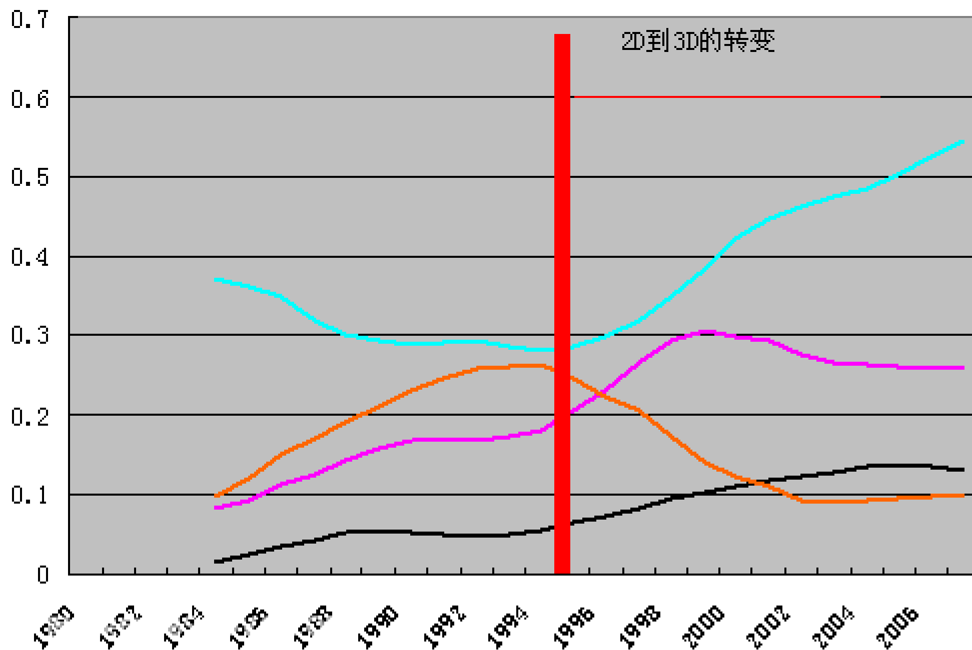
·尽可能的照抄曾经该门类的经典之作：稍微来一点创新是可以的，反正玩家在这个阶段也没有什么选择了，但要小心，很多核心的门类沉迷者会跟你抱怨"你的游戏怎么和某某曾经的大作不一样呢？"。如果你成功的复制了这些人当年非常喜欢的游戏，你或许可以建立起一个几乎是"盲目崇拜"的上 abc 群，关于这个游戏的话题会被他们像传播福音一样在网络上火速散播开去。

·买下一些便宜的授权：有时候趁着发行商财政困难的时候你可以和他们达成令你喜出望外的交易。

·利用外围游戏机制：把该门类沉迷者所熟悉并依然期待着的的游戏剧情设定等内容保持下来，但把它们放到不太重要的地位上。你的游戏也许会因此看上去非常过时，但没关系，那些同样过时的沉迷者还是会去买的。

关于游戏门类问题的一些有趣的思考

天才的灵感和技术的进步一直是游戏门类发展的两大动力来源。新的技术提供了改善、创新游戏机制的可能，游戏开发者天才的头脑则把种种可能性最大限度的转化为现实。没有图形界面，所有的游戏机制都将只能停留在文字描述的水平上，没有 3D 图形技术，和空间感关联的那些游戏机制也都不会被大量应用起来。如果没有猫叔、卡神这些智慧的头脑，我们顶多也只能对着越来越大的屏幕看越来越华丽的电影或者屏保。



图十四：主机完成从 2D 向 3D 技术过渡前后按视角类型区分的各游戏门类兴衰变迁。蓝色：3D-第三人称；紫色：3D-第一人称；黑色：仿 3D 倾斜视角；黄色：2D-卷轴。

门类变迁也反过来深刻的影响着游戏业的格局，比如主机大战。一个好的次世代主机的设计应该是可以鼓励新门类引入和门类融合的，这样新的主机才能更有把握争夺到新的玩家沉迷群体。至于如何从主机的设计上提供游戏门类变革的可能性，CD-ROM、鼠标、十字键、3D 机能、网络都是历史上成功的例子。如果一个主机的设计思想是以繁荣期甚至是寡头独占的衰落期的游戏门类为主要支持门类为思想设计的，那么这个主机就是以一个追随者的姿态进入市场的。这样的主机将面对和那些在繁荣期甚至是寡头独占的衰落期进入游戏开发、发行业的从业者相同的尴尬境地：他们面对着直接的激烈的竞争，他们的游戏往往以修饰画面、剧情等外围要素为主要手段来把自己和门类中其他成熟作品区别开来，同时他们在引入新的核心游戏机制上小心翼翼，因为这是一个玩家口味已经成形的成熟期的市场。传统日式 RPG 大量落户 Xbox 360 但销量不佳和车枪球游戏充斥索尼的 PS3 却难得好评这种看似错位的滑稽现象就是主机大战中"追随者"心态的结果的体现。

本文一直在讨论按照游戏的核心机制所区分的游戏门类的变迁。我们当然也可以用其它标准来考察这个问题。比如，按照平台划分的街机、掌机、家用机、PC。按面向年龄层划分的儿童、青少年、成人、全年龄。按照面向性别划分的女性向游戏和一般意义上的游戏（虽然没有人说但可以默认的理解成男性向）。按照游戏的文化风格划分的日式、欧式、美式等。按照题材划分的现实、奇幻、科幻、童话等等。这样的讨论不但标准模糊而且往往吃力不讨好，不过作为本文的结尾，我还是试着来分析一个近年挺热门的和游戏门类变迁相关的话题："日式游戏衰落型/美式游戏复苏期的车枪球现象。"

车枪球游戏毫无疑问不是按游戏核心机制分类的，如果仅仅是车枪游戏的话我们或许可以把它归结为那些《GTAIII》的追随者。但球的加入让问题复杂化了，体育游戏是无论如何不能跟《GTAIII》放在一起考虑的。而《GTAIII》类型游戏的枪的要素似乎又不够强大，各种战争题材的射击游戏事实上才是车枪球中枪杆的主力。然而既然人们总是这么说，那么车枪球游戏又必然有着一些什么内在的共同联系。

游戏业自打从美国这片大陆上被发明出来之后，的确大体经历的美国--日本--美国这样的重心转

移。美式游戏一度占据着绝对的优势地位，然而在上世纪八十年代初，日本的游戏开发者异军突起，以《太空侵略者》《吃豆人》《大金刚》这些游戏为契机，迅速统治了美国游戏开发者经历震荡后留下的市场真空，并由此开始了长达二十年的辉煌：最好的证明，就是美国市场上再也看不到一款又美国人自己的成功的主机了。美国游戏开发者们不得不退守 PC，在这个相对较小的市场上维持运转。

所以你就不难理解为什么微软的 XBOX 和《Halo》的成功会带来如此激烈的反响，《GTAIII》虽然销量更大游戏机制更为新奇有趣，但它还是在索尼的机器上，《Halo》则是完全的美国制造，士官长的形象就如同蹲在摩天大楼顶端的美国国旗下注视着这个国家的蜘蛛侠形象一样，在游戏业里，他就是美国精神的象征。AIAS 有游戏界奥斯卡之称，如果你考察一下这个机构所颁发的历年最佳动作冒险游戏奖的话，你会惊讶的发现 2001 年之前这个奖项全部被来自日本的开发者所包揽，而自从《Halo》拿下 2002 年这个门类的奖项之后，最佳动作冒险游戏就再也没有离开过美式游戏开发者的手心。

日式游戏长达二十年的繁荣给游戏门类的力量对比带来的重要的影响：动作类游戏被来自日本的开发者们充分的发扬光大，任天堂和世嘉手里的第一品牌都是平台动作游戏（请原谅我无视索尼，他对游戏主机的发展产生了巨大影响，但对于游戏本身的贡献远远不能和前两者相提并论）。东方的角色扮演游戏和西方传统的角色扮演游戏彻底划清了界限，以至于有人都要把日式角色扮演游戏改称"角色观赏游戏"。来自东方神秘的技击传统让日式格斗游戏也几乎完全压倒了美式格斗游戏。与此同时固守在 PC 平台上的美式游戏开发者却把注意力集中到了模拟类游戏、即时战略类游戏，以及第一人称射击游戏上。至于体育游戏，美国这个国家独特的体育文化造就了他的体育游戏主题的独特，最为人所熟知的例子就是"football"这个单词美国和全世界其他所有国家不同的理解。体育游戏作为一个门类同时存在于日系和美系开发者的作品中，但出于文化背景的不同，体育游戏所侧重的项目也有所不同。

这样的长此以往，玩家心目中留下了某一门类（核心机制标准划分）的游戏大体上是从属于哪一种文化环境的潜意识：

日式	格斗	动作	策略
美式	射击	战略	模拟

以及同一门类下不同题材，不同设定的游戏大体上是从属于哪一种文化环境的潜意识：

日式	足球	轻幻想世界	角色"观赏"	心理刺激
美式	橄榄球	高度幻想世界	角色"扮演"	感官刺激

回到车枪球上，现在我们可以容易地看出：车所代表的《GTAIII》类型游戏反映了美式游戏开发者对传统意义上属于日式强项的动作游戏大门类的重新把握，并成功的重新培养了动作游戏爱好者的口味，让传统的平台动作游戏退居二线（甚至影响到了《古墓丽影》《波斯王子》为代表的非平台动作游戏，索尼的《船长》就是在这样的大环境下投错了门类的悲剧例子）。

枪所代表的不论什么人称的射击游戏反映了美式游戏自身代表门类的强势回归，就像多少年被关在 PC 笼子里的猛兽突然被放出来来到了游戏机的竞技场上一样，射击游戏正尽一切可能把自身的魅力展示给以前对它不那么熟悉的玩家群体。

球所代表的体育类游戏则反映了美国文化习惯对游戏开发影响的复兴。

如此带来的直接后果就是世界上最大的游戏市场--美国游戏市场的玩家的口味首先被重新塑造了，并由此强烈的影响着全球游戏玩家的口味走向。日式游戏丢失了对传统强项门类的控制力，又同时面临着某些强势门类的衰退。如果我们套用前面分析中所说的游戏门类变迁阶段的话，日式游戏现在正处在衰退的初期，我们可以看到很多这个时期典型的特征，诸如拥有门类之王身份的经典大作的尴尬处境（《塞尔达传说》《最终幻想》）；沉迷于该门类的玩家群口口声声支持日式游戏，实际上日式游戏门下的创新作品反而无法生存；玩家的注意力只集中在有传统的顶级大作上；为了迎合传统口味的玩家群，大量的复刻作品涌现。而此刻的美式游戏则享受着增长期的快乐，于是也体现出游戏门类在成长期的特性：同一门类大量的新游戏投入市场，区别往往只在于少量的外观修饰和故事设定上，但一般总能获得不错的销售成绩。作为美式游戏和美国文化（在游戏业内）复苏特征的车枪球类游戏于是一是间变得密密麻麻让人目不暇接。事实上日式游戏还远没有到消亡的地步，但一个缺乏活力的老国王和一个充满朝气的新将领往往给人的对比就是这样的差距巨大。

门类之王的尴尬在于他们在玩家群心目中过于"完美"的形象。对这个门类沉迷的玩家群体口味会相当的固定且挑剔，他们不愿意去接受其它游戏，由此维持了门类之王的地位；但他们同样也不愿意接受来自门类之王自己的改变，这导致了经典大作无法自我超越。日式游戏在经历二十余年的努力爬上王者之位后也面临着如此的"完美化困境"，连日式游戏的玩家群都不自觉地表现出这一点：他们往往极度希望游戏业的门类分布回归十几年前的格局（无车枪球横行的年代），那样的门类分布才是日式游戏这个概念的最好体现。如此的想法也从侧面证实了我对于所谓"日式游戏"概念的理解：即这其实是玩家心目中留下的哪些门类（核心机制标准划分）的游戏大体上是从属于哪一种文化环境的潜意识。

作为日式游戏这个门类的王者，任天堂在这个门类的衰落阶段也享受到了门类之王的应得的待遇：几乎寡头化的独占了这个市场，任天堂的游戏成了逃避车枪球的第一（有时甚至是唯一）选择。当然任天堂也很明白这样的辉煌不是上升期的辉煌，所以他在努力转型，努力的发掘新的属于日系开发者的新游戏门类（或者说未来可以成为日系游戏新的代表的门类）。就目前的形势来看，他似乎做的不错。

Dingye 回帖评论：

我觉得这篇文章有些偏颇，因为作者依靠的数据太单一太偏颇，仅仅是"每年发售的特定门类的游戏占当年发售游戏总数的百分比"这一个数据，并且这个数据来源还太单一。忽略了很多的问题。

1。数据本身的偏颇。
举个例子，对于互动小说这个类别，数字是肯定不对的。作者显然不清楚日本小说类 2DHgame 每个月都会出大量的新作，其数量是极为庞大的，因为数字是来自欧美网站，对于如此局限于日本一地的游戏类别，数字显然是极度不准确的。如果作者真把 2DHgame 的数字给统计全了，按照作者的标准，互动小说类恐怕会成为当今很兴盛的类别。

2。游戏数量少就一定是这个门类衰落了吗？

还是以 2DHgame 为例，这类游戏数量是很多的，为什么？这是由这类游戏门类本身的属相决定的，这类游戏并不是以游戏性为目的的，本质上讲还是小说，看了一部小说的人，还会看另一部小说。而这类游戏的制作成本又出奇地低，卖出个几万套就赚了，所以厂商会不断地出，而在日本有固定的消费群体，所以这类游戏的数量很庞大，但是每一套的销量不多。

但是作为一个游戏门类，互动小说类很兴盛吗？我不这么认为。游戏多，并不意味着兴盛。

格斗游戏现在没剩下几个系列了，几乎都能数地过来，VR 战士，刀魂，铁拳，死与生。这个门类游戏出地少，但是每一部新作的影响力和销量几十倍百倍于一部 2DHgame，其系统也是在不断地进化，难道说格斗游戏不如互动小说类兴盛？恰恰相反吧。

3。有些门类是必然会游戏数量少的。这是其本身的属性决定的。

还是举格斗游戏为例。首先，格斗游戏的系统很庞大，熟练掌握很难。不用说不同游戏了，就是同一个游戏，玩家都会倾向于用某一个或几个人物，VR 战士从 2 开始玩，我基本上也只会用舜帝，刀魂 3 我只会用成美娜，而这两个游戏我都玩了很久。其他格斗游戏基本没碰过。

作为一个格斗游戏的玩家，恐怕很多人会像我一样，只玩一个系列，甚至只用一个人物。这是因为格斗游戏的系统，像 VR 战士，很博大精深，基本上你不可能对于所有的人物，所有的游戏都那么熟。而格斗游戏的本质是格斗，是一种竞技，如果你所有的人物，所有的游戏都会那么一点点是没有用的，会被人虐地很惨。所以这就决定了格斗游戏的玩家一般会去钻研某个游戏，某个人物，而不是玩遍了所有这个门类的游戏。这与互动小说类显然不同，对于互动小说，你玩（看）了一个，你会很快地玩另一个，而不是钻研它。

其实所有带有竞技性质的游戏都是如此，因为你必须钻研它，不断地提高水平，所以一个游戏就会占用你极大的时间和精力，使你不会去玩另一个同门类的游戏。简单地说，这些门类的游戏有很大的排他性。由于这类游戏带有竞技性质，竞技讲公平，所以不同的人物 / 种族 / 国家 / 职业等等呢，是需要有平衡性的，不能出现太强或者太弱的。并且其系统是需要不断磨砺的，所以这类游戏出地会相对慢一些，其演化后期，厂商的投入会很大，我觉得这些门类有体育类，格斗类，FPS 类，RTS 类。这些门类兴起，出现大量的游戏之后，会大浪淘金，最后会剩下少数几个"寡头"，并且会稳定下去，他们的市场会相对固定。

对于体育类，这个分法太泛泛了，足球游戏和棒球游戏的差异极大，大到比某些不同类别之间的差异都要大，应该具体到每个体育项目上。

对于 FPS 类和 RTS 类，因为技术上的原因，这两个类别真正有影响力的游戏出现的很晚（Doom 和 C&C），所以他们并没有完成类别的演化，现在还处于泥沙俱下的时期，我觉得过几年这些类别的游戏的数量会越来越少，会寡头化，而质量会不断提高，并不会衰亡，因为一个游戏成为一种竞技之后，会有固定的群体，会稳定下来。

我以前玩过 FPS 游戏三角洲部队，参加了一个战队，还是副队长，每天至少玩两三个小时，玩了有三年多，那段时间只玩这一个游戏，并且每天跟真人对战，算是很有心得。后来玩三角的少了，都玩 CS 去了，我也试过，不过被人虐，因为游戏的理念完全不一样，一个是巷战，一个是野战，差距太大了，并且 FPS 类，你地图不熟是不行的，FPS 类我现在基本就不碰了。所以我觉得 FPS 类的游戏也是有很强的排他性的。

游戏门类的数量小，并不等于这个门类不兴盛，真正发展迅速的领域，很多都是寡头式的，像数码单反，是尼康和佳能的天下，操作系统，可以说微软处于垄断地位，但是你能说这些领域不兴盛吗？

我觉得，还不如统计这个门类里所有游戏的总销售额，这个数据比游戏数量更能反映真实情况。

> 即使在没有涵盖大量日本同类型作品的数据库里我们也依然可以看到这样的变化.成人题材互动小说在这个门类里所占的比例越来越大,但整体上还是无法企及当年互动小说门类的兴旺.

变化趋势是没错，我也觉得互动小说类现在基本上处于演化后期，定型了。但是你根据的数据和推演的结论是大大有问题。最大的问题就是忽略了日本 2DHgame，而这个几乎是这个门类的绝大部分。

其实那种 2DHgame 我也有 N 多年没打了，但是我还是知道这个东西是多么地泛滥，我想这个也算是游戏玩家的一种"常识"吧。常识这东西不见得总是对，但是当你要推翻常识的时候，却要加倍地小心论证。

今天特意找了个成人论坛，到游戏发布区看了一下，那里一年以来大约发了 2500 部左右！！一天平均个五六部七八部的样子，即便刨去重复的游戏（看起来重复的不是很多），老游戏（多少是老游戏不清楚），3D 的（这个就更少了），其数量也是相当相当地惊人。一年出的 2DHgame 甚至可能比整个 PS 家族一年出的所有 title 的总和还要多，0.5%这个数字是怎么看都觉得与事实相差太远太远。

根本问题还是标准问题，我不觉得游戏数量多的就是繁荣，数量少的就是衰落。一个门类最后剩下几个"寡头"，并不意味着这个门类已经完了，已经衰落了。如果所有门类都完全发展演化，未必都是剩下几个"寡头"的局面，有些门类可能发展成熟了之后，还是会有很多的游戏系列并存。这跟各个门类本身固有的属性有很大关系，甚至是由其决定的。我这里强调一下，门类本身固有的属性是楼主忽略的，而正是我想向楼主提出的观点。

顺便插一句这个分类的问题，这些类别分地有很大的问题，像"体育类"，这个分法就太粗太粗了。而有些分法又过

细，像卷轴动作游戏，这个分地就太细了，从超级玛丽到现在的忍龙，作为动作游戏，其核心一直没变，简言之，就是手感。变的是由于技术的进步，而带来的 3D 化和画面的强化。而对于动作游戏来说，其魂魄还是手感，一直没变，甚至操作方式的变化也不是很大。所以，硬要把动作游戏分为卷轴动作游戏和 3D 动作游戏，显然是过细了。

对于动作游戏来说，演变了几十年了，可以说是算是一个很成熟的门类了。可是动作游戏的数量还是很繁多，各种题材各种类型都有，并没有出现寡头化。与同样很悠久很成熟的格斗类差别就很大，格斗类现在就是明显的寡头化了。

之所以如此，我觉得更多地是因为游戏门类本身的属性。简言之，格斗类由于竞技性质强，所以玩家会自然地深入地去钻研一个游戏，并且占用极大的时间和精力，而没有时间顾及门类中其他的游戏，所以格斗类游戏有天然的很强的排他性。而动作类这种特性就很小，或者说几乎没有，因为动作类游戏单机属性很明显，更多的是玩家个人的一种体验，一个动作游戏通关了之后，玩家一般顶多可能会再打一两遍，而不会花十分多的时间去钻研，所以动作类玩家通常会去尝试更多本门类的其他游戏。

正是游戏门类本身与生俱来的属性，导致了格斗类和动作类，这两种都演化的很成熟的游戏门类，在游戏数量上有很大的差别。

真实的边缘：游戏的画面表现力

彩虹泪痕





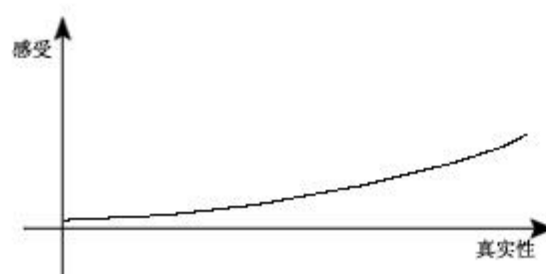








我想从这六张图片开始这个话题。这些熟悉得不能再熟悉的画面，代表着电视游戏在画面上的进步历程。我们从 2D 走到 3D,从简单的见棱见角的多变形和单调的贴图，走到了现在建模细腻，光影自然，特效炫目的几近真实的画面。把这些人物背后的故事放开不提，只从一张静止的画面上，我们所能得到的感受和体会的情感，确实是越来越真实和丰富。每次主机的更新换代都会带来游戏在表现力上对与真实的更高层次的追求。在早期的游戏上，文字和界面信息是如此的重要，因为单从那些简略的点阵图和搬着手指头都能数的清多边形脸部上，游戏开发者无法表达出足够的信息，这些信息可能是游戏人物的心理，游戏人物的状态，游戏人物对外界的反应等等。而现在，我们终于可以直接从画面上读出这些丰富的内容。类似的另一个例子，是 XO 和 PS3 上的拳击之夜 3，无需 HUD 的帮助，玩家就可以直接从游戏人物的脸上和身上，看的出那些以往需要数字来表现的内容，技术的进步和画面的真实，带来了游戏感觉的真实。这是一个简单的游戏者直观感受随着画面的真实性逐步上升的情况。



==
=======



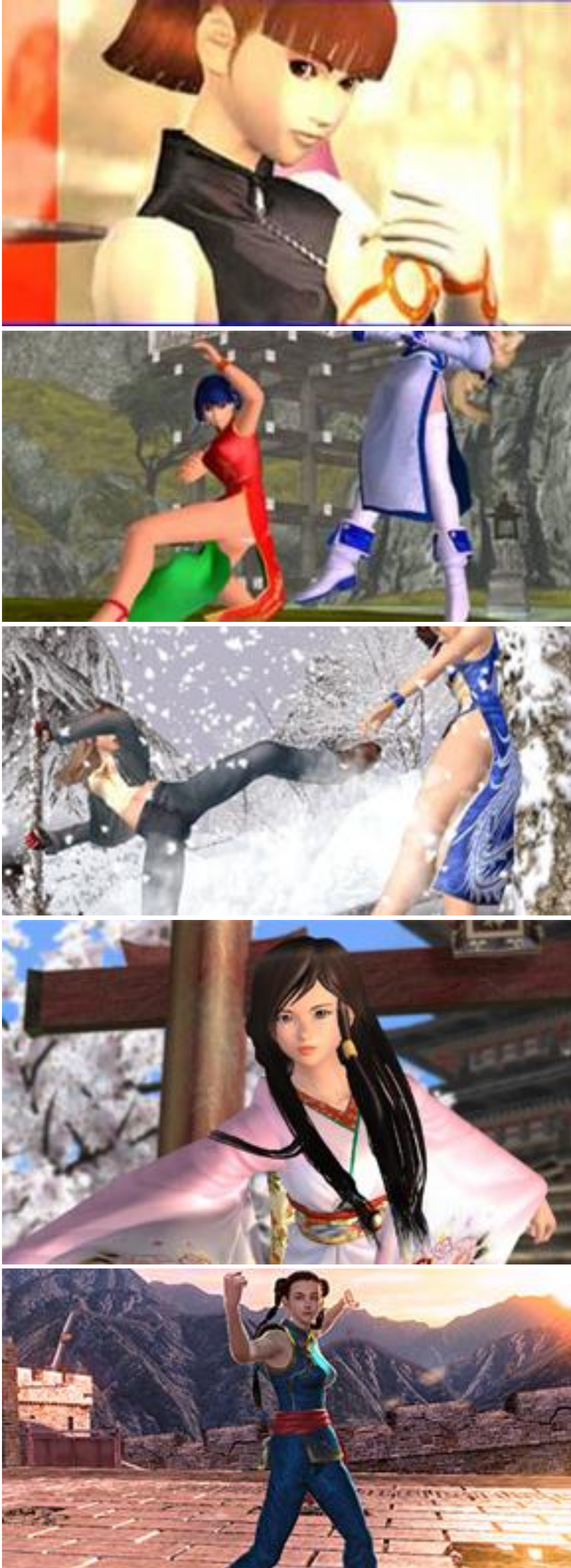




然而实际情况也并非如此单纯。一味的追求画面的真实性提高，并不是对于所有的游戏都适用。我再来引用几张熟悉的不能再熟悉的游戏画面，看看游戏机机能提高对于这个游戏系列的玩家感受的影响。游戏的和艺术风格不同决定了画面真实性对于不同游戏的不同重要性。我们期望着最终幻想那样的游戏里的人物能够尽可能的接近真实，从技术上也就是尽可能的接近 CG 电影在细节和渲染上的水平。而对于马里欧这样的游戏，随着技术的进步，虽然画面也在不断的明显的提升着，但马里欧这个游戏人物的真实性程度却在 3D 化之后一直没有很大的提升，一直稳定在一个简单可爱的卡通人物形象上。并非任天堂的机器无力去实现进一步的画面真实性追求，只是过分的去模拟现实人物，反而将会破坏本来的卡通形象，我是肯定不会去接受一个完全按照现实生活中的中年男子形象建模并捕捉表情和动作而制作出来的马里欧的。这可能也是为什么很多人一直在期待 FF 系列的复刻，而依然可以拿起 FC 的模拟器沉迷于可能比自己年龄都大的马里欧游戏中的原因，前者确实很依赖画面表现，而后者无所谓。下图是我对于马里欧这个系列游戏随着时代的变化，在图像表现力和感染力上的变化的总结：马里欧系列卡通形象所能给玩家带来的感受一直没有太大的变化，虽然本身经历了从 2D 向 3D 的转变，但画面的真实度在达到了一定的程度之后就基本稳定了下来，没有随着机能的进化而一同进化。

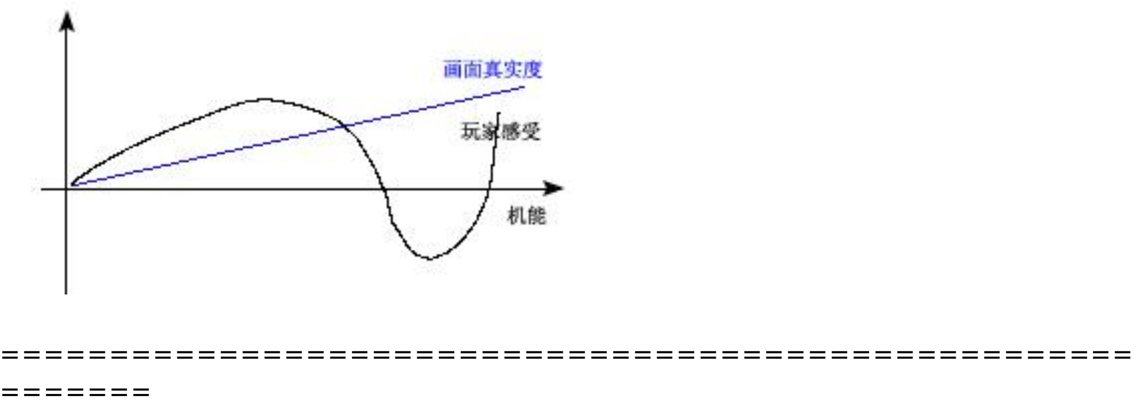
===

再看一个格斗游戏的例子。格斗游戏也是一个从风格上会不断的追求画面写实性的游戏类型。由于



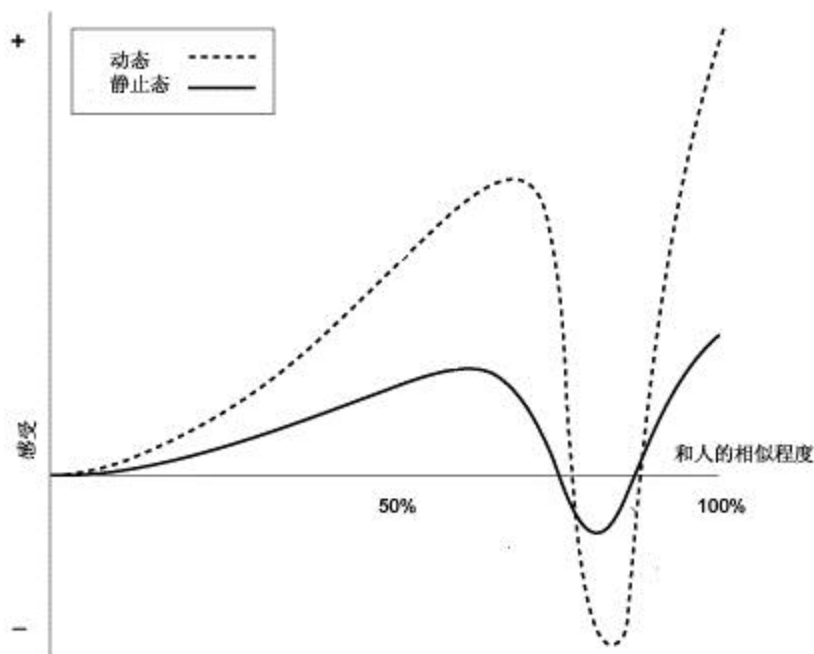
画面相对的简单，这个类型的游戏甚至是成为每次游戏机更新换代时机能进步的展示平台。DOA

便是这样的一个例子。其开发者甚至可以放弃前在销量更大的主流平台而追求少众向的高机能平台。但随着机能的不断进步，人们对于 DOA 中这些越来越逼真的人物在经历几代的惊喜之后，在 XO 的 DOA4 上，反而产生了抱怨，因为无比细腻光滑的皮肤和完美无缺的人物形象开始背离这个系列给玩家预设的期望：真实感。人偶的感觉从来没有如此的强烈，虽然多边形多到了令人发指的程度，对于 DOA2 和 DOA3 的画面进步那样的交口称赞却少了很多，DOA4 总是给人一点虚假的感觉，但却不是因为技术的退步，而是技术进步导致的期望值提高和表现的不相符合。这一个缺点在 VF5 里才得到纠正，更真实的光影和材质让 VF5 里面的人物比起 DOA4 来要真实很多。最终幻想曾经出过一个电影，那个电影的失败部分便是归咎于其"几乎"真实的画面。CG 的人物离现实人物差的不远了，于是观众放弃了观赏普通卡通电影时对卡通形象/卡通行为方式的期待，转而用现实生活的真人的形象和动作来做参照，可惜 CG 的人物，尤其是在动起来的时候，总还是离真人差了一点，这样给观众带来的不舒服，便是 DOA4 的完美人偶所遭到的批评的极端放大。这个系列的画面真实度和玩家感受随着机能变化而变化的情况，可以这样描述：在到达一定程度之前，每一次的画面逼近真实，都会给玩家带来新的满足感，然而在一定的时候，这个真实性脱离了卡通的层次，却又没有达到玩家对真实的预期，在这个两头不着边的地方，玩家对于机能的进步和画面的进步，反而会产生逆反心理。



===

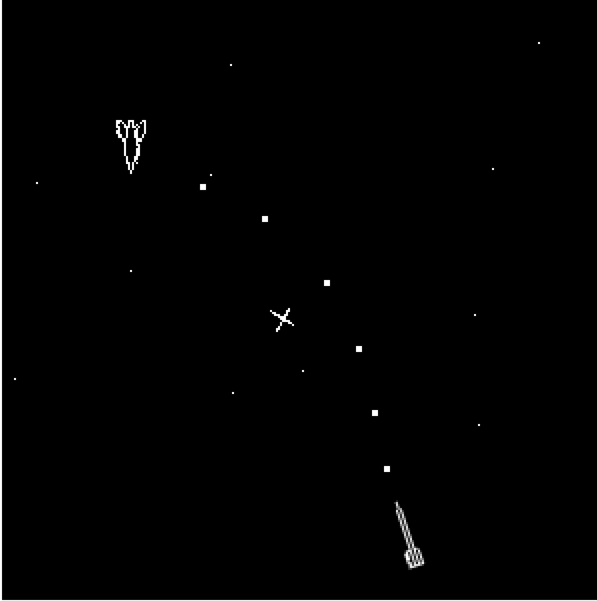
日本的机器人专家家森政弘在 1970 年提出了一个叫做"Uncanny Valley"的理论，用来说明机器人的仿真程度和人对机器人的感受之间的关系。这个理论认为，一个机器人在被制作的越来越和真实人类似的过程中，人类作为观赏者，对其的好感度会经历一个上升-下降-再上升的曲线，这个两个顶点之间的最低谷，就是所谓的"奇异谷"，一切非常类似人类的机器人都将落入这个给人带来不适感受的区间。简单的来说，人类倾向于从无关联的物体身上去发现类似人类的成分从而注入感情，同时我们对于和自己极端类似却又明显不是同类的东西，则倾向于去发现不同点，产生排斥感。现实生活中的这样的例子包括僵尸，人偶，畸形和残疾的人等等。同时这个理论还指出，运动着的类人物体，所能给观察者带来的感情上的影响，更大于静止的物体。之后家森政弘又补充了这个曲线的右半边，将它延伸超过 100%，用来描述人类对于"偶像"这种高度提炼的类人形象的更超过对常人的那种膜拜的情感。



这个理论虽然起初是针对机器人研究而言，但它在电影，动画艺术上都有着深远的影响。作为电影和动画艺术的近亲，对游戏的分析也应该可以从这个理论中得到有益的帮助。那么，我想来以这个理论为基础，适当的改变一些其中的定义和概念，分析一下次世代游戏的画面表现力问题。

为了让分析适用于游戏，上面这个图的横坐标将替换为"游戏画面表现和现实世界的类似程度"。纵坐标是观赏者，也就是玩家对于画面的接受度。游戏都是动态的画面，所以我们只关心那条代表着动态的曲线，也就是说在针对游戏的分析中，玩家的情绪所要受到的影响将是比较剧烈的。横坐标从左到右依次排列的几个区间，是简单的线框构图，低龄向的卡通风格，架空（奇幻）世界风格，真实世界风格，以及艺术化的世界风格。

极早期的游戏只能有简单的线框/点阵图和文字，数字的显示，那个时候的画面本身很难给游戏者带来感情上的触动。比如下面这样的画面，我想把它放在这张坐标系的最左边是合适的，它和现实世界的类似程度很低，画面本身能给玩家带来的感动......几乎也没有。

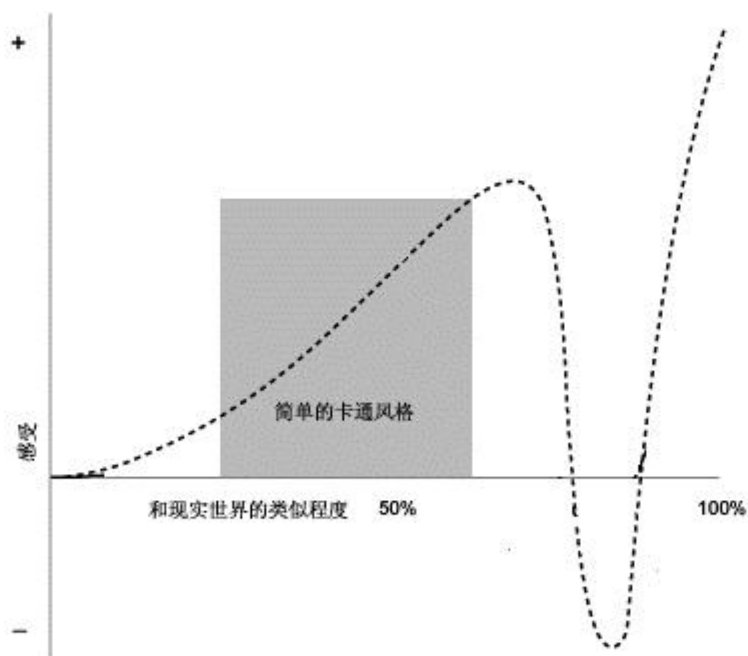


===
=======

不过那样的游戏现在基本已经绝迹了，还生存着的游戏中，处在坐标系最左边的，就是低龄向的卡通风格，或者成为简单的卡通风格。虽然同为幻想世界，但架空的奇幻世界都是有着严禁的世界设定的，简单的卡通风格则不需要。

这是一段简单的上升曲线，只要不脱离卡通风格的界限，越高的机能所能带来的画面进步，和随之产生的玩家感情投入也越强烈。几乎所有任天堂游戏的世界设定都落在这个区间里。任天堂由此享受了画面稳步进化同时又不过分强调所带来的好处。同时这个层次的画面留下的想象力空间非常的大，玩家往往可以从游戏的其他方面得到足够的信息之后，根据简单的卡通画面，在脑海里营造出美丽的世界。但这段缓慢上升的曲线也带来了一个问题，那就是如果不进一步踏入奇幻或者现实的设定层次，技术进步在这里所能带来的情感投入的上升是很有限的。任天堂的所谓技术上的保守跟这个不无关联。塞尔达系列就是一个很好的例子，在进化的 N64 的 3D 画面之后，是继续往更现实的方向走，还是留在简单的卡通风格世界里。任天堂在风之仗上做出了尝试，真实比例的林克的演示都放出来了，但最后还是做成了卡通渲染的风格。直到现在的 TP，塞尔达才在精心准备之后改变了风格，踏入了奇幻风格设定的层次。即使如此，TP 中依然存在越是幻想的离奇的地方，感觉越好的现象，而玩家所比较熟知的城镇部分，逛起来则远没有那么精彩。

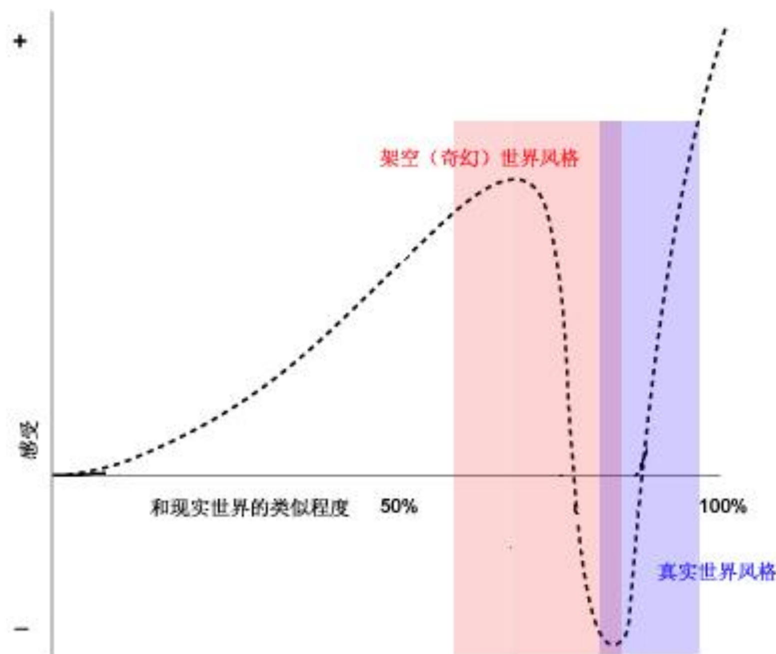
这是一个简单而安全的区间。只要保持住风格不变，这一类的游戏作品既不需要严重的依赖于技术进步，也可以激起玩家足够的感情投入。在这个区间内的技术和艺术上努力，都可以稳定地获得回报，虽然回报的程度不会像下面两个区间那样的大。所以任天堂游戏的玩家永远不用如同索尼或者微软的追随者那样大声疾呼要求更好的画面，在这个区间内，他们不可能从画面上获得最高的感情回报，又或者他们不可能接受任天堂改变这些游戏的风格而去追求真实。



===
======

下面我们继续提高游戏画面和真实世界的相似程度，我们便来到了架空（奇幻）世界风格和真实世界风格区域，这两个区间都面临着坠入“奇异谷”的危险，于是可以放在一起分析。但两者发生危机的方式又有所不同，奇幻游戏不应该在真实性上走得太远，努力保持奇幻的神秘感是保证这类游戏的感情投入度的方式。而真实世界风格则应该尽量的做的真实，越靠近 100%复制现实，游戏越能依靠画面自身吸引玩家。

首先，这两个区域各自包含了一个曲线的极大点，也就是说，在这两种风格下，仔细的调整画面，在达到最佳的状态时，是可以获得非常高的回报的。这应该是这种类型的游戏不断追求画面表现力进步的动力所在：它可以期望比简单卡通风格更多的回报。同时这一类游戏也需要良好画面的支撑，因为一旦画面表现不佳，也就是和现实世界的相似度，和万家的期望程度出现偏差，这一类游戏可以很容易的掉入“奇异谷”的悲剧中去。卡通风格游戏则不存在这样的巨大危险。所以，追求画面的是这一类游戏，最容易在追求画面上误入歧途的，也是这一类游戏。游戏作为艺术创作，奇幻想象和现实世界不可能截然分清，两者应该存在一定的交集。



“奇异谷”理论原本完全是针对机器人和人的相似程度的。但在游戏中，玩家不但会去判断游戏人物的和期望值的相似，还会去判断整个游戏画面，游戏世界。比如光线，这个明显的例子。光线的计算从来都是 CG 的一大难题，即时演算的游戏更是难上加难。于是我们游戏经历了从高光贴图，单点光源，多点光源，Bloom 特效，HDR 特效，全局光照，这样一步一步的发展历程。这个过程便是在一步一步的模仿人眼对于自然界光线变化的反应的真实情况。然而其中 Bloom 特效这个时期，便是在技术上落入了“奇异谷”的时期，XB 上的翡翠帝国给我留下了深刻的印象，那是一个几乎每个人的额头都可以当 100W 灯泡用的世界，高光被不适当的调的过强了。虽然之后 Bloom 特效逐步被 HDR 取代，但在 XO 的新作 Mass Effect 中，我依然看到了周身发着亮光的人。也许在技术进步到全局光照实用化之前，我们不得不一直面对这个遗憾。

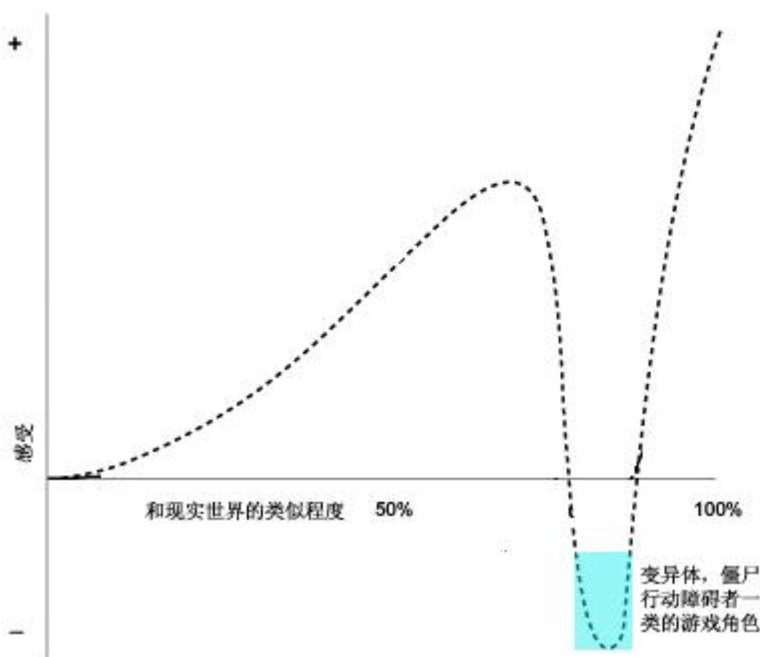
前面说了游戏一定都是运动着的，于是对于动作和物理的表现也成为了玩家对于动态游戏画面表现的期待的一部分。常玩日系 RPG 的一定会注意到，游戏人物在对话的时候，往往会是一直重复某一个简单的动作，比如摊摊手，点点头之类的。完全不动的人物是很假的，游戏开发者努力去模仿真实的人物，给他们加入一点小动作，但受到机能限制，又不可能完全复制人类那么多精细的姿势，于是在这个动和不动之间，游戏人物陷入了“奇异谷”的尴尬，在更好的动作捕捉更强大的机能出现之前，我们也不得不接受这个现实，即使在 XO 最新的蓝龙里，也一样有这个遗憾。游戏中许许多多物体的碰撞又是一个考验游戏开发者的地方。大家对于日常生活中比如杯子落地，纸片落地，和一块丝布落地的区别都是很熟悉的，但在游戏中，这些运动过程的表现则是天大的难题。在之前的游戏中，互动达不到如此详细的程度，玩家也较少去关心这些问题，但在次世代游戏中，大量的互动场景把物理运算提到了亟待解决的日程上。物理引擎也得到了前所未有的重视。但从目前来看，物理运算似乎也正处在似像非像的边缘，比如连抵抗和 GOW 中都没有处理好的被射击物体的飞行和弹跳轨迹，很容易就能给玩家这样的感觉：这个游戏世界似乎不是在地球上，我的常识告诉我像一个油桶这么大的东西应该落地的时候，它依然浮在空中。

从图上可以看出，两类游戏都希望能尽可能的避免“奇异谷”的尴尬，而最大限度的利用好曲线的两个极大点。对于奇幻游戏而言，避免过多的模仿真实就是最佳的出路。你奇怪为什么 Halo 的士官

长总是带着头盔，因为头盔不是你熟悉的东西，你的注意力回去集中的感叹那完美的环境映射和法线贴图。如果你面对的是一张人脸，那恐怕你就会开始抱怨脸部的种种细节不如人意了。奇幻游戏中，一般越是想象的离奇的物种，玩家抱怨不真实的可能性越小，因为游戏设计者只需要让他们和自己设定的世界观相符合，而不需要去迎合玩家几十年生活中在头脑里印下的观点。UE3 的许多游戏中都没有出现长发的人物，光头倒是一堆，无论这是有意的还是无意的，从技术上说，这都是目前避开头发这个“奇异谷”重大诱因的好办法，DOA4 知难而上，结果令人捧腹，海带状头发的运动轨迹和碰撞检测都明显的和常理不符。任天堂的桃子公主也许永远不会遇到这样的尴尬，DOA 的美少女们在技术的横坐标上努力的前进着，虽然目前处境不利，但等将来有一天 DOA 使用的技术爬过了这个沟，重新走上现实世界曲线的上升阶段接近顶点的时候，她们的秀发就会是桃子公主永远无法企及的。

就如同 DOA 一样，选择了真实世界风格的游戏则必须努力的往 100%走下去，期待将来的回报。去年 E3 上有两段次世代游戏演示：Tiger Woods 和 Heavy Rain。这两个游戏都在努力的真实的再现人物，尤其是脸部复杂多样的表情。然而在真正的游戏中，我们还看不到如此细腻的表情能够得到实际运用。现实的 3D 游戏人物由于缺少人类丰富的小动作，明显感觉呆板，迟钝，比如 EA 演示 PS2 的篮球运动员只能做 45 度角的转向，当然这个影响了游戏性的挖掘，但更明显的是给玩家带来的和真人比赛不同的感受。任天堂的卡通球类游戏没有这个问题，因为大家都不会去期待那些卡通人物有更多的更复杂的动作，但 NBA，NFL，FIFA 这类游戏，从一开始就给玩家拟真的暗示，玩家不能不去在潜意识里和真实运动员比较，于是，类似行动障碍人群的表现就开始变得刺眼了。

但这个“奇异谷”区域的存在也不是不可以利用，既然现阶段的技术不能完全复制活生生的人的行动，那么何不专门来制作类似行动障碍人群的游戏角色呢？僵尸类游戏便是如此。

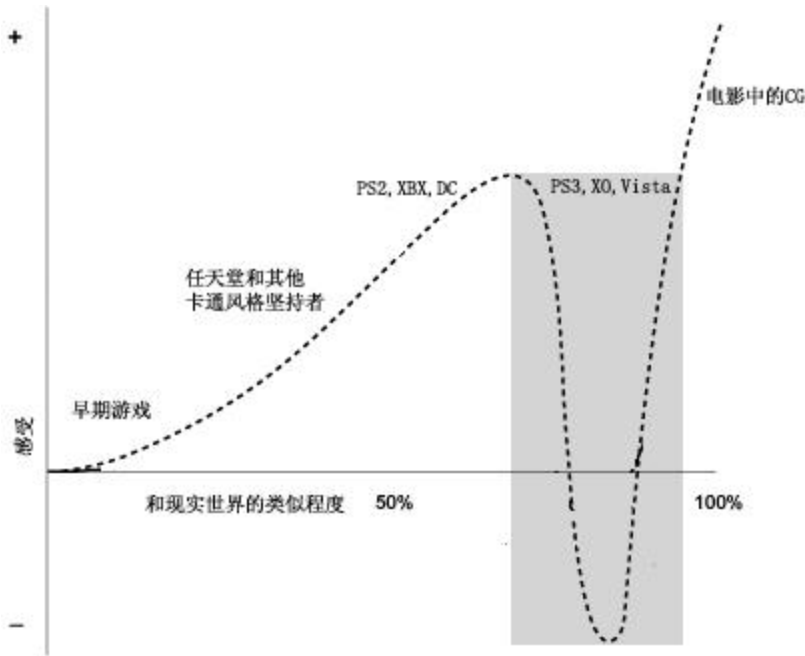


在家森政弘对于这条曲线的原始描述中，处于谷底的便是僵尸，残疾人。他们类似正常人类，但却有着明显的行动障碍和扭曲的外观表现。游戏机能在一定阶段能够开始模仿人类，但却又不能完全

模仿时，正好落入了这个区间。机能上的限制和这些人的行动能力限制恰好有着类似。比如游戏机 AI 的思考不可能对周围做出复杂的反应，只能从事最简单的活动，僵尸的低智力和单纯的行动目的刚好可以被模仿，而模仿一个正常人在街上的日常行动要复杂太多。游戏中人物建模和动作捕捉所能采集的数据有限，正好残疾人的运动能力也有限，只能做简单而机械的运动，他们可能甚至没有常人复杂的小动作和丰富的表情，做不到这些本来是游戏机的缺陷，但如果要模仿的目标就是这样的人，事情反而变得容易了。Dead Rising 可是说是利用了这个"奇异谷"的游戏范例。

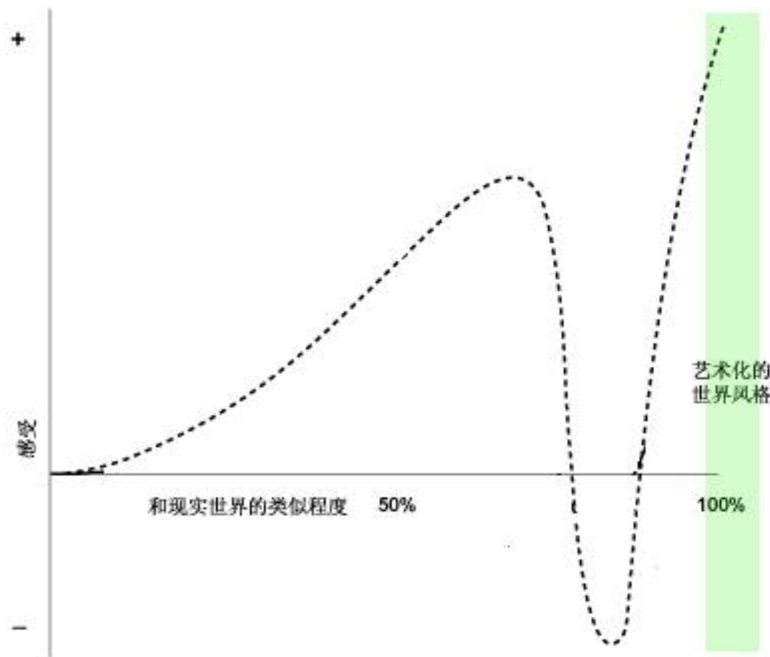
===
=====

上面的讨论分析了三种不同类型风格游戏对于画面追求的动力和回报，以及它们面对追求画面过程中可能出现的问题的解决方式。所以我想我们不应该对任天堂在机能上的保守持太多的批评，毕竟他的风格不需要过多的追求表现力，而他的游戏的玩家所获得感动，也从来没有很大程度的来源于游戏的表现力。同样的，对于索尼和微软在机能上孜孜不倦，我们也应该予以肯定，他们需要更好的机能来打造更完美的游戏，而喜欢这些游戏的人，虽然你自己可能没有意识到，但你确确实实已经从这些游戏不断进化的表现力中，获得了比任天堂类型游戏玩家更多的回报。现实风格的游戏正在努力跨越这个"奇异谷"，也许很多问题这一代游戏机依然无法解决，但这不应该成为攻击在机能和表现力上努力着的游戏开发者的理由，他们也是为了能够带给我们更多更好的感动。这是一个跨越了简单的卡通阶段，却又没有能达到电影 CG 般以假乱真的阶段的时期，微软和索尼以及赞同这样发展路线的游戏厂商的宣传，已经在追随他们的玩家心里留下了"真实世界"这个潜在的参照系，回头已经不再可能，但希望他们能努力尽快把问题解决，同时注意在游戏中扬长避短，如果一时间还爬不上右边的顶峰，不妨尝试在左边的高处多停留一会儿，总好过盲目追求机能落入谷底。



===
=======

不过这个曲线还没有走完，超过了 100%的现实度，还有发展的余地。家森政弘认为那是诸如佛像，神灵这样的人为提炼出来的偶像所在的地方。现实中没有人是那个样子，但看到这个超现实的形象，却能给人带来比目睹完美健康的人类更大的满足感。



这并不意味着把佛像，神灵放到游戏里就会有这样的效果，因为玩家会去比较游戏中佛像，神灵和现实中的造像的差距。但我感觉有一种游戏风格能够起到类似的作用，那就是艺术化的世界风格。比如 PS2 上 Rez 和 Okami。

画面的表现力在这两个作品中有着极其重要的地位，两个游戏都是能在视觉上给玩家极大冲击的作品，这决定了他们和一般的卡通风格的不同，那里的游戏画面是简单的辅助性的。它们也不是架空世界的奇幻风格，更不是现实世界。事实上，构造这两个游戏世界并不依赖于构造架空奇幻世界和虚拟现实世界所必需的强大机能，你也无从去寻找什么高级的贴图技巧光照技术，独特的艺术风格成就了这两个游戏无与伦比的画面表现力，通过对世界的提炼和艺术加工，展现出一个画卷般美丽的世界。这是一种不依赖于机能的风格，它既不是如同卡通那样去简化世界，也不是奇幻的想象世界（当然还是有很多的现实基础的），更不是去追求对现实世界的重复。提炼升华和艺术加工是它的精髓所在，正是在这一点上，我觉得它们和生活中的佛像，神灵的形象一样，有着高出 100%的现实度。事实上，这两个游戏的画面表现也都得到了众多万家的肯定，Rez 更是因为其独到的电子声光表现和互动，得以被多个艺术博物馆收藏。

我的 2D 游戏情结

redrocky

从大家的留言看，很多人也是有 2d 情结的，欢迎大家跟帖抒发自己的感想，评论你喜欢的 2d 游戏，我会编辑添加到我的帖子里，谢谢。。

2d 与 3d 混合的技术奇葩：红侠和大神





随着机能的增强与制作能力的提升，次世代上的 3d 游戏已经逐渐退去其原先满屏锯齿，令人目眩的蹩脚外衣。尽管如此，我还是要说：2D 游戏给我的感受更唯美，更单纯，更深刻，我的确有 2d 游戏情结。

一、轩辕剑 天之痕

有人说天之痕是是中文二维角色扮演类游戏的巅峰之作，我跟着剧情，粗略通关，确有此感。但遗憾的是这也是轩辕剑系列采用二维游戏界面的最后一个作品。其后的作品一概采用新开发的 3d 引擎，轩辕血犹存，神韵已不在。

心中的唯美 2d 回忆：



以彼时的技术能力而言，煽情场面用 2d 画面表现感染力原超 3d。




時人常在晨霧中之終南山下，見一位
美麗白髮仙子，飄然來至一對劍俠夫
妻古墓前，垂首供花………


拓跋玉兒
攻擊 奇術 物品
絕技 防禦
拓跋玉兒
3431
957
966
4223
1571
778
4419
997
1966
11568
保存靈力



补几张正传的图吧，云和山的彼端

时间算什么，流逝了又怎么样？没有了你纵有千年、万年也不过是一瞬，如同未曾有过。

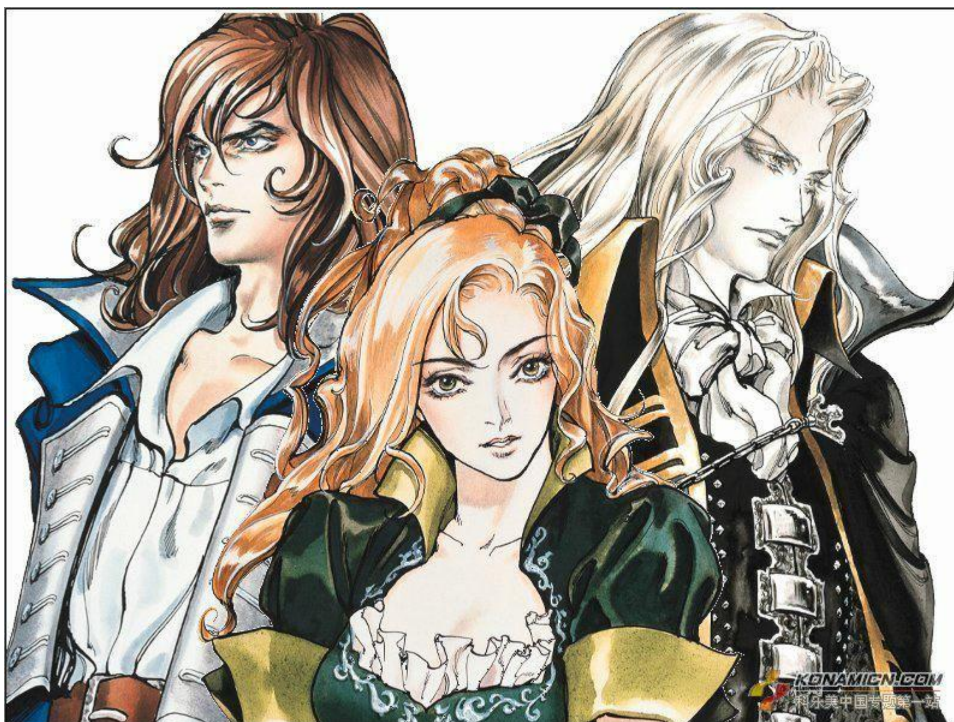
苍之涛是好游戏，水墨化的画面风格仍在。但是 3d 化后的轩辕剑已不是我心中的轩辕剑。



3d 技术的落后，剧情又有落于俗套之嫌，看来 3d 的轩辕很难复制 2d 时的经典


二、恶魔城

最近下了 ps 月下在小 p 上玩，流程过半，又翻出买来又从没玩过的 ps2 无辜者试着玩玩。唯美的人设



弑父的悲剧轮回



这个游戏必入正



3d 化后的恶魔城





引：五十岚浩司是《恶魔城：月下夜想曲》《恶魔城：白夜协奏曲》《恶魔城：晓月圆舞曲》等系列游戏的制作人，虽然有过 3D 尝试，但他仍然坚持 2D 游戏画面才是最好的。他在 gdc 会上宣告："2D 游戏不死！"

三、洛克人 x

洛克人 x 我玩的是 pc 版，x4 是英文，x5，x6 都是中文。但感觉最好还是 x4，后来才知道 x4 是大家公认的巅峰之作。一直喜欢 zero，喜欢他的冲刺时带出的残影，喜欢他的光刀。ps 这个游戏感觉用小 p 玩模拟器不爽的人可以试试 pc 版的，键盘控制习惯了也满顺手的，什么，你有 ps，那当我没说好了。。

3d 化后的 rockman x7 评价差，销售惨淡。其后的洛克人开始回归 2d，但似乎也有黔驴技穷之感。例如那画面原始怀旧的 9。

永远的主力选手 zero，永远的板凳选手 x。



当年老是喜欢拿了火焰剑去虐象牙怪。



洛克人 x5，我还未通关。

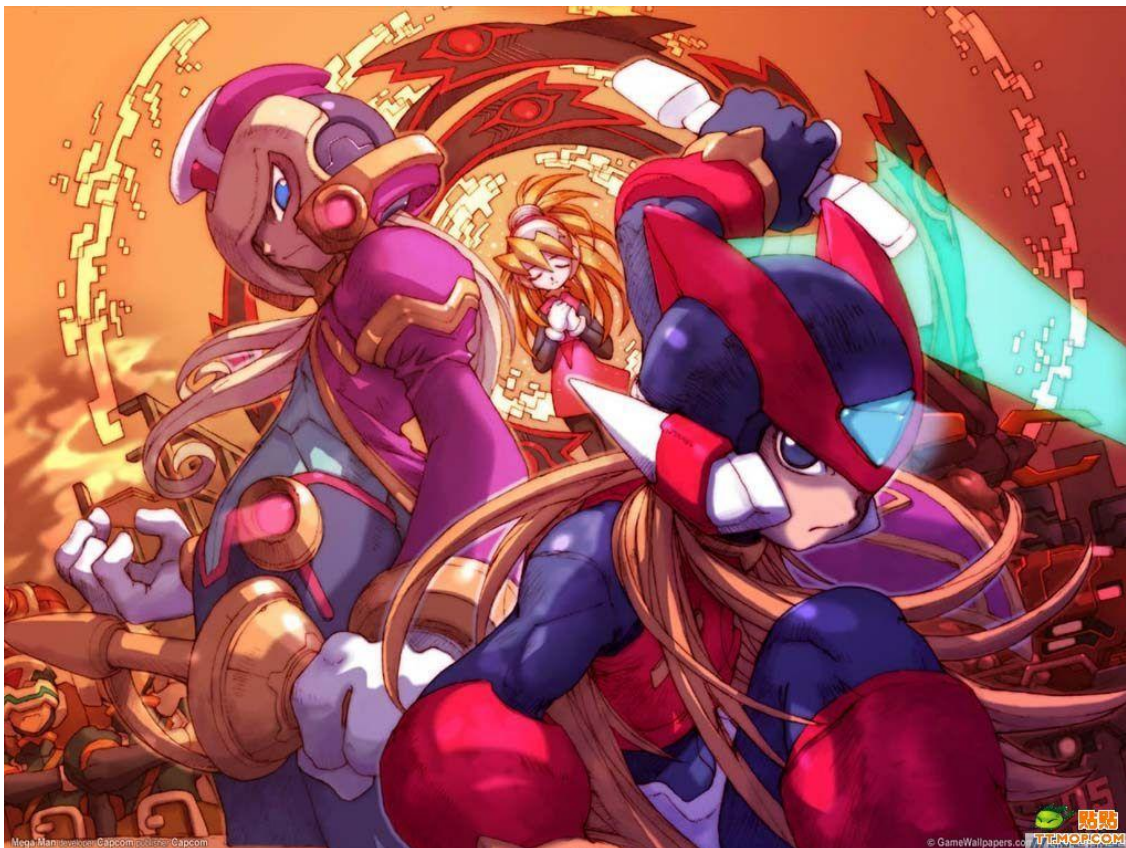

洛克人
ROCKMAN
X5
新遊戲
繼續遊戲
選項
訓練模式
請按開始鍵
©CAPCOM CO., LTD.
2001 ALL RIGHTS RESERVED.


CAPCOM
ロックマンエックス
ROCKMAN
X5
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

同样未通的洛克人 x6



gba 上的洛克人我通的最多，原因：模拟器＋即时存档，我是苦手 yxh192



四、传说系列

这个系列由于语言问题我只玩了 ps2 上的 tod2，爽快的战斗＋时空的羁绊，2d 化的画面使得游戏流畅，魄力十足。op 好看又好听。有如童话世幻想般的浪漫感觉。在高难度下打那个跳到神眼上自杀的 BOSS，打得实在是郁闷到家，反复失败后都想砸手柄，之后在这里卡了很久（普通难度早过了，只是高难度卡了）。后来借鉴了不少录像，看了很多也学了很多，终于顺利通过了。当时那种山穷水尽之后终于柳暗花明的爽快感实在是很难用语言来表达，这游戏也成为了我心中少有的一份感动。tod2 被许多 fans 称作传说的最高作，证明了 2d 的传说才是最受欢迎的传说。

爽快的战斗



重生传说

我没有玩过重生传说（语言障碍），鉴于重生在汉化中，而且重生是传说系列在家用机上的最后 2d 作品（期待 2d 的心灵传说在 nds 上的表现，一扫风雨传说的阴霾）,所以也拿出来说说。

回归 2D 的重生，人设换回了猪股睦实。与藤岛康介清新幻想的风格相比，更趋于写实与华丽。背景采用 2D 精美的手绘图，色彩很饱满。三线动态线性战斗，力量计量槽，冲击计量槽，修得技能的立方水晶体，武具强化和继承，称号的变化，食材调达施设……就算是传说的老玩家也化一定时间熟悉一下。







五、马里奥系列

马里奥与路易 RPG

这个游戏我等了将近一年才真正玩到，漫游的汉化做的非常好，语言都进行了本土化，字字雕琢，可以说是完全还原了蘑菇世界的全貌，游戏里的马里奥和路易让人忍俊不禁，这真的是一款给我快乐的游戏，老任的游戏都是这个特点。

我的 gba 早已不在，当年用它玩这个游戏的情景却还在眼前。。。。。

笑料层出不穷



感谢汉化此游戏的漫游汉化组



超级马里奥兄弟



横轴滚动游戏的开山鼻祖，这个游戏言多无用。。。。
转眼间，马里奥大叔也伴随着我们走过了 20 个年头了。
还记得当年第一次看到别人在玩小霸王，电视屏幕上那个跳跃的的小人~~~当时我只记住了游戏的俗名-"跳蘑菇"。
当年那个什么都不懂的孩子已经长大了。
当年那个"跳蘑菇"的游戏今天仍然在带给那个孩子感动。
只不过时过境迁。有些梦想再也找不回来了。
一样的游戏，一样玩游戏的人。
但心境早已经变了。

你还记得他们吗？初代《超级马里奥兄弟》秘籍 （转自马力奥世界）：
接關方法
GAME OVER 後,在遊戲開頭按 A 與 START 可在你 OVER 的第一關再來一次,如你在 4-3 死了,可在 4-1 重來
跳關水管地點
1-2 水管出口的上方,走過去可看到跳到第 2,3,4 關的水管
4-2 同上方法,走過去可看到跳到第 5 關的水管
4-2 的中間,在第一個升降踏板後,有 4 個隱藏方塊,運用這些釘出藤蔓,上去可看到跳到第 6,7,8 關的水管
無限 1UP

在 3-1 過關城堡前的階梯上等待著兩隻烏龜下來.先讓第一隻通過,等待第二隻;當第二隻烏龜靠近時,向上垂直跳躍,便會自動連續跳躍踩烏龜
煙火禮炮
碰到終點旗竿時秒數的個位數要 1, 3, 或 6,每個煙火 500 分
小隻瑪裡奧吐子彈的方法
在隨便一關的魔王關裡,用大隻瑪裡奧同時碰到魔王和 金斧頭,
這時瑪裡奧會變透明(但不會變小)的溜進去香菇人旁邊.
等到下一關去敲原本會出現金花的磚塊,此時就會出現香菇,
吃了香菇大瑪裡奧變小隻的,再吃金花小隻瑪裡奧便可吐子彈了
瑪裡奧溜冰的方法
在任何一關的開始瑪裡奧還沒出現時同時按 a,b 鈕
(要火球瑪裡奧才行),或是從水管出來時也可以.
跳舞瑪裡奧 E)
登上藤蔓的最頂端,持續按上,他就一直跳
7-4 城堡迷宮攻略法
下 ,中 ,上 跳過火炬,再上, 中, 上 ;
8-4 城堡迷宮攻略法
進入岩漿後第一個水管,進入第一個在空中的水管,進入在岩漿後第一個水管,游泳,打倒鐵鎚龜,直走就到了

六、北欧女神
月下の逆蝶同学提醒我为什么漏了北欧女神，那我就来写几句吧
我很幸运，北欧女神玩的是中文的 psp 版，尽管相比 ps 版少了一点游戏要素，但是却多了重制的动画与 16：9 的画面。充分展示了其唯美到极点的 2D 画面，空灵悦耳的乐风与游戏的柔美画面和北欧神话悠远神秘的风格相得益彰，营造出一个神秘而美丽的游戏氛围。第一次看到画面的人，如果不听游戏语音肯定不会认为这是日本鬼子的作品。战魂的收集剧情一流，但似乎过于出彩以至于主线反而淡化。战斗很爽快，tri—ace 的战斗从一开始就没有让我们失望过。
2 代我也有盘，但一直未动，也不知道为甚么。
瓦尔哈拉阴霾的天空下，忽然飘起了漫天的花瓣。那是一种叫做铃兰的小花，虽然美丽，却毒性炽烈。在光明之神巴尔德死后，没有光芒的天空下久已不会有散花飞舞了。我知道，这是主神对我的召唤。


也说 Xbox Live Arcade

alick126

引言

如果单从字面上解释的话 Xbox Live Arcade 的含义就是"Xbox 线上街机"，其实这个模式并非 Xbox360 的原创概念；早在 Xbox 时代，微软就以经利用相对成熟的网络技术以及硬件的通用化优势（其实很多人都觉得 xbox 就是一台简装的电脑）在 xbox 平台上进行了探索性的尝试，虽然因为 Xbox 的普及量以及网络、游戏等等方面的客观原因，Xbox Live Arcade 并没有取得微软预先设想的成就，但是对于微软这种从不急功近利的业界巨头来说，这一次积极的尝试为后续平台上 Xbox Live Arcade 的拓展和进化积累了宝贵的经验；而今 Xbox Live Arcade 已经成为 Xbox360 平台上不可或缺的一个重要部分，一些低成本制作的"甜点型"游戏（很多游戏真的连快餐都算不上）和诸多经典怀旧游戏在 live 光环下的浴火重生，在为我们带来了新鲜游戏体验的同时也给微软带来了颇为客观的效益。

新一轮的主机大战由于 PS3 和 WII 迟迟不能进入状态而一直没有进入真正意义上的白热化，在次世代给我们带来的各种崭新的游戏理念中，我个人觉得 Live Arcade 扮演着不可或缺的角色，那么究竟什么才是真正的 Live Arcade？这种小品级的游戏理念又为什么能够在今天这种高投入、大制作的业界氛围之中牢牢的占据一席之地？下面，就让我们一起进入 Xbox Live Arcade 的神奇世界吧。

什么是 Xbox Live Arcade？

从形成性的概念上来讲，Xbox Live Arcade 是利用 Xbox Live 的网络下载方式，提供玩家各种休闲小品游戏的服务。玩家可透过 Xbox Live 的付费机制，来购买各种怀旧经典或是休闲小品游戏游玩。游戏一般提供免费的试玩版下载，绝大多数试玩版游戏和正式版在纯粹的游戏内容上没有什么区别，只不过试玩版没有经过授权，所以游戏只能够使现正式版的部分功能或者是只能够游戏一段时间。以之前 Xbox Live Arcade 平台上推出的"Street Fighter2 Turbo"为例，试玩版和正式版在下载过程中所占的空间都是相同的，但是试玩版只能构选择"隆"和"古烈"两个角色，并且不能进行 Xbox Live Arcade 特有的网络对战，再比如新近推出的街机版的 Contra，游戏在进行到第二关结束之后就会强行结束，这样的结构应该说比较公平，试玩版的内容虽然有限，但是对于玩家了解一款游戏的大致内容和基本操作已经是绰绰有余了，其实我总觉得这种流程才应该是正确健康的游戏选择观，在这种了解的基础上进行有的放矢的选择，就不会造成我们常说的所谓"飞盘"之类的"游戏综合症"表象。

席卷业界的快餐风暴——从"办公室游戏文化"开始

让我们暂时先跳出 Xbox Live Arcade，来看看现在一种流行在广大社会白领之间的所谓"办公室游戏文化"。不要说你的工作忙的连玩一局"祖玛"的时间都没有，更不要相信 Boss 鼓吹的所谓"游戏是使人斗志低迷的罪魁祸首"——君不见你的 Boss 会在自己独占的计算机前面沉迷于"联众"的各种博采游戏而无以自拔。其实在沉闷紧张的工作之余，这种短暂的放松不失为一种可取的精神调剂——至少我觉得要比偷偷跑到阳台上大口的吞云吐雾要健康的多。

“办公室游戏文”化有它自身的很多特点，除去游戏的平台多是在 PC 平台以外（纯属废话，现在似乎还没有把 PS3 和 360 作为办公用品配发给员工的企业……），首先强调的一点应该是：隐蔽性。虽然 Boss 也可能会喜欢游戏，但是我想没有任何一个 Boss 会放任他的下属终日沉溺于游戏之中；所以 Alt+Tab 这种“基本逃逸用指法”需要每一位追求时尚生活品质的员工勤加练习——|，当然也有很多游戏人性化的设计了“老板来了”热键，关键时刻只要按下此键，游戏画面立刻最小化到屏幕最下端，并且在任务栏中以“资源管理器”的样式出现……超体贴呀！第二点，那就应该是“快乐速容”性，这里解释一下，所谓的“快乐速容”是在下原创的一个词汇，之前我们在讨论游戏的时候常常会说这款游戏“操作简单、容易上手”，这里的“快乐速容”和之前提到的这个概念有相似之处，只不过这里要求我们的“办公室游戏”对于玩家的上手时间更短暂、更迅速，甚至于只是“看一眼”就知道应该怎么去玩，而操作也大多是一键式的，达到快乐“速容”的地步。之所以有这样的要求是因为办公室的娱乐时间往往非常短暂，背主做窃似的欢愉（偷欢么？怎么感觉这么邪恶——|……）终于只是点缀，因此办公室里的白领根本就没有时间仔细去阅读什么所谓的“游戏使用指南”或者是“功略手册”之类的东西，他们需要的就是在最短的时间内能够代给他们快乐的产品，不需要感人的剧情、不需要宏大的世界观，当然更不需要复杂的游戏系统。所以所谓的“慢热”型游戏在这里根本就没有任何生命力。从最初简单的“连连看”到各种版本的“大家来找茬”，从病毒一样光速蔓延在各大企业员工计算机之间的“祖玛”到今天不断推新的“幻想游戏”系列，办公室游戏进化的轨迹折射出人们对于这种“速容”快乐日益增长的需求。而有需求就必然会存在市场，我个人认为整个游戏业在今后的一段时间之内，单从游戏制作这一层面来说，应该会向着“两极分化”的方向发展。一方面，是以最终幻想、战争机器以及战神为代表的“大制作”线路，另一方面是以 Live Arcade 平台上诸多“小游戏”为代表的 Mini 游戏路线，后者虽然在宣传力度、画面表现力、剧本设定等等很多方面都无从和前者相比，但是因为有着不俗的创意，所以最近一段时间，“小投入、高收益”的神话在业界一再上演，以 NDS 平台上“右脑达人”为代表的系列益智类游戏大卖特买就说明了这一点。不管是不是因为社会生活节奏的加快造成了 LU（Light User）的激增，市场毕竟是左右业界发展的第一杠杆；游戏不能单纯的脱离游戏者的游戏取向而单独存在。叫好不叫做的硬派作品可能会得到一部分玩家的尊重和美誉，但是商家终于还是为市场服务的，这一点勿庸置疑。

再有，从历史的发展来看，人们对于文化的追求会随着时间的改变而改变。FC 时代，很多游戏都是 Mini 类的，偶然有一些较为“复杂”的作品，就会第一时间受到人们的广泛关注，比如说“不动名王传”、“希魔复活”、“勇者斗恶龙”等等作品在当时不但很难寻觅并且都价格不菲。由于 FC 机能的限制，那个时代享受所谓的“大作”仍然是一种奢望。随着 MD 和 SFC 时代的来临，游戏得到了进一步复杂化，不只是游戏的画面和音效，剧情、系统、操作都有了革命性的进步，这期间“大作化”的浪潮一浪高过一浪，于是就有了 MD 的 ACT 和 SFC 的 RPG 并称的黄金时代。到了 SS 和 PS 时代，动辄百万甚至千万投资的游戏已经不再是什么新闻了；得益于光盘这类大容量存储介，质游戏操作越趋复杂，这一点从游戏手柄上越来越多的键位上就可见一斑；PS2 时代，个别游戏的复杂操作使得游戏手柄的键位数量再度告急，很多游戏由于过分复杂的操作和系统设定，还没有来得及展现自己的全貌就惨遭飞盘的下场。越来越复杂的游戏系统和越来越紧张的生活节奏，相比之下我更需要“简单的快乐”，对于“快乐”得取向，从 FC 时代的复杂化经历了一个轮回，又重新回到原点。

我们的 Live Arcade——这里的黎明静悄悄

说了这么多，或许很多玩家会反问，现在拥有 360 的玩家很多，但是并没有非常多得人像上面文章中提到的那样看重 Live Arcade。对于我们身边大多数的 360 玩家来说，Live Arcade 恐怕还是一个可有可无的要素，这是为什么呢？

这里又不得不说一下我们身边的这种“中国特色的游戏文化”，“飞盘”这个词汇我想大家大概都不会陌生，这种现象大约是从 PS 时代“散装”极大丰富之后演变而来的。这种情况在我们身边的玩家群中可谓屡见不鲜，但是我们必须承认，这是由于“散装”文化带来的一种极其畸形的游戏心理效

应，换句话说，正常情况下，玩家根本不应该，也不可能在没有任何了解的情况下入手一款游戏，而这种"盲目入手"的情况在我们身边发生的实在太多了。而这种行为发展到一定程度，就会直接导致所谓的"游戏综合症"爆发，且不说对于游戏厂商利益的损害，对于玩家自身也是有害无益的。

诚然，对于可以享受散装游戏的 360 玩家来说，一款 10 元人民币的一线大作当然要比一个 10 美元的 Live Arcade 小品要吸引人的多，这是一个非常浅显的道理。但是，在正常的游戏环境下，一个 10 美元的游戏小品，它的游戏性价比恐怕会远远高于 49.99 美元的部分 360 游戏。这也就是为什么我们打开外国很多 360 玩家的游戏档案都会发现里面有很多 Live Arcade 游戏的记录。其实在正常条件下，在选择游戏的时候，"价位"是一个非常关键的因素。但是十几年来在"散装"的滋养之下，我们已经习惯不去考虑游戏的价位，这俨然是一种不正常的游戏消费观念。

综上所述，对于一群一线大作还都享受不过来玩家来说，Live Arcade 的光芒早就消失殆尽。这也就是为什么在我们身边 Live Arcade 得不到它应有重视程度的原因。

说到"散装"这个问题，我并不想褒贬什么，这不是简单的社会或者是文化现象的问题；曾经在一篇文章中看到有人称"散装"为一种"文化梁山"现象。虽然有狡辩的成分在，但也貌似有几分道理。记得在读研究生的时候，应付市场营销课程的论文就是以"艰难的中国电子游戏市场"为题目的，按照教授的理论来说，市场的发展规律应该遵循着"4P＋2P"的模式，这里所谓的"P"是指几个以 P 字母开头的单词，这些因素制约了市场的发展方向和动力，在我的论文中，我觉得其中的两个"P"对于中国尚未成型的游戏市场来说更具有指导性的意义，这两个单词就是"Price"（价格）和"Political"（政治因素），动辄 50 美元一款的游戏，不知道在中国有多少人可以享受的起，虽然我并不主张"玩不起就要去抢"这个概念，但是一个合理的游戏价位确实应该是中国游戏市场迈向健康发展的第一步；正版的好处我们非常清楚，并且也有相当一部分玩家表示愿意在力所能及的条件下，支持正版，毕竟正版意味着更全面的售后服务以及大量优秀游戏的母语话。但是，这只是在"力所能及"的条件下，就中国的国情来讲，游戏究竟应该在什么价位？我想这是每一个想要进驻中国游戏市场的商家最先应该想到的问题。另外就是所谓的"政治因素"，"政治"这个词汇在 A9 似乎是"禁句"，但是我想只要我们能够在实事求是、可观公正的基础上的反应一些社会问题，在语言上力求简明而不为偏激，很多问题也不是不可以讨论。众所周知，游戏是一种流行文化，被称为"第九艺术"的游戏，和电影有很多相似的地方。"神游"作为国内游戏发展的先驱，已经切实的给我们带来了"行货"的概念，但是现在，您打开"神游"的网站，看看关于 IDSL 的所谓"新闻"（http://ds.ique.com/），你会发现仿佛置身于"掌机怀旧区"一般，主页上最新的一条关于 IDSL 软件的新闻是 2006 年 2 月 14 日发布的关于"摸摸耀西-云中漫步"将要发售的"新"闻，而"任天狗"这款游戏，依然作为预告内容，因为将会"不日上市"，所以敬请广大玩家继续期待......据说，任何一款行货游戏在正式发售之前，需要经过严格的内容审查，如果含有反动、迷信、*、暴力以及其它有悖当地社会主流文化取向的成分，就要进行相应的删改。和进口电影的审查一样，这一点本身无可厚非，但是我不知道这样的一个审查周期到底要多久，以致于 IDSL 到现在还把"直感一笔"作为主力游戏，堂而皇之的摆在官方页面软件推荐的核心位置。如果说是因为相关文化部门审查的过于"仔细"，作为玩家的我们似乎也无可奈何，但是游戏这种流行文化是不是能够经得起这样常长时间的等待，这委实是个值得商榷的问题。

从 Live Arcade 说到中国的游戏市场，主题似乎稍有偏离；但其实不然，恰恰是因为这种畸形的游戏文化导致了 Live Arcade 并没有得到它应有的重视。中国的玩家其实是非常热情的，他们对游戏的热爱绝对不逊色于任何一个国家的玩家，只是他们在浩如烟海的游戏面前迷惑了，因为他们不知道，是他们选择了散装还是正版已经放弃了他们......

街霸！又见街霸！

还是再度回到 Live Arcade 中来吧。

“街霸 2 Turbo”从 06 年 4 月登陆北美服务器以来，马上就成为当时 Live Arcade 平台上最火爆的下载游戏。诚然，颇具群众基础的 SF2，无论从那一方面来说，它的制作水准都远远超过之前的 Live Arcade 游戏。800 点的售价虽然算不上十分优惠，但是相比之前的 Live Arcade 游戏来说，这个价位已经非常超值了。当时，SF2 还只是在北美的服务器上提供下载，因此，无数的亚系玩家大都特意另外注册了美服 ID，为的只是能够第一时间下载到 SF2，笔者就是其中之一。至于购买游戏的 Points 可以通过信用卡和购买点卡的方式入手，当时淘宝上 1600 点的点卡售价大约是 160 元左右。换算一下，这款 SF2 大约需要 80 元人民币，因为有爱，这个价位仍然在可以接受的范围之内。下载游戏的 Demo 之后，通过简单的付费程序，完全版的 SF2 即被激活，在 Live Arcade 光环下浴火重生的 SF2 马上就要展现在我们的眼前。

Live Arcade 中的街霸标题画面

游戏已经发展到今天 360 这个平台，对于一款小小的“街霸”来说，当然不存在什么所谓的“移植度”问题，原本 4：3 的画面并没有经过对应 16：9 的转变和任何优化，当然对这款游戏执着的玩家根本也不会在意这些。除去一般的游戏模式之外，Live 对战功能显得非常抢眼。虽然相比眼下很多时尚游戏的网络功能来说，“街霸”的网络部分显得比较简单，但是能够足不出户的和世界各地的玩家一较高下，这已经足够让人满足了。

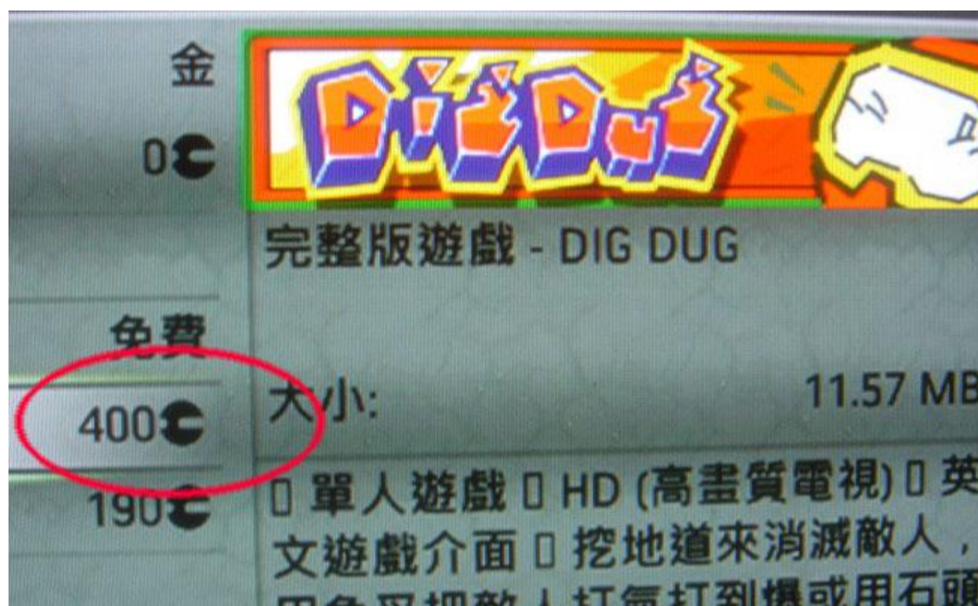
我个人一直认为游戏本身就是一种文化，因为它包容很多人文性和社会性层面的元素在里面。而这次的“街霸 Arcade”更让我充分的感受到这一点。记得之前自己曾经在文化区曾经发表过一篇文章，题目叫做“街霸地域性差异的调查报告”，如果说这篇所谓的“报告”偏重于地域语言方面的特色，并且范围只是局限在国内的话，那么现在，通过 Live Arcade，我们终于可以感受到原汁原味的异域游戏文化了。经过一段时间的对战游戏，的确感觉到美洲玩家（从交谈中了解到，当时大部分的玩家是美国人）在游戏理念层面上和我们有着不小的差异，举个例子来说，在“街霸”游戏中，如果对手因为连续中招而产生“眩晕”你会怎么作？至少在我浪迹街机厅的年月里，99.8%的玩家都会大方的退到一旁，等待对手清醒之后继续战斗。因为貌似在某些武侠小说中经常可以见到诸如“拔剑吧！X 某不杀无剑之人……”之类的对话。在东方文化体系中，不单要赢，更要赢得潇洒，赢得体面；不得不承认这种思想潜移默化的影响了很多人，以至于折射到他们在游戏中的理念和态度。比赛可以输，但是绝对不能输人。不择手段的胜利绝非“大侠”所为。而对于美洲玩家来说，这一感觉截然相反，只要能赢，什么手段无所谓。而且一旦对手“晕点”，无一例外的都会像“变态大叔看到赤裸萝莉”一般猛扑上来，用极其夸张的手段重创对手。我曾经问过一个美国玩家，对于不能还手的对手大打出手是否有违公平。但是他却对我的说法不以为然，就像他说的：“你会‘晕点’我也会‘晕点’，从这点上来说游戏很公平。”并且他们认为这种“晕点”的产生是对于前面你使用漂亮的连续技命中对手的一种“奖励”，为什么不能欣然接受呢？

Qdong	
Overall Rank	5820
Overall Skill Rating	1321
Average Opponent Rating	1282
Total Points Scored	271
Total Matches Played	51
Total Wins	29
Total Losses	22
Total Draws	0

奋斗了一下午的战绩......偶真的老了 T_T

昂贵的 Arcade 付费与发展前景

将 Live Arcade 的范畴再拓展一点，下载的范畴就不仅仅限于游戏了。最新的网战地图、相关的游戏桌面主题、更多的新鲜头像都可以成为微软利诱玩家掏钱的工具。而对于这一点，很多玩家都表示微软有失全球第一大软件财团的大家风范，几个头像图片就要 1.5 美元，而一些 360 的主题桌面更是要到 3、4 美元的价位。我个人觉得在这一方面，微软貌似有些急于求成，Live Arcade 本身现在还并不成熟，甚至于很多人还没有意识到它的价值甚至是存在的意义，而就在人们还没有充分体验这个概念的同时，如此高昂的收费，势必会影响 Live Arcade 的后续发展。



一个简单的"小叮当"，竟然要 4 美元！



“音乐方块”这样的“大作”，就要……完全属于抢劫啊！

纵观目前的 Live Arcade，我个人觉得这个平台虽然充满潜力，但是现在还很不成熟。微软这么早就希望通过 Live Arcade 盈利似乎有杀鸡取卵之嫌。从现在的 Live Arcade 游戏来看，高昂的游戏收费之下，却没有提供高质量的 Live Arcade 游戏；纵然“街霸”、“月下”都是急剧号召力的经典作品，但是，从 Live Arcade 的定位来看，它绝对不应该是一个“怀旧专用平台”。在 Live Arcade 平台上，应该有更简单、更有趣、更具网络对抗性的新生游戏出现，给人们提供更直接、更便捷的游戏享受。

说到这里，我觉得 Live Arcade 平台对于中国的一些游戏制作商家，甚至是游戏制作爱好者来说，也可以称得上是一次机会。中国的著名导演张艺谋也是从“红高粱”这样的低成本电影开始的，成本虽然低，但是胜在创意；游戏亦然，中国的游戏制作人从目前来看，想制作大投资、大手笔的游戏，这样的厂商只能说是凤毛麟角，但是好多游戏只是凭借一个绝妙的创意，即便游戏本身属于小制作之列，也照样赢得万千宠爱，这样的例子不胜枚举；如果我们能够突破一些制度上和协议上桎梏，我想，Live Arcade 应该会成为属于我们的绚烂舞台！

以上观点，如有偏颇之处，还请大家不吝赐教！感谢！

日本和欧美的游戏开发文化差异

彩虹泪亭

日本游戏开发的结构和方式和北美或者欧洲的都有巨大的差别。而且，在大多数的日本游戏工作室中，外国的员工并不常见。

游戏业的工作时间之长和要求之高已经很夸张了，这些外国的员工还必须要去面对文化和语言上的困难，以及来自他们的老板和员工的种种要求。虽然这些外国员工只占了员工总数的很小一部分，他们对于日本商业文化，工作习惯以及游戏开发的体验给了他们和西方同行们不同的看法。除了基本的文化和语言上的困难，不同的团队组织，办公室等级系统，游戏的设计哲学都让这些游戏开发者有了独特的体验。

对很多人来说，日本就是游戏的同义词。"......如果没有日本的贡献，今天游戏业也许根本就不存在......"Silicon Knights 的 Denis Dyack 在给 Chris Kohler 的关于日本游戏业的论著"Power Up "写的序言中这样说。也许这些从国外来到日本从事游戏业的人们对着日本游戏开发有着最佳的视角。我们最近采访了三个这样的"外国游戏开发者"。

JC Barnett 是一个在东京某公司工作的英国人，这是他的笔名。他的 Blog, Japanmanship，覆盖了他关于日本游戏业以及文化方面的种种观察。他对于生活，日本人对待外国人的态度，以及他对付这些日本人的策略让他成为日本的外国人中显眼的一位。他简洁而深刻的评价了日本的人在工业和其他一些方面的工作习惯，吸引了很多国外的游戏开发者和游戏爱好者的眼球。

Greg Tavares 是一个有着 20 年游戏业工作经验的老手了。他参加了 Sid Meier's Pirates, Wild 9, Crash Team Racing, 以及 Loco Roco 的开发工作。他在日本工作过七年，最近回到了美国。

Dylan Cuthbert 从英国的 Amiga development 开始了游戏方面的事业。在被任天堂看中之后，他加入了横井军平的团队，后来为 StarFox 游戏工作，然后又在美国和日本两地为索尼工作过。2001 年他成立了位于东京的 Q-Games 工作室，这个工作室最近的游戏是 Pixel Junk，这是 PS3 上的一系列休闲游戏。

最后，文章包含了一段 Ray Nakazato 在 GS 访谈中的内容，他的工作经历从早期的 PC 游戏到 Broderbund，EA 日本， Capcom，微软游戏工作室，直到现在 FeelPlus studio 的主席。那片访谈有很多内容，但我只把其中关于日本游戏市场文化特色的部分翻译了。

通往东京之路

"我觉得我留在这里并不是因为工作，而是因为生活。东京是一个很容易爱上的城市，只要你有那么一点点的狂热。所以我的决定基本都是因为我对于留在东京的生活的渴望。在东京工作就变成自然而然了。"Barnett 说。

现在的大学校园里，遇到一个渴望到日本工作的学生并不是什么稀奇的事情。对于日本的兴趣和对于游戏的兴趣常常是伴随着的。许多学生都寻求着有一天能在日本生活。"那些有经验的游戏开发者会更加现实一点，（在日本从事游戏工作）的超长工作时间的故事对他们影响更大。但那些年轻人，正期待着进入这个行业，他们表现的难以置信的热情。这里面显然夹杂了偶像崇拜的因素，每个人都以为他们会有机会和宫本贸一起去做下一个塞尔达，或者是其他什么百万大作。"Barnett 说道。

无论如何，这样的好奇每年都给日本带来了交换留学生，英语老师，以及游戏开发者。Taveres 说："我从 95，96 年的时候开始认真的学习日语。1997 年下半年的时候我没有工作，我对自己说，嗯，我没有女朋友，也没有老婆和孩子来拖累，也许如果我真的想学日语的话，我就应该去日本。"于是我就来到日本学习日语。但我没有钱，所以我必须给自己找到一份工作来活下去。

虽然大多数外国来的游戏开发者都是故意选择留在日本生活的，但也不全是这样。Cuthbert 并没有从一开始就要在日本生活："当我刚刚来到这里的时候，我对日本并不了解。我给 Argonaut Software 在 GB 上作了一个 3D 的演示，这个东西被任天堂看到了，两周之后他们把我们接到了京都，把这个演示给他们的工程师看。京都和日本人都给我留下了极好的印象。因为这个第一印象，我开始决定我要在这里工作，生活。"

公司差异

日本的商业文化在西方有着恐怖的名声。那些关于日本的生活的工作的书籍中，都有很多严格的等级制度，不可违背的条例的传说，以及"枪打出头鸟"这类的日本谚语。还好，游戏业稍微松驰一些。按照 Barnett 的说法，"并没有那么多的深鞠躬，没有人着正装，头头和领导们也基本上处在非正式的状态。你可以开他们的玩笑，和他们喝酒。当然，作为一个外国人我要自由一些，但我看到我的同事们行事也没有你可能会想象的那样拘谨。"

Cuthbert 说，文化的差异可以导致冲突。"日本的管理者比西方的管理者对于你的工作要关注的多，这样的做法有时候和外国人那种天生的自我感觉良好有些冲突。不过几乎在我所有的项目中，我的上司都只是试图保持融洽和秩序，以便员工可以得到更高的工作效率。我从来没有遇到过会无理取闹的日本老板。"

然而，在日本最大的问题是工作时间。根据日本礼仪，老板离开之前任何人都不能下班，老板离开之后下属们也要按照等级顺序下班。这和你手上有没有工作无关。按照 Tavares 的看法，这样导致了在办公室里熬时间的现象。

"那些日本人并不是工作很长时间，"他说："他们就是在单位呆的时间特别长。这基本上个文化现象。在日本，他们有后辈前辈这样的体制，我觉得有点类似这里的兄弟或者姐妹组织。基本上，每一个新人都被安排在另一个人的下面。那个人对你负责，你就按照那个人说的一切去做。"

"在这种文化制度下，你不能比任何等级高于你的先离开公司，所以如果你的前辈，你的老板没走，你就不能走。并不是所有人都遵守......但这是一个基本的规则......如果你违反，你就不容易被提升。因为日本的现在的经济状况，大多数公司都无法支持终身的职位了，但大多数日本人还是会按照那个系统下的习惯去做。"Tavares 补充道。

根据 Barnett 的说法，"外国人的身份当然还是有助于打破这些陈规的。但速度很慢。在一个新的工作职位上，我通常开始都会遵循我的同事们的工作时间，然后慢慢的缩短。让人们习惯你的工作时间是很慢的。当他们开始习惯我总是每天第一个来的时候，我每天也都是第一走的事实就不那么震惊了。当然，我同时必须保证我的工作都可以在规定时间内完成，有条有理。如果我的事情耽误了或者还没有头绪那当然就说不过去了。"

他继续说："我肯定我的老板希望我能够按照日本的时间去工作，但即使是他们也接受了（我的做法）。事实上，我通常都是作为一个榜样先驱，然后我的同事们都学着我的例子，他们来得更早，走得也更早，而我已经是破坏了规矩，他们就干脆无视了。我觉得这样很激励人。"

虽然日本的工作时间臭名昭著，游戏业的工作时间也一样。一天只有 24 个小时，最长的工作时间是有上限的。从这个角度来看，日本也不一定就比西方更加糟糕。Cuthbert 指出："这个世界上工作时间最糟糕的地方时美国，我在美国工作了大概三年，所以我很直接的知道情况。我还能听到美国人说他们周末两天都工作，平时的工作时间非常的长。我在日本工作很努力，但还没有到这个地步。"

每个公司之间工作时间都不一样。Barnett 的 blog 里充满了关于合作者通宵的故事，而 Tavares 则说："在世嘉，我们从早上 10 点工作到晚上 11 点半，每周工作五天，每天要花一小时二十分钟从公寓到公司。我可以承受，因为我为在日本的特权而高兴。当我第二次到日本工作的时候，工作时间就要长一些了。"

语言和文化问题

对于在日本工作的外国人而言，语言障碍总是个问题。有时候甚至有人在日本生活了好些年还是不能够在日本餐厅点菜。美国国防部把日语和汉语，韩语，阿拉伯语一同归类为第四级语言，需要 63 周的高强度学习才能达到"有限的熟练使用"，而那些三级语言，比如越南语，泰语和俄语只需要 43 周的学习时间。

按照 Tavares 的说法，日本和外国的开发者都需要适应语言障碍。"我觉得他们很快就意识到我的日语不怎么样。然而我的编程能力还是很好，所以很快一些他们做不来的事情都被交给了我。我的小组里有一个人会说英语，他帮助我，但我同时要求他不要和我说英语因为这样我才能更快的学习日语。许多的交流都是通过画图解决的。"

Cuthbert 在他刚刚开始在日本工作的时候也面临了同样的障碍。当我们问题团队如何去适应他的时候，他说："他们去学英语了！宫本茂大部分的英语都是从 StarFox 小组学来的。不过当项目快到结尾的时候，我在学习日语上的进步比他们学英语的进步要快，当我们开始 StarFox2 的开发的时候，交流就完全是用日语进行的了。"



对于一个把日语当作二外来学习的人来说，最难的部分是敬语，一系列表示谦让和尊敬的动词活用和词汇。这些东西主要在工作场合使用。一个人要使用谦逊的词来说自己，用尊敬的词来表达他们的上级，客户。在 Cuthbert 看来，"我先学了一般的，口语化的日语，然后再慢慢的学习敬语和正式日语。因为每个人说的都是常规的日语，这个学起来容易很多，敬语更加的笨拙，而且很多时候不自然。"

可是，日本人其实并不指望外国人会说敬语，即使在合适的情况下。事实上，许多外国人都抱怨日本人觉得外国人根本不可能会说日语。更糟的是，管理者会在他们的外国员工面前利用这些弱点。Barnett 说，"一开始，我的日语很差，这成了老板在我头上晃来晃去的一个显然的原因。每一件我要求的事情，我的任务，我的错误都会被和你的日语能力如何如何联系起来。直到我受不了了以辞职相威胁这个借口才算有个了结。"

有时候日本人会觉得跟外国人说英语是最舒服的方式。很不幸的是，这让问题更加严重，它阻止了一个外国人提高日语水平。据 Cuthbert 说，"他们会试着跟你说英语，不过你一定要保持自信，不要放弃，不然你就回到了英语的老路上，你的日语停滞不前。"

困难并不只限于日语。有些公司有着完全不同的设计哲学。这对于 Cuthbert 很明显，因为他在英国并没有接触过日本游戏，NES 在欧洲游戏业没有什么份量。事实上正是他的 StarFox 的利润，才促使任天堂开设了他们的欧洲分支机构。"任天堂在设计游戏时对于每一个细节的关注让我非常的惊讶。因为这个我很享受和他们的工作。我个人对于细节也是非常热心的。我可以为了让一个像

素点正确而花上几个小时的时间。我在任天堂的工作让我找到了思维类似的人，这让我对日本感觉更加亲密了。”

对于新闻界的态度也是不同的。这允许游戏开发者不用处在宣传和市场部门的眼皮底下，有了一些自由。Barnett 说：“这是我喜欢日本游戏开发的一个方面。宣传，外联，市场这些部门在游戏开发的时候保持安静。他们只是被告知产品的情况，而不是来和我们争论。”

对西方的看法

作为一个外国人可以得到关于这个行业的独特的看法，因为他们可以看到其他人对于他们自己文化的评价。随着日本游戏玩家群体的缩小，海外市场越来越重要。但这并不意味着 Barnett 的同事就会采纳他的建议。“我记得有一次我和游戏策划争论为什么我们因该给人物名称超过四个字符的位置。虽然他含糊的承认这样会对以后游戏（海外版本的）本地化有好处，但是他还是坚持认为我们现在是在做一个日本游戏，而外文版本是以后的事情。”

他继续说，“关于这些事情的计划通常都是缺乏的。注意力集中在家庭市场，这些产品的外文本地化总是一个稍后才会被注意到的问题。你可以想象，这通常都会带来巨大的问题，在很晚的时候。留给文字的空间不足，太多的纹理上面有文字，很多都是僵化代码的东西，无法自动化。我肯定绝大多数游戏开发者知道海外市场很重要，因为海外市场比日本本土市场要大，但我觉得真正理解了这点的很少，很少之知道这意味着什么。”

不是所有的开发者都有这个问。Cuthbert 说，“对于我们的任天堂的项目，我们会提前考虑到外文本地化的问题，确保我们的图片和文字可以在不同语言之间互换。这让我们后期开始做本地化的时候容易多了。”

给海外市场开发游戏的一个问题是，日本的游戏开发者并不理解西方游戏流行的要素到底是什么。他们喜欢他们自己的游戏的风格，日本的游戏市场从来没有对西方开放过。想要创造一个同时喜欢像战争机器和最终幻想这样的游戏的市场，营销总是很困难的。按照 Cuthbert 的说法，“游戏的风格可以在外表上非常的美式或者西化，游戏的主题很粗野，很写实，而日本的游戏总是很抽象，很卡通。西方的游戏不会迎合日本玩家的感受。当然有些游戏可以突破这个界限，比如 Crash Bandicoot。”



本地化的问题也许是日本不怎么接受西方游戏的一个原因。Tavares 说，"这不仅仅是换上一些字幕的问题，为了让日本玩家有相同的投入感，配音也要换。如果游戏音乐有歌词的话，也需要转变成日文。如果游戏里的电台有广告和 DJ 在开玩笑增加了游戏的乐趣，除非这些内容也被相应的日本本地内容替换，日本的玩家不会感受到这部分的魅力，游戏的接受度也会降低。"这些事情通常在游戏被从其他地方拿过来的时候根本就没有修改。

改变已经开始了，不过很慢。"在日本，曾经有这样的看法：日本的游戏都是更好的。但在过去的几年中，第一名的游戏都是西方的游戏。而且，日本没有能够保持跟上技术的进步，他们看着西方的游戏团队制作出来的系统让开发游戏变得更加容易，这让日本的团队大开眼界。"Tavares 说。

Barnett 对此表示同意，"一些文化高傲的因素也是原因之一。一些日本人看不起西方的游戏，他们就和一些西方人一样，认为自己的游戏总是更好。这都是空话。有时候我的同事对于某些西方游戏的高质量感到惊讶，觉得那仿佛就是不可能的。"

"虽然这样说，这种观点已经越来越少了。所有的证据都表明西方的游戏开发在实力上都超过了日本，他们不能再忽视，"Barnett 继续到，"我的很多同事都喜欢玩西方游戏。很多发行商还是害怕引进这些游戏。GTA 进入日本花了多久？这方面的事情变化就像传统的变革一样，极端的缓慢。"

需要改变

改变正在日本慢慢的发生。日本还有政府官员坚持使用铅笔和订起来账本作财务记录。个人方面的改变要快一些，但还有很多抵抗这种变化的因素，Barnett 说，"日本的公司在迎合时代作改变方

面就像冰山一样顽固，他们甚至还没有彻底解决工人权利和性别平等的问题......"

也许这些日本的外国员工最大的问题是工资。根据 Barnett 的 blog，美工和程序员的工资都比西方要低。Tavares 说日本的公司"......招募刚从学校毕业的学生，工资非常的低。世嘉和索尼的程序员起步工资年薪大约是三百万日元，也就是两万六千美元。他们的顶级程序员一年可以挣六百万日元，也就是大约五万两千日元。日本的公司就是这样的，他们不在乎经验。"

他补充说："这对他们很有利，但对于在那里工作的人不幸的是，他们只说日语，这意味着人们被局限在他们的系统上。那些努力学了英语的就有机会离开这个行业到更高工资的地方去，其他人不会......所以我怀疑这个系统恐怕不会在外力的压迫下作出改变。"

游戏业变化迅速，日本的公司也需要改变，但有些行为看上去还是不会被放弃。比如工资，工作时间，关于创新的汇报依然困扰着日本游戏开发者。"招募新人给低工资的问题没有改变，我也不知道将来会不会改变......蓝光 LED 的发明人愤怒的离开了日本因为公司没有给他的发明任何回报......日本的公司回报总是最小的......他的感受就是，所有的聪明人都应该离开日本，直到日本的公司改变他们的做法。"Tavares 说。

也有这个行业在前进的征兆。"我看到了一些改变，虽然路还很长，"Tavares 说，"他们在我还在那里的时候开始使用中间件了。同时开始使用版本控制系统了。开始从手工编写所有的东西转变成使用关卡编辑器和其他的工具。有可能是因为内部的压力促使了改变。如果一个公司开始给经验丰富的人更多的工资，那么其他的公司就会流失经验丰富的人才，除非他们也一样开始加薪。"

最后，Cuthbert 总结了他关于这个产业的观点，包括了他所生活工作过的三个区域。

"英国是一种酒吧文化--人们休息和娱乐都很多，但当他们开始工作的时候，就变得非常的优秀，非常的有技能。"

"美国是公司文化，每个人都是机器上的一个齿轮，即使在小的公司也一样。所以他们对公司和公司财务的责任感很少，人们总是觉得应该得到最好的工资，装备，软件，最好的一切，哪怕根本不去用。他们只对于自己那份的工作有很强的责任感，这里有着非常聪明和勤奋的人。团体政策，流言和竞争在这里有些太多了。"

"日本的游戏开发文化还是有些'工资人'的味道。每个人都试图通过保持安静来避免责任。他们能坚持依赖自己直到产品完成。不幸的是，这种缺乏交流的体制伤害了日本游戏业的技术发展。在所有的细节都得到完成之前，日本人从不放弃，他们不断的尝试，决不留下任何的毛糙和随意处置的事情。"

Ray Nakazato 访谈中的相关部分



GS:您提到了微软对于日本的游戏开发者有着一个比较困难的结构，为什么？
RN:其中一个因素的成本。倒不是说薪水，而是成为一个微软的员工很昂贵。我们的预算是固定的，我们只能做到那么多。如果我们把公司移到外部去，每个人，每个月的成本就下来了，我们就可以做更多，这是原因之一。

招人又是一个问题。我们需要很多人，而微软作为一个公司在招募新人方面有着很高的门槛。这个人需要在各个方面都很优秀，但一般来说游戏专家都是有些方面很好，其他方面不行。要满足微软的所有招募标准真的很难，所以招人就很困难。就是这些类似的问题。

GS:好像很多的日本游戏开发者，尤其是水口哲也，敦司稻叶这样一些大牌，都对日本目前的游戏公司结构表示不满，因为他们都自立门户去做自己的东西了。世嘉几乎所有的创作力量都走了，除了铃木裕，不过谁知道他还在干什么。您觉得为什么会发生这样的情况?
RN:我过去在 Capcom 工作，我知道为什么三上真司和敦司稻叶要建立自己的公司，其实主要是三上真司。如果一个公司变得很大，制作了一些大作，公司就会成长。为了维持一个大公司，他们就必须有利润。为了有利润，许多的努力都放在了大作的续集上了。

而且，当我在 Capcom 的时候，公司有八个工作室，很有趣的是大多数现在都分家了。



GS:您觉得在日本工作和在美国工作差别多大？
RN:很大的区别。我感觉我从美国公司学到了很多。在日本，80 年代早期的时候，我们都要自己去学习如何做游戏。没有人教你，都是你自己的学习，所以我有了我自己做游戏的风格。然后我来到美国，加入了 Broderbund。

他们有着非常精巧的系统，虽然那时 1988 年的时候。他们有共享的库，工具，多平台支持，项目规划，项目追踪。这对我都是新的东西，我学了很多。我学会了如何系统的制作游戏，我学了如何去管理开发团队，这些都是在美国学到的。当我回到日本的时候，我试着在我的工作室，我的小组那里应用我所学到的东西，效果很好。

GS:您觉得现在美日之间的相似点更多了么？因为相互的交流已经开始了。
RN:稍微接近了一些，但我还是觉得美国的开发要更加得有计划，而日本的开发则是基于反复调试的。日本的游戏开发者在项目最后的时候会花大量的时间来调节，甚至是删节。而美国的开发则是很好的计划过的，他们做游戏，该结束的时候就结束了。他们不喜欢在最后的时候来打乱。如果你能在开始的时候就计划好，那很棒。但如果你的计划不好，你也完成了，那就是那样了。在日本，他们会重新作很多东西。当让两者开始变得更加类似。

GS:您觉得微软要在日本取得成功，需要什么？不是说财务上的，而是真正的得到玩家？
RN:网络。我不知道 PS3 会怎么样，还没个准。现在，在日本，NDS 和 Wii 都很成功，许多日本的开发商和发行商都把注意力集中到了 NDS 和 Wii 上。而在 PS3 和 XBOX360 上用力很少。这样一来，大多数日本的游戏都会出现在掌机和 Wii 上。

他们都准备好了在 PS3 上投资，但 PS3 不想人们想象的那么成功，开发 PS3 游戏很贵，所以很多的发行商现在都是作那么几个 PS3 游戏，同时作一大把的 NDS 和 Wii 游戏。360 上只有一点点，因为 360 虽然在美国很成功，但在日本还是很渺小。

我们在 360 上投资很大，在日本独一无二。我们是一个偏重 360 的厂商。360 并没有取得当时期

望的在日本的成功，但在美国很不错，所以我们的处境还过得去。我们为 360 做游戏就是给全球市场，而没有日本市场多少事情。不是很多人会这么做的。

Capcom 这么做了，在 Dead Rising 和 Lost Planet 上他们这样做取得了成功。但很少有公司在 360 上投入，很少有人去做 PS3 游戏。所以我要说的是，你会在接下来几年里看到很多的日本产的 NDS 和 Wii 的游戏，而针对日本市场的高端游戏将会很少。那些高端的玩家，将会不得不购买更多的西方游戏，即使他们人在日本。我觉得他们会慢慢习惯西方游戏的，如果他们还想玩高端的游戏的话。



我想大多数日本的玩家都会投入 DS 上的那种轻度游戏的怀抱，但总还是存在高端游戏市场的。对于这些玩家，由于缺乏日本游戏，他们开始玩美国的游戏了。这样的话，我相信 360 将会有更好的机会。

同时，玩家将会开始使用网络功能。XBL 是如此的精妙，在这个问题上我觉得索尼落后了，即使在他们宣布了 Home 之后。他们的基础依然是落后的。如果微软在日本有机会成功的话，我相信 XBL 服务和充分利用 XBL 的新娱乐非常重要。

GS:您关于日本游戏开发者主要只给任天堂工作的评论很有趣，因为我觉得这样会不会导致日本的次世代知识基础的建立变慢。您是否担心日本游戏业的未来？还是您觉得任天堂就足够了？
RN:这是一个大问题。游戏业是全球的，只要全球游戏业是健康的，就可以了。但如果你只考虑日本经济和日本游戏业，这就是个问题了。我觉得日本会把自己放在更加经典风格的游戏方向上。这就像韩国和中国因为 PC 的网络游戏而出名，高级的漂亮的游戏都是美国和欧洲来做。这里有一个选择定位的问题，但总体来说，我相信全球游戏业是健康的，不过日本会在技术问题上大大的落后。

GS:既然您也在那里工作过，您觉得为什么 EA 在日本不成功？您觉得对日本开发人员裁员是个好

主意么？

RN:EA 是唯一一个在日本存活下来的西方厂商，也许你应该说 EA 在日本是成功的。但对于西方游戏场上而言，在日本取得成功是很难的。我觉得这是理解上的问题，真的。在游戏市场的早期，日本的游戏很有趣，很多从海外来的游戏都比较差。现在，你却发现那些有趣的游戏往往来自美国和欧洲，但因为我们在 90 年代早期的经验，人们习惯于躲开西方的游戏。

我觉得日本存在可以接受西方游戏的市场，所以我尝试着带一些进来。但依然，职业体育游戏在日本并不流行。他们喜欢 Konami 的 WE 而不是 EA 的 FIFA，喜欢日本开发的棒球游戏。我们有自己的关于棒球运动的感受，美国的棒球游戏感觉就很不一样。这真的很难。

也有少数成功的游戏，但都是相对来说，即使对于 GTA 系列这样的游戏。GTAIII 卖了三十万，GTAVC 卖了五十万。GTASA 大概也是五十万。对于一个西方游戏而言在日本这就是非常非常成功了，但销量还是很少。有趣的是，那些卖的超过三十万的游戏机本都是来自欧洲的。



GTA 来自欧洲，古墓丽影也一样。当索尼从 PS1 起步的时候，他们带来了很多游戏，有些，比如 F1 赛车，就很成功。有趣的是，索尼在日本发售的篮球游戏非常成功，游戏是法国作的。这很奇怪。Crash Bandicoot 也很成功，这个是美国产，但游戏的制作人 Mark Cerny 在日本工作过。他的经历是不一样的。

而且，顺便一提，EA 在日本的 PC 游戏市场很成功。PC 游戏市场不一样。西方的游戏公司很难在日本的游戏主机市场取得成功，但在 PC 游戏市场上，大部分游戏都是西方的。不过日本的 PC 游戏市场很小，现在，如果你把 PC 和网络游戏市场和并起来，那还是挺大的了。

网络游戏很流行。PC 游戏而言，AoE 很流行，FPS 类游戏也很流行，但都是在 PC 上。所以日本有玩家喜欢美国游戏的，但他们更倾向于 PC。暗黑破坏神在日本卖了二十万本。



GS:现在仿佛来自西方的技术创新比日本的更多，日本方面则更多的在做很多的续作。这有些像是以往的日子的颠倒。这可能是因为西方的游戏开发者更多的交流，分享点子和技术。您怎么看这个问题？

RN:我觉得你说得对。就像我说的，我担心这个技术问题，日本已经落后了，这样之后更加落后。很多好的技术现在都是来自美国。你们有游戏开发者会议这样的展会，我是日本游戏开发者会议的创始人之一，我希望把它变成日本的 GDC，但我们的 CESA 视点却不一样，结果虽然那个组织模仿了 GDC，但却非常的不同。

日本人不擅长演说。他们害怕展示东西，所有的专题讨论都非常的含糊，平淡。所有的都是赞助的专题，或者学术的专题。我相信日本业内人士希望听到那些制作游戏的人的声音，但他们却不怎么说。所以他们听到的都是赞助商和学术的消息。这样不会很有效的，你们的 GDC 文化气氛就很好。

GS:微软日本用外来的工具软件还好吧？

RN:很难，因为是一个新的平台，UE3 本身还在开发中，所以我们需要面对不完全的中间件。我们 11 月份在日本放出 LO 的演示版，去年的时候我们以为 6 月份可以完成。那个时候 UE 还没有完工，我们发表的东西都是基于一个不完全的中间件的。这很困难。那个演示版应该是第一个基于 UE3 的东西，比 GoW 还早。我们为此付出了很多工作，现在他们完成了 GoW，引擎本身也稳定多了。

GS:你的员工掌握英语重要么？

RN:我觉得这对于前进很重要。因为就像我刚才说的，我们选择了把自己放在高端产品公司的位置，所以我们就必须在技术上有竞争力。所有的好的技术都从美国先出来，我们必须随时的学习这些新的技术。要做到这些，就必须能够阅读英语。所以对于技术人员来说，英语突然变得重要了。如果任何的美国游戏开发者想要来日本工作，我们都欢迎他们。如果他们会说日语，那么也很好。他们必须同时掌握两种语言以便和日本的团队工作，同时还可以从美国得到新的信息。

日本游戏真的已经落后于欧美游戏了吗？

jdoll

可能是近几年，或是说特别在今年，日本游戏业已经远远落后于欧美游戏业这一观点在不断被重复，有许多业内人士都发表了这一观点，事实上，欧美游戏最近几年发展势头实在无比迅猛，在次世代这一个环节上，他们的起跑线就远超日本游戏开发商，其作品无论开发数量，开发速度，开发质量都远比日本游戏要出色，但是，事实上真的是这样吗？
从客观的角度看，欧美最大的第三方，无疑是 AB 和 EA，还有育碧，THQ，等中大型游戏商为主，但是仔细分析他们的开发环境，以及运营方式，和日本游戏产业有很大不同。管理层对于大部分游戏，都没要求过多，有人说他们是看着日期簿来做游戏，每年一个时间，就对应一堆游戏，年末有年末游戏。好比国内每年不少，准时参加的贺岁剧，玩家们也养成了这个习惯，好像上班一样准时恭候，注入使命召唤，FIFA，麦登橄榄球，吉他英雄，NBA，极品飞车，等等，每年一作，每个平台都不落下，每个主机的玩家都有的玩，常年累月，所产生的惯性消费，无论从形式还是从个人角度，都比日本企业那开发时间长，不断延期，等不确定要素有根本的区别和优势。但是对于一个理性消费者，对于我来说，我更喜欢日本游戏业那充满人情味，充满传统游戏味道的游戏。
  接下来我们来看看，当今最最火热的品牌，最有号召力的品牌，最有人气的品牌中，日本和欧美游戏哪个更出色

一　日本的优势

ACT

ACT 是一个游戏业最庞大，数量最多的游戏类型，这一环节上，我们通常讨论的是鬼泣，战神，忍龙，鬼武者，等传统动作游戏，还有生化危机（指 4 代之后）战争机器，等动作射击类，当然还有马里奥等
首先欧美企业不仅有出色的画面，其质量上也比 PS2 时代有很大起色，但是相比之下，日本游戏，比如鬼泣，比如忍龙，在画面不逊的前提下，还有更出色细腻的手感，丰富的隐藏要素，和较高的重复游戏价值，而生化危机 5 的画面比起战争机器 2 这类从一代就标杆着次世代真正实力的游戏而言，也是不落下风，甚至还略有胜出，而诸如马里奥，MGS 等无论从游戏理念，还有游戏价值，艺术性上，都有着很大很大的优势，因此虽然日本动作游戏的数量可能不及欧美的，但其拥有核心价值的游戏品牌上，在 ACT 这一坏接，日本游戏显然更高更强

RPG

  RPG 有四大形式，传统 RPG， 动作 RPG，战略 RPG,和 MMO 也就是大型多人在线
在 RPG 和 S.RPG 这 2 个项目上，日本游戏无疑有着无法比拟的优势，诸如《最终幻想》《口袋妖怪》《勇者斗恶龙》等虽然欧美在次世代也出现了《神鬼寓言》《辐射》等出色的 RPG 大作，但日本游戏业这个核心项目，历经几十年的文化积淀，无论在任何一个方面都是一个核心优势
SRPG 也有相同的因素 诸如《皇骑》 《火纹》《机战》 《FFT》等等不仅数量繁多，质量也相当高
ARPG 显然分为《暗黑》式和《塞尔达》式 两种类型的游戏可谓都有相当出色的代表，特别是塞尔达传说，几乎每一款作品都有满分的荣誉和出色的销量，暗黑在欧美也掀起了网络动作角色扮演类的一个奇迹，之后几乎所有的相似类型的游戏，都有暗黑的影子，所以在这一类型上，双方不分上下

MMO 本人接触的不多，故不在此讨论
综合以上，在 RPG 这个类型上，日本游戏有着很大的优势

格斗游戏

格斗游戏的销量虽然不算太高，但是它的门槛却比较低，再加上其独特的对抗性和游戏性，总能吸引很多玩家的目光
现代格斗游戏基本分为 2D 和 3D　2D 的知名游戏有《街霸》《KOF》《罪恶装备》等 3D 的有《铁拳》《灵魂能力》《VR 战士》,《死或生》等，几乎都是日本的游戏，可以说日本制作的格斗游戏早已经被世界所接受，所以在这一环节上，还是日本游戏胜出

AVG

AVG 算是一个相对冷门的游戏类型，从它的发展轨道可以看出，这一类型的游戏出道一定的时候，其无论销量还是口碑都有下滑的趋势，当年的《生化危机》《寂静岭》《鬼屋魔影》《寄生前夜》等都是如此，，还有无数的恋爱题材游戏，相对受众面更小，这是一个几乎很难发展下去的一个游戏类型，但是要从新意和类型上来讲，似乎日本厂商还是要好一些的

二 不相上下

赛车竞速游戏

这个类型的游戏在全球都有广泛的人群和拥护者，是一个比较核心向的游戏类型。 在竞速游戏中，有日本企业的《GT 赛车》《山脊赛车》《头文字》等，欧美厂商也有《世界街头赛车》《极品飞车》等，可谓个有千秋，值得注意的是，马里奥赛车那样乱斗热闹型的赛车游戏和《完美机车》这样的游戏载体也在不断发展。拥有良好的势头

音乐游戏

音乐游戏的发展似乎离不开 KONAMI，但是现在诸如《吉他英雄》《摇滚乐队》等音乐游戏在欧美创造出了新的音乐游戏浪潮，而日本还在传统音乐游戏上徘徊，当然《太鼓达人》《DDR》等日式音乐游戏也是不错的选择

SLG

SLG 就算战略游戏了
这也是一个比较大的游戏类型，有《三国志》《大航海时代》只有传统的 SLG， 而《星际争霸》《帝国时代》这样的即时战略游戏是属于 SLG 的一个门派，而《偶像大师》 《美少女工厂》《模拟人生》等育成游戏也算是 SLG 这个游戏的一个门派。还有经营管理类的，著名代表游戏有《模拟城市》等 在整个 SLG 这个游戏类型上，日美都有充满文化背景和民族特色的游戏，所以依然难分高低

体育

说起体育，中国玩家想到的肯定是《实况》了，体育游戏中最著名的便是《实况》和《FIFA》了，在这一环接欧美厂商的数量有明显的优势，而 WII 上的新一代体感游戏，也为日本争取了不少分数

三 欧美胜出

欧美游戏胜出的，具体就是 FPS 主视角射击类游戏了，在这一点上他们有明显的优势，无论《光环》《虚幻》《使命召唤》《CS》任何一个在世界范围内受欢迎的游戏，几乎都是出自欧美游戏厂商之手，在这里也看的出欧美玩家对于 FPS 游戏拥有无比的热爱之情

即时战略，这似乎也是欧美玩家的专利，当然我也很喜欢，但是即时战略具体归为了 SLF 类型，所以在这里就不多做介绍了

总体以上结果，我们可以看出，日本游戏从根本上并不落后与欧美厂商，但是他们特殊的生存环境和日本不断的出现经济危机使得日本游戏业已经无法更上欧美游戏业的步伐，日本游戏产业依然不断的进行战略调整，但落后的管理运营模式让他们始于无法出现像 EA 这样的巨型游戏企业，在日本厂商还在为把自家大作处在哪个主机上烦恼的时候，当日本游戏厂商还在为诸如《FF13》《MGS4》《生化危机 5》《GT 赛车 5》等大作准备很长很重的任务和压力时，欧美厂商那边一年一度的枪车球正在不断上演好戏，打一个比方，虽然《GT》赛车拥有千万级别的销量 但是他们几乎 4-5 年的开发时间，让这个系列几乎做到完美，但在营业额上，与《极品飞车》有很大差距，《极品飞车》虽然单独拿一作的销量实难和《GT》相比，但是他们几乎跨及所有平台，并拥有 1 年 1 做甚至更快的开发销售速度，终究下来其销量却远超《GT》赛车。这正是日本游戏业的通病，而欧美游戏跨平台的方针，让利润最大化，减少的只是开发风险和成本，其优劣一目了然，一款索尼独占《MGS4》，销量又怎么比的过跨平台的后《MGS4》呢，如果鬼泣没有跨平台，那么销量估计只有现在的一半。而日本厂商又有几个做的出《MGS》做的出《GT 赛车》的呢？

虽然我对日本的哪些游戏有很深刻的感情，但是日本游戏业现在面临的情况，不容乐观

手指游戏 谈谈那些奇思妙想

hjpotter

在我上小学和初中的时候，我和我的朋友们都非常喜欢电子游戏。但是由于某些众所周知的原因，父母限制我们玩游戏的时间，一般只有在放寒暑假的时候才能玩。不仅玩不到那些最新的游戏与游戏机，而且也没有钱去街机厅。PS、SS 什么的还只是我们连摸都不敢摸的高档东西，就连 MD、SFC 也没怎么玩过，偶尔眼馋地看一些有钱的小学生玩玩 GB，就会兴奋半天。

在我们那个时候，小学生的课业负担还不算重，有大把的课余时间。所以我就想出一种"望梅止渴"的办法，那就是——用手指代替游戏人物，通过自己的想象来构建游戏场景，我称之为手指游戏。我创作的手指游戏大体上与 TRPG 或者文字 MUD 比较类似，不过相较之下还是略显简陋。我想，和我们一样玩过手指游戏的人应该不在少数，但是真正能把这种游戏形式发挥到极限的，估计就不会很多了。而我，正是利用这种形式编织出了一个一个奇妙的故事，享受着创作游戏的乐趣，也让许多同学乐在其中。小学与初中的时候，我制作的手指游戏大约有 7，80 款之多，由于篇幅及记忆力所限，就不一一列举了，只描述一些最受欢迎的手指游戏。

游戏的进行形式：利用我（游戏创作者）的手，来表现人物，场景，宝箱，怪物等电子游戏中的素材，同学（玩家）的手指摆出小人的形状，用来扮演主角。

村民的台词，怪物的长相，游戏的剧情等一切需要描述的东西全部由我的嘴包办，基本上都是现想的。而游戏画面的话就要靠玩家自己想象了，一万个玩家就有一万个马里奥。

游戏的 BGM 大多数都是取材自真实的游戏，也有少数自己原创的，用鼻子哼出旋律，但是玩家想要与 NPC 对话的话，音乐就要被迫停止了（一边说话一边哼歌是个不可能完成的任务）。
由于游戏全部由真人的即时想象来完成每个场景，可以得到不输给家用游戏机的冒险感受。不同的游戏类型在后面有详细介绍。走在路上的时候，经常有人诧异的看着我被一大堆同学吵吵嚷嚷地围着，互相触摸手指。沉浸在游戏乐趣中的我们完全没考虑过周围人的目光。

当然，由于人脑计算能力有限，所以游戏中使用的数据不可能象《魔界战记》一样，动辄打出上万的伤害。我一般规定人物的 HP 为 10，并且不看重等级，以最大限度地弱化计算，把多余的精力放在想象剧情与系统上。

第一款 没有名字的动作游戏：

动作游戏在中国一直是主要的游戏类型，我或多或少地也受到了些影响。

当时大概是在一个午后的课堂上，老师允许我们在教室里自由活动（她在偷懒~~）。而我们手中没有什么娱乐项目，手直痒痒，于是就用手指作出小人的形状互相对打。这时我突发奇想，邀请我的一个同学来"闯关"，然后用手指做出杂兵的形状，在桌子上活动着供他"砍杀"，并制作出了几个关卡，关底还有激烈的 BOSS 战。这一来倒好，下一节课已经开始了，同学却玩入迷了，以后几个星期都缠着我不放，还到处拉人来"双打"。这一款游戏与 FC 上的一些横版动作过关游戏比较类似，BGM 我用的是《魂斗罗》的，杂兵大概有 20 几种，一共有三大关。

玩家扮演的"勇者"动作简陋，一共只能用手指做出"跳"与"砍"两个动作，拥有 5 格生命。这款游戏最具特色的地方我想恐怕就是 BOSS 战了。第一关的 BOSS 是一个穿着盔甲的家伙，由我的右手（盔甲）挡在左手（本体）上，移动缓慢，只有盔甲飞出去攻击玩家的时候才可以攻击本体。第二关的 BOSS 是幻象男，左手与右手都可能是他的本体，只能凭运气攻击其中的一个。并且 BOSS 有时候还会用合体攻击，对勇者一击必杀。第三关的 BOSS 是我自己，玩家需要击溃我的手（利用飞锤来攻击玩家），手臂，最后打爆脑袋（早知道会有人下黑手就不这么设计了）通关。

这款游戏可以说在我小学时风靡一时，也有不少同学模仿我推出了类似的游戏，同样充满着想象力。

第一款 RPG 游戏

大概是三，四年级的时候，我第一次接触了国民游戏《勇者斗恶龙.》系列，隐隐约约地感觉到其与其他的游戏并非同一档次，于是沉迷于其中，有一次存档被妹妹删掉还大哭一场（她直接 NEW GAME,然后与国王说话......）。以后推出的游戏多少也都受到 DQ 的影响。游戏中一些基本的设定的雏形也是在这时形成的。

首先是城镇和居民。房子与城市的门用手掌弯成弧形，靠近就可以"进入"，然后翻箱倒柜，宝箱用手指围成一个圈，玩家用食指"点击"一下就可以开启，宝物都是我随便想的。NPC 是用手指摆出人的形状，不过鸟山大师的人设就完全没法体现了（我当年一直不知道人设居然是《龙珠》的作者）。只要玩家在野外走一段时间，就会进入战斗。战斗与 DQ 基本类似，采用回合指令值，我想象出现的怪物名字和技能，然后玩家选择"攻击"，"魔法"等指令，由英雄（我的右手）对敌人（我的左手）造成伤害。由于班里喜欢 RPG 游戏的同学不少，这款游戏同样很受欢迎。

当时《仙剑奇侠传》也是比较流行的游戏，我的一个同学就以此为蓝本推出了一款游戏，我当时玩得乐不思蜀，给了其很高的评价，如果我们俩初中还能在一个学校的话，说不定能做出更不可思议的游戏，可惜啊。

宠物小精灵系列

因为初中离家比较远，有很长的时间要耗在路上，这段时间用来让同学玩我制作的手指游戏是再适合不过的了。通常需要在桌子上玩的动作游戏遭到了无情地淘汰，RPG 与 ARPG 成为了主流。

制作这个系列首先是出于我对 GB 上《口袋妖怪》系列的向往。一次参加国际象棋比赛的时候，很多小孩子在两局棋之间都会掏出砖头大小的 GB，神气地控制上面的小火龙或者杰尼龟开始冒险，旁边通常有很多围观的人，甚至抢到一个好地方观看都不容易。当时我非常羡慕他们，于是决定制作这个手指游戏，望梅止渴一下。

于是这个游戏的第一代就出炉了。由于我基本上没看过这部动画，所以能叫上名字的精灵基本没几个。但是我还是硬着头皮做了下来。游戏方式与前面的 RPG 游戏类似，也是回合制，与原作基本一样。玩家会在路上遇到各种精灵，并且可以捕捉他们，加入自己的队伍。主角为带着皮卡丘的小智，剧情为全原创，因为我根本不知道官方的剧情是什么样子的，所以只能瞎编了。虽然初中同学也没有拥有 GB 的，但是因为这部动画很流行，所以游戏也受到了广泛地欢迎，大家在玩的时候也顺便帮我补充相关的知识，还借给我漫画看，我也不断地吸收知识并完善游戏，很快将其发展为了系列游戏。

通过对漫画的阅读，拥有完善故事情节的宠物小精灵 3 由我制作完成。玩家可以在小智，小茂，小兰三名主角中选择一名参加冒险，并选择自己的专属精灵。并且具有突破意义的是，三名主角可以由三个不同的同学操控，在同一个世界中冒险，PK，协同作战，我称之为联网模式。可以捕捉的精灵也达到了 100 多个（当时还记不全）。有两个同学甚至为小智的使用权大打出手（为了皮卡丘），可见当时这款游戏的火爆。

宠物小精灵 5 是具有突破性的一代。有 17 名之多的同学在这个世界中冒险，我也第一次使用了记事本来记录每个同学所拥有的精灵。图鉴也使用了最新的 256 版，还增加了无数的原创精灵，更是可以为每名玩家量身定做自己的专属精灵，也为一些游戏中的人气精灵设计了全新的进化（比如雪拉比——拉比——拉登囧）。但也就是因为这个，平衡性实在控制不了。现摘录几只。

咕咕达：拥有技能"生蛋"，只要不被秒杀，就可以再次生出一个满血的自己。

梦魔：可以控制对方的精灵攻击自己，且几率高的很。

孙悟空：我的同学死皮赖脸地求我设计出来。绝招"冲击波"可以秒杀其他一切精灵。

很快这样的精灵就泛滥开了，同时神兽也大量平民化，平均每人有好几只。我收了不少好处，供同学们炫耀般的 PK。最终我无力控制局面（手指游戏的玩家如果不满意可是会对真人发泄的！），将游戏草草结束了事。

宠物小精灵 7 是这一系列的收山之作，采用了我设计的即时战斗系统。玩家只要发出指令，由我右手控制的玩家精灵就会作出一系列动作，对左手的敌方精灵进行攻击与闪躲，就如动画中的一样，是完全"动"起来的战斗。

在这一代中，有不少女生也羞答答地跑来想要玩我的游戏，但是我统统因为女生不适合玩游戏而拒绝了。现在看来我的观点是错误的，如今 DS 的女性玩家数量已经相当可观了。

魔戒（指环王）系列

出于对托尔金教授的小说的喜爱，我制作了这样一款 RPG 手指游戏。魔戒 1 采用美式游戏的世界观，玩家可以在光明与黑暗阵营中挑选（选光明的占大多数），并决定自己的种族（人类、精灵、矮人等），性别，职业。对话的善恶选择也是我借鉴的一个地方，即使是光明阵营出身也可以成为恶人，黑暗阵营也可以背叛索隆。原作宏大至极，我无力一点一点地重现，仅仅挑选了一些知名场景进行了制作，不过加入了许多电影版中的情节，来补全我的想象。

魔戒 2 是我对魔戒世界的补完，剧本是自己原创的，参考了许多 SRPG 游戏，如梦幻模拟战 2，用了不少语文课的时间才完成。很多曲子也是自己原创的，同时还设计了庞大的技能树，并加入了许多自己想象的场景，比如天空之城，异界等。战斗系统同样采用即时制，并且加入了自己原创的"连击系统"，每一个技能都有自己的连击数（比如彩虹斩，闪电剑等），只要 SP 够用就可以不停地连击下去，当然为了平衡加入了一些限制。后来我才发现这个系统与《传说》和《星海》非常象，可惜我没有八只手，不能上演传说那样的 4 人大魄力场面。

江湖：这个游戏取材自《武林群侠传》与《三国群侠传》两款 PC 游戏，并利用了金庸与古龙两位大师笔下的人物，在"联网"方面下了十足的工夫。剧情主要说的是两位大师笔下的人物都失去了自己的记忆，流落江湖（比如段誉可能在卖白菜）。主角的任务就是将他们带回属于自己的故事里（比如让西门吹雪与叶孤城决斗）。游戏依然采用大受好评的联网模式，同时玩家找回的角色可以加入他们的队伍。我一个同学费了老大劲得到了东方不败，整整激动了一天。战斗系统采用了魔戒 2 的即时连击系统，能更好地表现出武侠世界的刺激感。制作这个游戏的瓶颈是我基本没读过武侠小说，一边玩一边补课，好歹记住了两位大师笔下角色的故事，不过还是加入了自己的不少想象。如果做成真实的游戏的话，一定会牵扯到版权问题吧。所以反过来想想，这大概也就是手指游戏自由的地方。

其他手指游戏：

灌篮高手：类似 FC 上《足球小将》式的动画改编游戏，用于两人对战的场合，当然也有故事模式，到与陵南的比赛为止。一开始，谁先触到我的指尖就算跳球成功了，然后玩家就可以对球员下达指令，比如过人，投篮，断球。超级明星拥有很多帅气的动作，比如樱木的以眼杀人，或者三井寿的三分等。由于游戏的进行完全是看我当时的心情而定，所以极不平衡，灌篮是最主要的得分手段。而且当时的篮球知识并不丰富，也没法做出更多的战术组合，如果是现在来做的话应该能加入些挡拆、联防之类的战术把。

一款战略游戏：背景类似于《红色警戒》，以现代国家之间的战争为主，可以供 2-8 人游戏。游戏模式参考了《三国志》系列，玩家每个月可以在内政，军事，外交之间选择自己想要发展的方面，然后选派人员发展。比如日本可以雇佣的武将有孙悟空，阿拉蕾等，美国则是蜘蛛侠，超人。战斗的时候可以选择军团战或是武将单挑。由于我当时对"平衡性"这个词还没有概念，导致国家间实力差距过大。所以这款游戏只是雷声大雨点小，并没有引起太大的轰动。

国产奇幻小说改编的 ARPG：我在书店狼吞虎咽般的读完这本书后，就构思出了这个游戏。游戏加入了即时战略要素，可以在个人战斗与军团战斗中切换，并且设计了"阵型"系统，主角可以在

魔法，剑术，策略方面选择自己的专精路线，这一点与原作不太一样（中国的奇幻小说为什么都喜欢魔武双修呢？）。在剧情上很好地表现了原作剑，魔法与爱情的恢弘壮丽的故事，之所以选择这部小说主要是因为原作中使用了我很喜欢的《梦幻模拟战 2》中的"青龙骑士雷恩"这名游戏角色。由于原作没有一个合适的结尾（作者很明显刹不住车了），我试着编写了一个"分支结局系统"，根据玩家的不同选择进入不同的结局。

手指游戏很难实现的游戏类型：比如动作射击游戏和主视角射击游戏就是很难实现的类型，因为"子弹"这种东西很难用手指来表现。生化危机式的 AVG 也同理。由于动作游戏需要有一张桌子当作游戏进行的平台，所以也不能常玩。SRPG 同理，只能在纸上画格子玩。电子小说式游戏与玩家的互动过少，且对游戏制作者的负担过大（编写大量剧情）。音乐游戏的话......个人能力实在有限。

从大约 5 岁的时候开始，我就发现自己拥有超过常人六七倍的阅读速度，可以在短时间内了解更多的知识。因为父母不限制我看书，所以我从书中了解了大量奇妙的故事，这或许是后来制作手指游戏的基础吧。

其实现在想想，当时的物质生活匮乏也不是什么坏事。大文豪川端康成小时候正是因为没有书可读，才不得不自己编故事。也正是因为我们也没有各式主机和玩游戏的时间，不了解游戏的世界，单纯靠想象来编造游戏，反而获得了更多的乐趣。这段经历能够变成文字跃然纸上，供君消遣，也多亏了这些。

手指游戏在各个方面或许都比不过真实的游戏，但是就如手机小说一样，可以随时根据玩家的意见修改游戏，而且可以随时加入新奇的想法，这也就是手指游戏相对传统游戏的一点优势把。我曾无数次想象着把手指游戏移植到电脑或者家用机上，如果将来有一天能实现的话就好了。

虽然已经很久没有制作过手指游戏了，当年一起玩的朋友们也各奔东西。但每当我的脑子中冒出新奇的想法的时候，我都会在拿起笔将其当作素材记录的同时思索着这个素材是否能改编成手指游戏，以及朋友们是否会喜欢玩。然后那颗属于游戏的心，就会兴奋地躁动着，仿佛把我拉回了那个属于手指游戏的纯真年代。人生就是因为有幻想，才拥有着无限的可能性。

恐怖有益健康（恐怖电影恐怖游戏私人简评）

李其

我胆子很小，晚上出来看见有风吹树就害怕，玩恐怖游戏会掖窝出汗，看恐怖电影会不敢看第 2 遍；喜欢恐怖片的有两种人，一种是越害怕越看，看了都不敢睡觉但是还是想看，另一种是把恐怖电影当喜剧看，一点也不害怕；我属于前者，我认为吓一吓挺舒服的（BT），把身体内的坏东西都吓走，又好奇，我的好多男哥们都是这样的；我有几个女同学属于后者，很多，她们热爱看恐怖片，不管是全班一起看边看边大叫，还是深夜父母睡觉后自己在家看，还有边看边大笑的，这样人看恐怖片真是没劲，吓不到她们有什么意思呢。不过更多的人应该属于"不敢"看的那类吧，就象俺家小猪和狗狗，如果不是被我逼是一定不看的。

在此讨论下我俩看过的恐怖片历史和一起玩过的恐怖游戏历史，纯属个人感情表述，希望如果有不同意见不要计较。也希望更多的朋友们介绍好看好玩的恐怖片和电影，多谢。

电影篇

小时候曾经被日本恐怖连续剧吓到过，名字忘了，恐龙特级克塞号里有一集也把我吓的几个月没睡好，就是这集：



小学时就开始租录象带看，当时不懂英文，也不知道哪些片子是有名气的，所以看了很多 B 级片，连小时侯的我都吓不到，包括 STEPHEN KING 写的小说改编的电影，如 sometimes they come back



等等，甚至还有些打着恐怖片的旗号实际上是带色的，真是让我受害不浅啊，但是也有自己在家时小胆，吓的边喊着边跑出家门的经历```

直到高中时，世界闻名的亚洲新恐怖片始祖午夜凶铃的横空出世，才让我真正体验到恐怖；2001年韩国鬼铃的更风之作开始，韩国每年都会大量产出参差不齐的恐怖片，泰国，香港，台湾也有不少恐怖佳作，而欧美的血腥恐怖片市场已缩小，僵尸片如同喜剧一般，好莱钨开始购买亚洲剧本翻拍恐怖片，并取得大量的市场票房，美国本土也开始尝试新型恐怖片，但是效果没有亚洲明显。

喜欢看恐怖片的人分两种，恐怖片也分成两种吧，一种是鬼的恐怖，代表就是亚洲；另一种就是欧美的血腥恐怖片，那种开膛剖腹，骨头断裂，剁头剁脚的那种，让笔者恶心，笔者认为，象星河战队，杀死比尔也算是恐怖片了，因为那些镜头我实在不敢看。

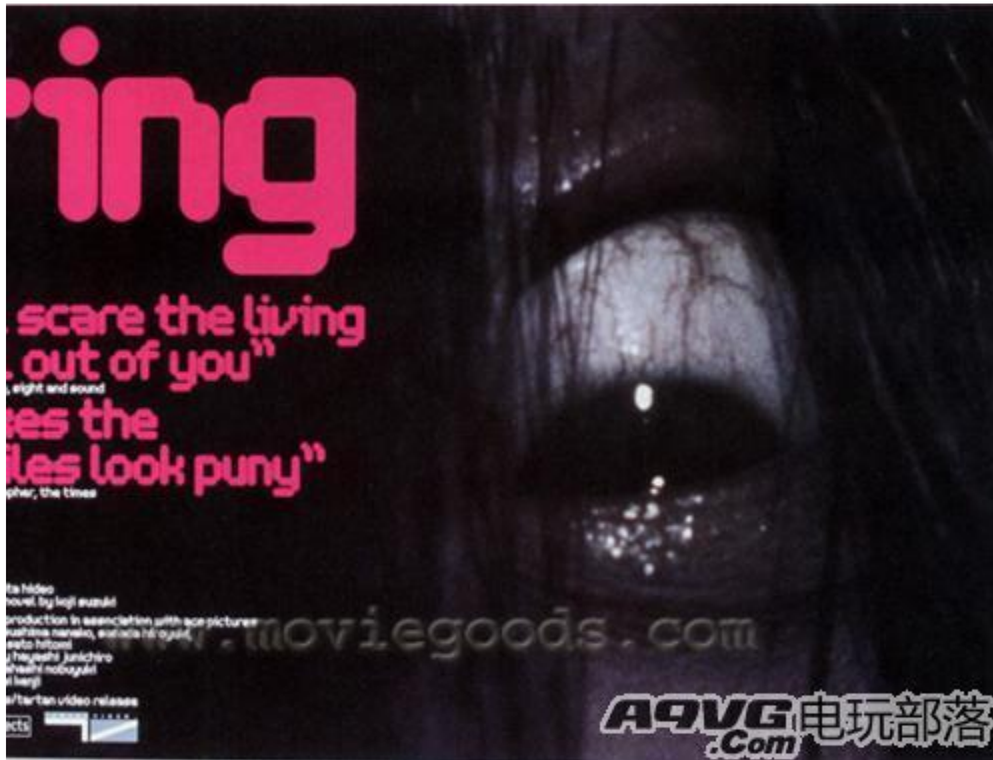
日本篇

1，午夜凶铃（7 夜怪谈）

那就先说始祖吧:当时买时已经风魅全球了，我和几个济南一中的哥们为了别太害怕，大中午的凑在我家看，并听说，“井”里那段非常恐怖；可是看着看着，非常昏昏沉沉，激情没有了，节奏太慢，镜头粗糙，感觉腻外，终于到了“井”，大失所望，只不过是松岛菜菜子从井里哆里哆嗦的捧出个骷髅而已！于是大家开始放松下来，坐在一起吃饭。

可是突然觉得气氛不对劲！不是电影快结束了么？怎么这么安静？男主角的电视自动打开，拔了插

销还打开！然后就是那段黑白画面，那个“井”，一个身穿白色睡衣，披头散发的高高女鬼从井里爬出，晃悠悠的走向镜头，然后竟然爬出了电视！当时的背景音乐已经忘了，以前这种长的相似的女鬼见的也不少了，但是这个近看不一样！她爬着，而且她的眼睛，是，是，是那样子的！



然后电影就结束了，大家张着嘴，才继续嚼着刚才的饭；都装着没事，都说，不过如此么，但是那晚上，没一个人睡的好，尤其是床边放电视的。我再也没看第 2 遍，即使看了惊声尖笑 3 中虐待狂揍贞子，以及删节片段中辛蒂打扮成黑客帝国用中国工夫外加呕吐物打倒 100 个贞子特工史密斯，我还是不敢再看原版```

嘲笑一下美版午夜凶铃，把贞子换成一个小女孩，虽然票房过亿，但是恐怖程度大不及原版。

如果没有结尾，本片绝对可以称为 B 级电影的，这个结尾在笔者认为比第六感，人猿星球的结尾还要伟大```

从本片开始，各地开始模仿贞子，原来恐怖的鬼是爬着，不但一头乌发长发飘柔而且身体柔韧性特好，连寂静岭 4 和零系列也开始出现这种女鬼了```不过因为她的眼睛过于吓人，以后的女鬼们都不再有这种眼睛了```

2，鬼水恶谈。



中田秀夫在午夜凶铃后的又一力作，虽然情节俗套，但是相当感人，有几个桥段也是相当吓人，如水箱处，抱错孩子等，结尾也很感人，女儿上楼追妈妈那段加上煽情的背景音乐，差点让我老爹也落泪，乐乐和小猪也是觉得非常感人。当时我们建工全班也一起在深夜欣赏了这部片子，结果害的男生把每一个女生送回宿舍，连厕所滴达水都不敢让她们去厕所了。虽然美版请上影后 jennifer connerly，可惜票房不佳。最终 BOSS 虽然是个小女孩，但是非常厉害，至少陪上一个人的命啊```

3，咒怨



好多人都不知道，咒怨是分电视版和电影版的。虽然电影版画面清晰设置优良，但是剧情让大多数人摸不着头脑，而且也不恐怖，原因是电视版太优秀了：完整的上下剧情（咒怨究竟是怎么来的讲的非常清楚，如妻子如何惨死的，俊雄的外公如何报仇等），非常恐怖的几个桥段（没下巴那段，在教室里遇见俊雄那段，俊雄外公给孕妇强制接生等等），画面发黄，一切因素，让我大力推荐这部咒怨电视版。当时在山建工时，只知道日本出了新的恐怖片关于鬼屋的，而且很吓人，据说已经在日本吓死过人，而且海报因为太恐怖不允许在香港挂出。于是买来看，当时不知道是电视版，但是还是吓的我们一个月没睡好，到后来才知道有电影版，但是相比之下一点也不恐怖了。

片中一大创新算是母子两人虽然都是鬼，但是造型各具特色，让人难忘：妈妈延续了贞子那种爬着（虽然化装不恐怖）并瞬移的功能，而海报上的儿子俊雄长的非常欠扁，遗憾的是，在惊声尖笑 4 中，他并没有被狂揍一顿，可惜可惜```



酒井法子消失多年后重归影坛就是出演咒怨 2，电影版，还算成功，至少比第一部电影版恐怖。美版的咒怨也轻松上亿，但是续集就没有唬住美国观众了，票房还没有 1 的一半。对于无冤无故的屠杀善良的人们，甚至是远离鬼屋的地点，俊雄母子俩都能大老远跑过去杀人，实在匪夷所思。

4，予言 和 感染

两部电影同时上映，酒井法子中邪出演恐怖片成了瘾。予言的海报非常吸引人:



但是剧情虎头蛇尾，难以自圆其说，实在遗憾；感染的剧情吸引人，也有些深度，心灵上的犯罪感也会传染的，推荐。不过小猪和其他朋友认为予言很感人，你觉得呢？据说从这俩片子开始，加上这俩片子，六个日本导演要一起制作 6 部恐怖片，不知得等到啥时候呢```



恐怖桥段：烧焦的女儿敲家门；帅医生口吐绿沫的寻求救命。

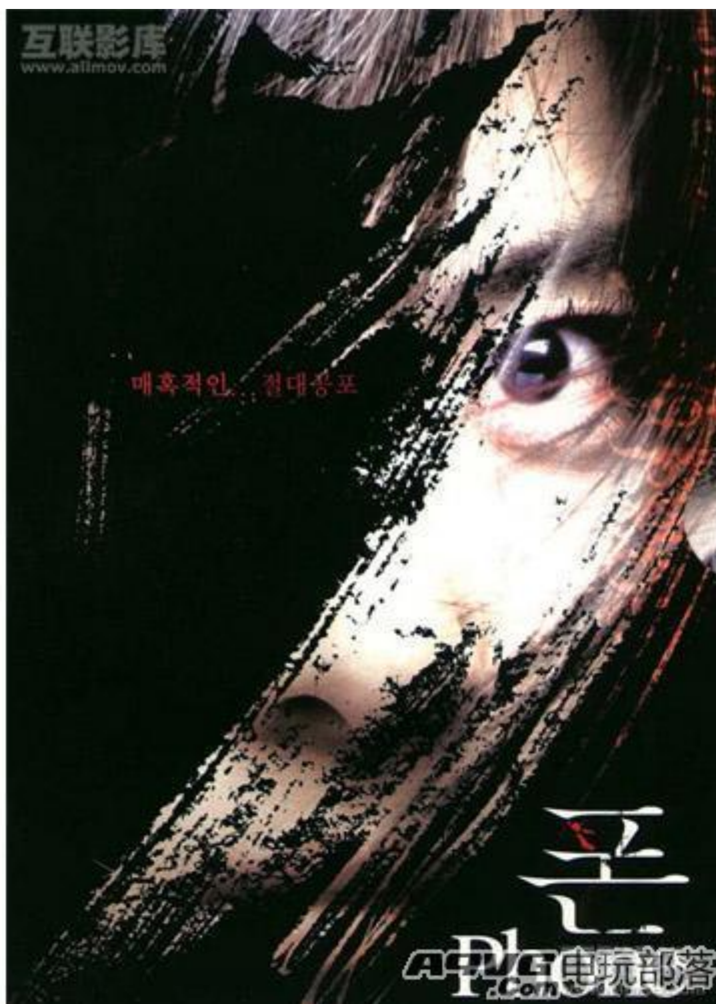
5，鬼来电 123，买鬼回家，轮回 Rinne，阁楼 Loft，富江 123，案山子 Kakashi，降灵，催眠 Saimin 这几个电影有谁看过没？好看不？我买了许久了，但是都没看，没空，也没兴趣，希望大家推荐下```（记得当时我们看鬼来电 1 和富江 1 都觉得一点也不恐怖！也看不懂）


死んでまでも奪いたい愛。
死してなお守りたい愛。
「私は、哀しみの正体」
主演 野波麻帆
案山子
KAKASHI
A9VG.Com 电玩部落


There are some frequencies we were never meant to find.
PULSE
JULY 14

韩国篇

1，鬼铃。



我见过有影评说这个电影不好的，没有导演的第二部笔仙好；但是我觉得正好相反，笔仙剧情俗套，演员没亮点，没有恐怖桥段，结尾硬生生的加进来的鬼铃中已经长大的中邪小女孩让人莫名其妙；而鬼铃，剧情非常耐看，虽不致风回路转，但也足够吸引人，尤其是中邪小女孩的表演，天啊，她才几岁？顶多 7，8 岁吧，能表演的那么中邪，她比驱魔人中的小孩还厉害！我怀疑她能否正常的长大呢？我还记得一段细节:下着学的冬天，两个互相仇恨的女人坐在一起，一个是妻子，身穿短裙稳静的坐着，她心中有火；另一个是第三者的学生，里三层外三层裹的严严实实还打哆嗦，她心里冰凉。

其中有一段让我当场吐沫横飞的:经过一段鬼屋灵异事件后，进入一段很普通的相对缓和场景，很温馨的，女主角安慰受惊的小女孩，给她唱歌，聊些天真的儿童物语，突然！我就不说了，反正当时让毫无设心房正喘口气喝口水的我突然吐出白沫咳嗽起来，真是 BT 啊！越是你放松了，就越在此时吓你！很不俗套！我喜欢！象这种恐怖桥段本片中非常多，很过瘾！

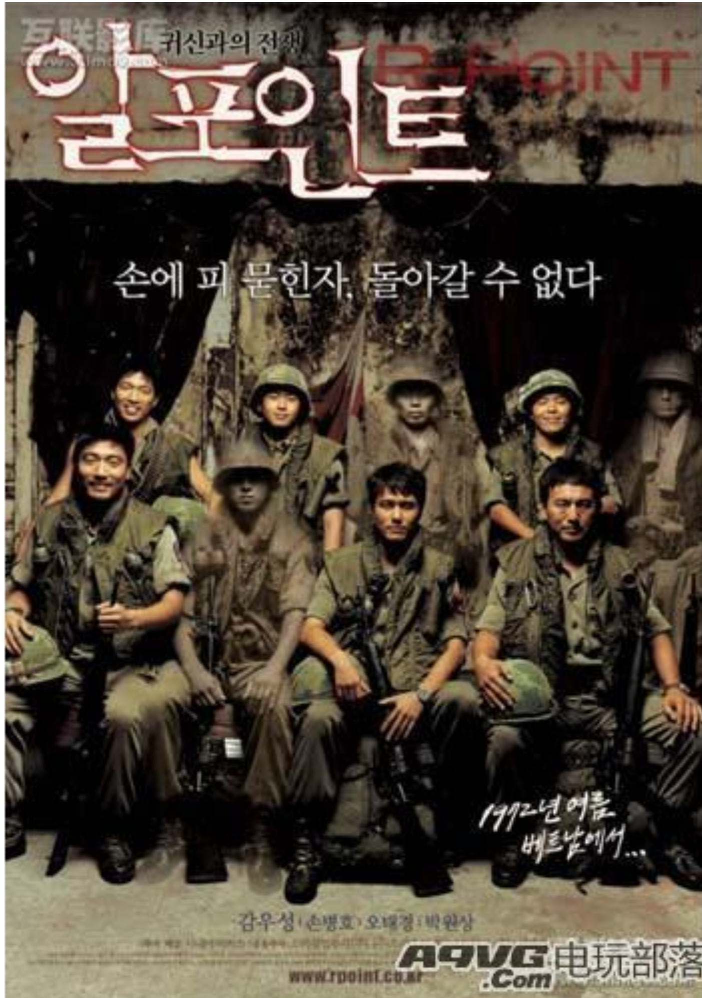
缺点就是，不小心把破鞋第三者惩罚到死就陪上了那么多无辜人的性命，实在说不过去。

（题外话，当时看中央 8 的“加油金顺”时，里面有个女配角眼睛特大，就是那个追在熙的女人，我妈说她演鬼最好，如愿以尝，她在笔仙中就是秀她的女鬼超大眼）



2，R 高地，也叫罗密欧点（R-POINT）：

海报相当精美漂亮：



这算个反战电影，讲述越南战争时一组韩国军队遇当地鬼的故事，除了不吓人的女鬼，所有演员全是男人，场景阴森，表演夸张，剧情吸引人，值得反思。

两点印象很深需要说明:一般恐怖片都是在晚上拍摄，天时地利的吓人；惟独这个电影大多数时间发生在白天，也同样吓人:大白天里，在黄色半身高的草地里走失的士兵四处寻找后，终于找到队友在前面慢慢走，他气的过去一边嘟囔一边跟着他们走，可是他的队友们一个也不说话，走着走着，他们慢慢趴在地上，士兵以为发现了什么，也跟着趴下。天空发黄，四处全是半身高的草地，大约三级风忽忽的吹着草，画面就一直这样，我和这士兵都发觉了不对:他的战友们都消失在草里了！（这一段我觉得相当恐怖，很象金田一的感觉，但是乐乐和小猪觉得一点感觉也没有！）

到底哪个战友被鬼附身？谁会脆弱的被鬼挑拨自相残杀？让我感受颇深。无论如何，坚持下去，坚定自己的信念，才能活下去啊```本片唯一的缺点就是片中唯一的女性--最终 BOSS 来历不明不白的，虽然她很厉害，引诱的大家自相残杀，但是她不恐怖啊！

山东最大的政府报纸《齐鲁晚报》上说张艺谋要重拍此片，可是本片里没有漏胸漏腿的女人群啊，不知道他想怎么拍？

3，洋槐



新颖的叙事方法，如诗般的镜头画面，面无表情的臭小孩们，幽雅的音乐，奇妙的洋槐数根，推荐。看来中韩两国都认为树也是有灵性的啊！片中只有心里有鬼的人才会有幻觉，最后有罪的人都惩罚了，这个设定算是大快人心。海报非常好看，那个韩语连成一个树状``

4，镜中鬼影。

刘智泰的第 2 次鬼片之作，可惜故事从第一分钟就看明白了，怨死鬼找对人报仇呗。一般恐怖片都会安排一点关于镜子的恐怖桥段，但是本片是从头到尾全都是有关镜子，从刚开始的女厕所，电梯中的镜子，轿车里的镜子，决战最终 BOSS 时整个大厅里全是镜子，到最后模仿第六感的结尾也是用的商场橱窗的镜子，真的是“贴切主题”啊！恐怖桥段：女人照镜子时，弯下腰，但是镜中的女人并没有动！

5，红蔷花莲



个人认为我见过的海报中最震撼最好看最值得收藏的海报，虽然电影一般般，大明星加盟也挽救不了俗套的剧情，但是海报，还是海报，太美了。不过有人因为周杰伦叶惠美专集封面模仿此片海报而告他，但是我觉得真看不出有任何模仿，可能学建筑的能看出来吧。缺点是这种电影是没有最终 BOSS 的，最后揭示的剧情推翻前面所有的影象，原来整部电影不过是姐姐的幻想而已```受骗了舒服吗？

6，人形师。

喜欢开场，因为如果没有什么好的创意，还要可以隐瞒剧情糊弄观众的话，还真不如一开始就把剧情摊放在最前面，并用最白话讲出来，再展开故事看的舒服啊！不知道这个电影是否取材于零 红蝶 对于人形被注入大量的人类情感就会变的有生命这一说法，红蝶中早有描述。值得一提，最终女 BOSS 长的很恐怖，跟闪灵（the shining）女主角有一拼的！我就说嘛，既然是鬼片，弄那么些养眼的女演员干吗？就应该选长相奇怪的特型演员嘛！

7，女高怪谈系列



我只看过 3 狐狸阶梯和 4 声，每年夏天似乎都有续作推出，女导，并且每次都成就一批年轻女演员，剧情俗套，不吓人，专为了看女演员们，不值。似乎都是女同志哎，话说回来，学生时代的确有好多女生很暧昧，红蝶也算吧。有人看过 1，2 吗？能否介绍下好不好看呢？

8，灵，



次灵非彼零，而且差的太远。对于从水里出来的女鬼，大家都已经免疫了，本期待最终 BOSS 的鬼献身能让人吃惊下，但是还是落入俗套，审美疲劳了，没有半点恐怖感```

9，四人餐桌，



当年吵的很火的，可惜看时差点没睡着，见了男主角每次欲言又止的腻外样就受不了，全智贤还是野蛮女友好，在这里面不死不活面无表情实在无法让我投入。但是看过某影评说能吓死人，真的是感觉相差甚远啊，可能有人就觉得这种腻外的电影恐怖呢？

10，假发，杀人弦，红鞋，阿娘，遗失物 Otoshimono，突然有一天突然之 D-day，突然有一天之黑暗森林，突然有一天之第四层，突然有一天之 2 月 29 日，灰姑娘 Cinderella，凶相 Face，凶房，死亡录播，爱的肢解 Tell Me Something，这几个电影看广告片相当见血血腥，有谁看过没，能否推荐下呢？


그날,
꽃같이 아름다웠던
그녀는 어디로
사라졌을까...
당신이 죽인 그녀의 이름
아랑
阿娘
2006년 여름, 내 얘기를 들어주세요

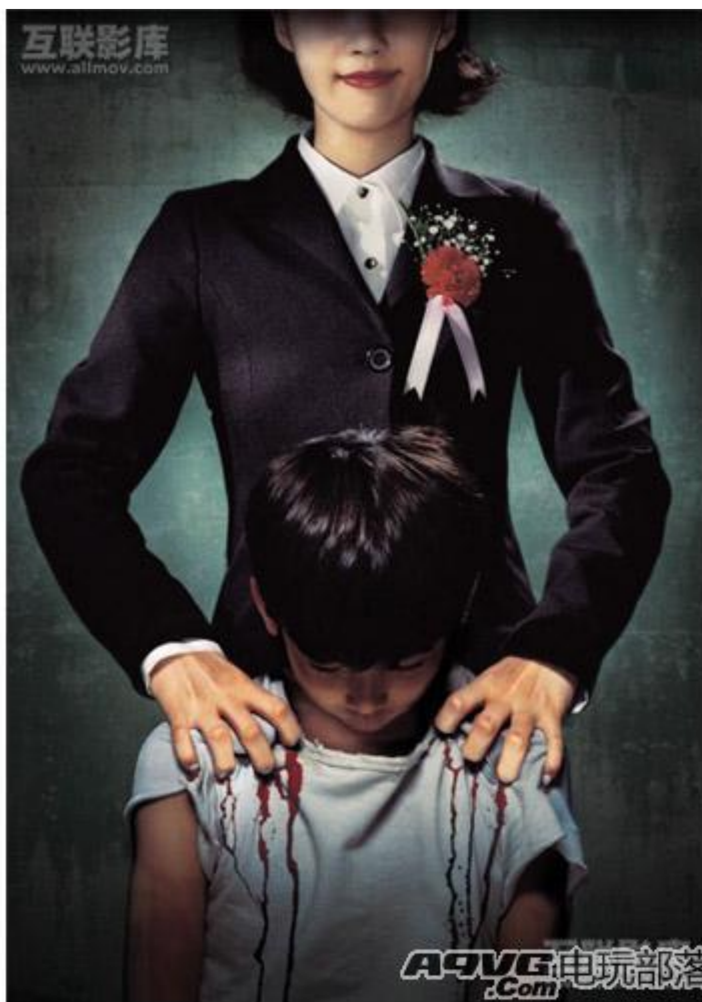




互联影库
www.allmov.com
“그래... 내 머리를 빗어줘”
가발
A9VG .Com 电玩部落



互联影库
김혜수 김성수
김용균
당신의 탐욕이 저주를 부른다
잔혹동화
분홍신
2005年 7月開封
A9VG.Com 电玩部落

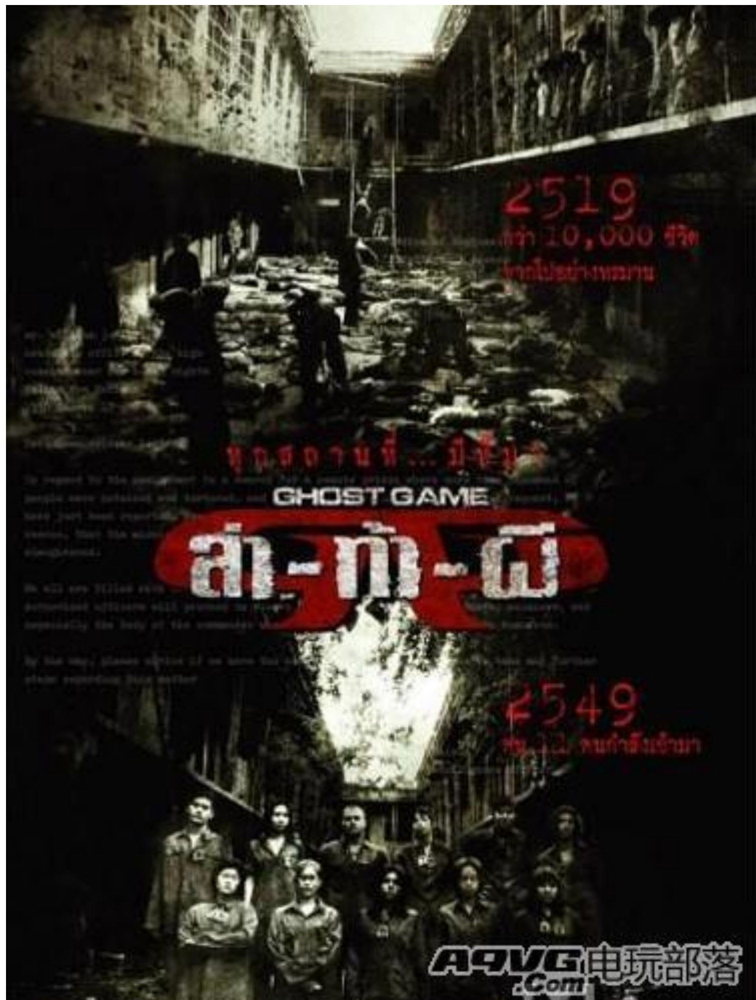

互联影库
www.allmov.com
A9VG.com电玩部落


www.lostface.co.kr
2004년,
올 여름을 지배할 첫번째 공포
얼굴없는 원혼의 저주
페이스
A9VG.Com 电玩部落




日韩恐怖电影非常相象，大概是因为都是东方面孔吧，不过韩国的恐怖片更多于侦探破案类的，日本的则是鬼报仇的事居多，而且韩国出血更多一些```大多数都是关于中邪的物品传播杀人，但是韩国的仅仅是假发镜子破鞋之类，谁捡到谁倒霉，可是日本的就恐怖些了，如录影带啊短信什么的，传播太广了，比如在惊声尖笑 3 中，贞子杀人的录象竟然在全国电台播放，连外星人都误把贞子当成 A 片来看，为解开贞子的怨恨来到地球的```

还有泰国的这俩电影大家看过没？希望给些评论：变蜥人魔 Lizard Woman，Ghost Game 之生还者。



2519
10,000
GHOST GAME
ล่า-ท้า-ผี
2549
A9VG.Com 电玩部落



还有台湾和香港的这几个，大家也评论下，我还没看过的：诡丝，见鬼，双瞳，救命，三更。怎么都是俩字的？异度空间和饺子还不错，至于陈小春等演的“恐怖片”也够“恐怖”的，足以证明的确有做愚蠢决定演愚蠢电影的愚蠢艺人的存在。



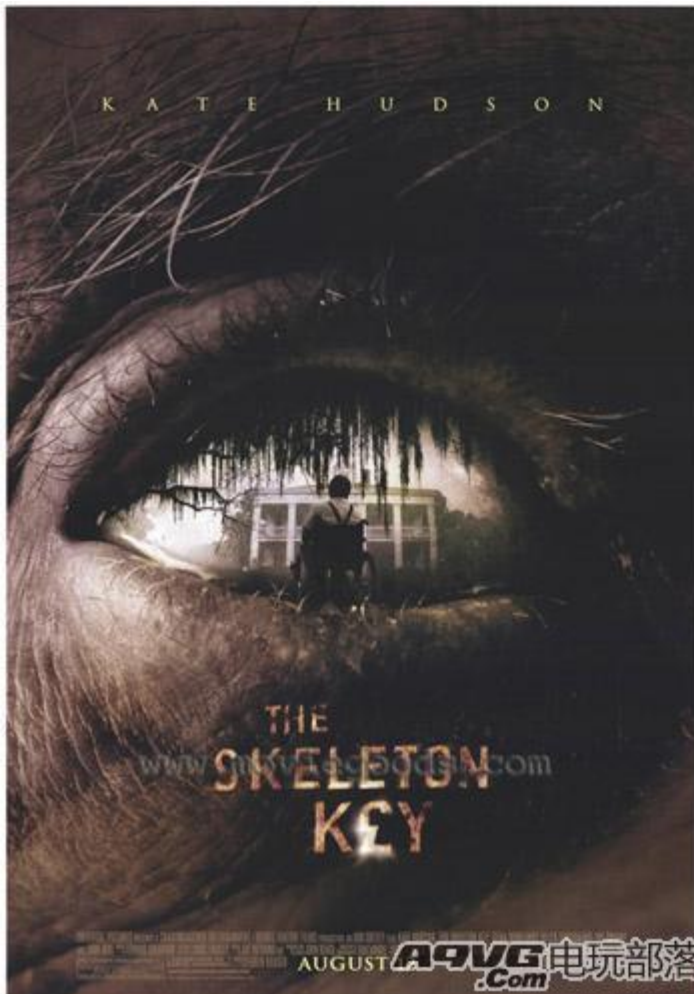
至于大陆的恐怖片，我还说么？

美国篇：

说实话，几乎没有能吓到我的，除了血腥类的所有恐怖片，这种电影我一般也不看；关于鬼的，印

象也不是很深，而欧美杂志评选的最恐怖的电影我没有一个同意的，看沉默的羔羊时我差点睡着，也许是因为我母语不是英语所以无法体会汉尼拔说话到底有多么恐怖能够吓死人？驱魔人更别说了，东方人不信西方人的教；而闪灵(the shining)，原著作者 stephen king 非常气愤 stanley kubrick 的改编电影，而整部电影我最害怕的就是女主角长的太恐怖了！简直就是特效演员啊！```就说几个我认为不错的吧：

1，万能钥匙 skeleton key：



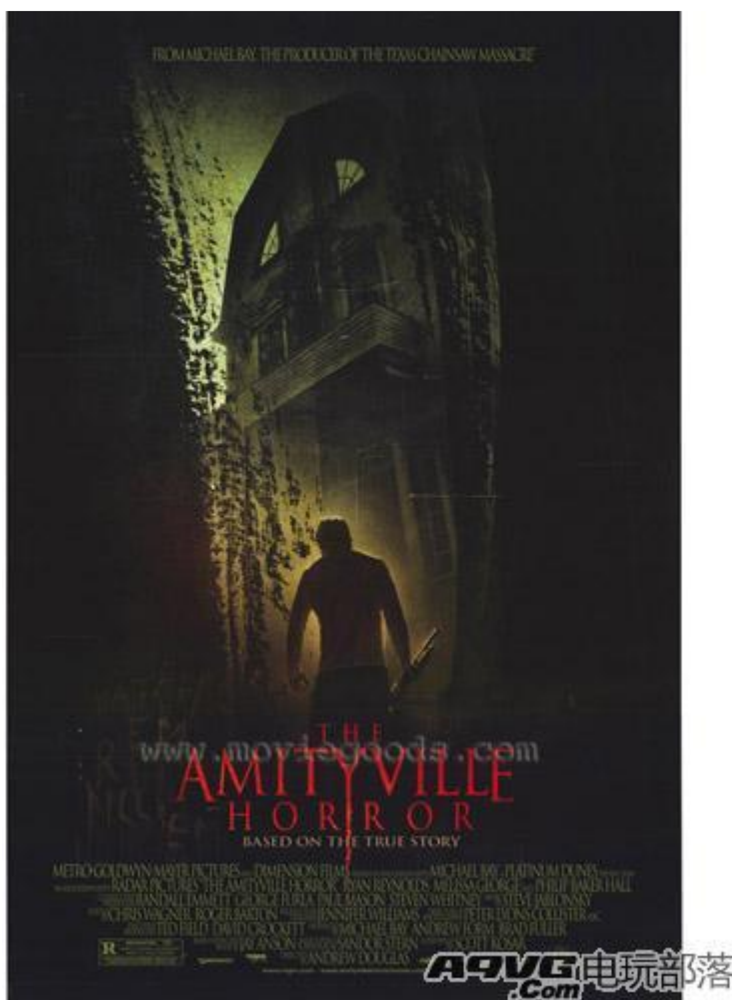
首先我表示不能理解:为什么本片的评论如此差，的确本片不是吓死人的那种，也没有血腥镜头，也没有刻意加进的色情激情镜头，但是就评这点本片就是差劲吗？反对```本片的剧情非常让人回味，越是回味越是害怕，难忘，海报非常好看（又是一个因为海报而买的电影，估计光看影评是不会买的），4 大演员对戏很过瘾，青春偶象 Kate Hudson 我觉得和影评相反，在刚开始红的时期选对了一个个性角色，印象非常好；老辣的着名影星 Gena Rowlands 很抢眼的演出；最难得的是英国最着名的老演员 John Hurt，在影片里他没有一句台词，但是表演相当到位，出演的中风老头非常感人和卖力。

剧情我就不说了，大家尽情欣赏吧，胆小的也可以看的，因为不是太恐怖，而且小猪和乐乐也是特别喜欢一起欣赏一起讨论的，强烈推荐。（本片和万能钥匙根本没关系，那个南部大房子和沼泽地也不恐怖，恐怖的还是仪式啊）

恐怖桥段：女主角最终明白了一切并后悔而无事于补的叫着，i dont believe，i dont believe```字面

意思是“我不信”，但是看这电影的每个观众都会了解这句话的深刻含义！

2，鬼哭狼嚎



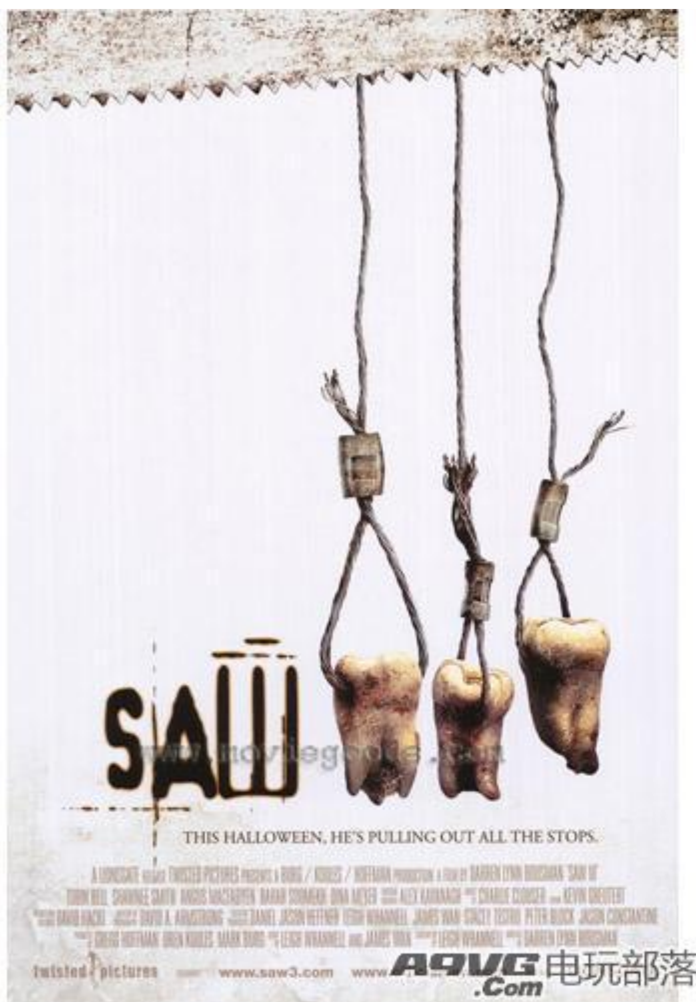
忘了这个中文翻译是不是对，反正原名叫 AMITYVILLE HORROR，根据真实事件改编:不知道从什么时候开始，这句话成了恐怖片宣传语？7 宗罪里，PITT 曾经说过，那个神经病可能正在裸体跳舞，或者会说，是那些声音让我去做的，什么什么的，说的就是这个电影的真实事件吧，一家人搬进鬼屋（当然，搬家之前是不知道的），然后男主角总是听到声音，最后被逼疯杀死全家人，当然没有成功。喜欢这个电影，也不知道为什么恐怖，可能因为被吓到了，看过这么多关于鬼屋的恐怖片，包括惊声尖笑 2，都没有这个恐怖哎```

恐怖桥段：看着自己最爱的人中邪，真的是难过的动不了身，更别说去伤害他了。

3，电锯 saw，这个电影在中国也很火，剧情类似七总罪，讲的是一个奋青，不是，是个极度的奋老，变态，设计机关陷害他认为对社会无益必须接受他的惩罚的人，达到此目的甚至连无辜的儿童也牵扯进来，还口口声声说自己鄙视杀人犯，自己不是杀人犯，每集基本都是以一个受害人的视角展开故事，场景很密闭，剧情很紧凑，非常耐人寻味；算是新的恐怖片题材，并且票房足够拍数部续集的了```


HOW MUCH BLOOD WOULD YOU SHED TO STAY ALIVE?
www.moviegoods.com
CARY ELWES DANNY GLOVER MONICA POTTER
SAW
A9VG.Com电玩部落

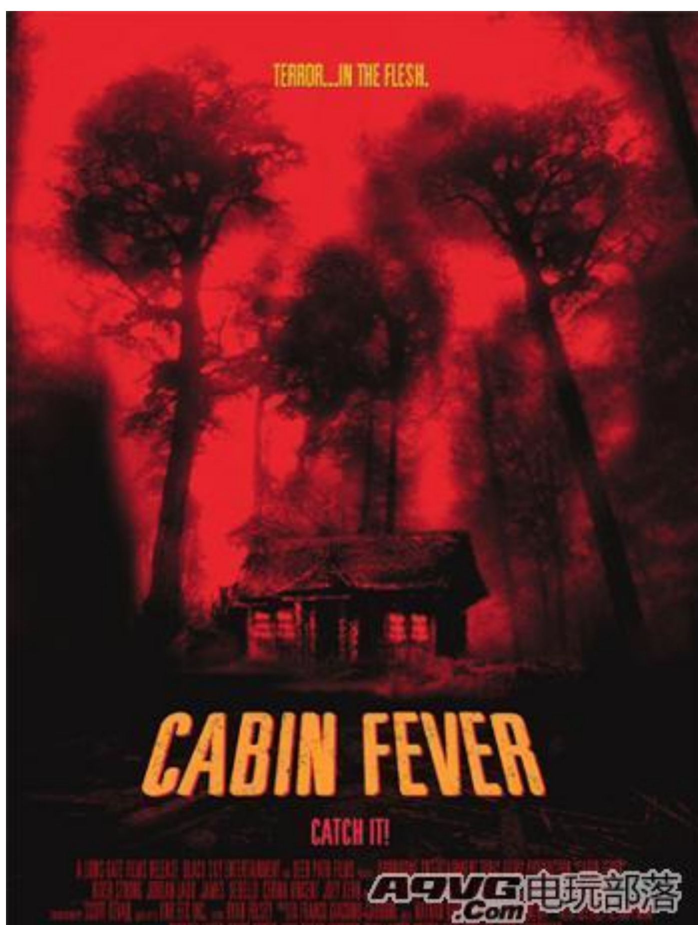

SAW II
www.moviegoods.com
COMING SOON
A9VG.Com 电玩部落

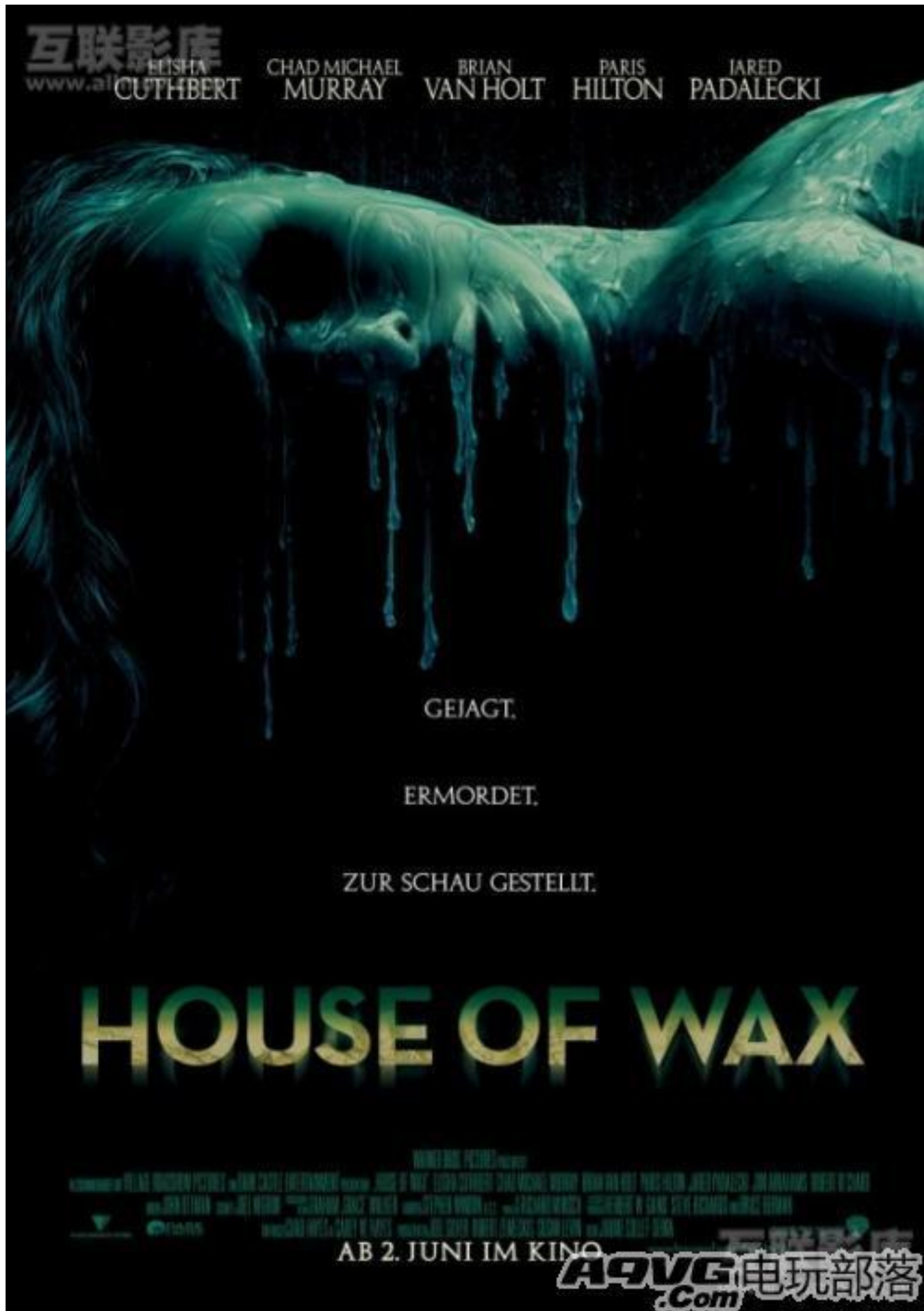


续集不到一个月就拍出来了，虽然延续剧情，但是没有 1 代出色；到了 3 代，突然风格大变，让我适应不了，紧凑悬疑的剧情不见了（或者说缩少了），取而代之的是各式各样杀人仪器详尽的表现，长大 10 分钟的大脑手术写实描写，血腥镜头一个接一个；前半小时都是讲无关剧情的人们是如何一个个被残忍害死的，后面一个小时关于女医生一家的主线和 JIGSAW 这个恶棍老头的感情描写的次线交叉，然后就是匆匆结束了。虽然 JIGSAW 最后爽快的死了，但是他说他牵了 5 集的合同，那么极有可能，前传 2 部曲了```

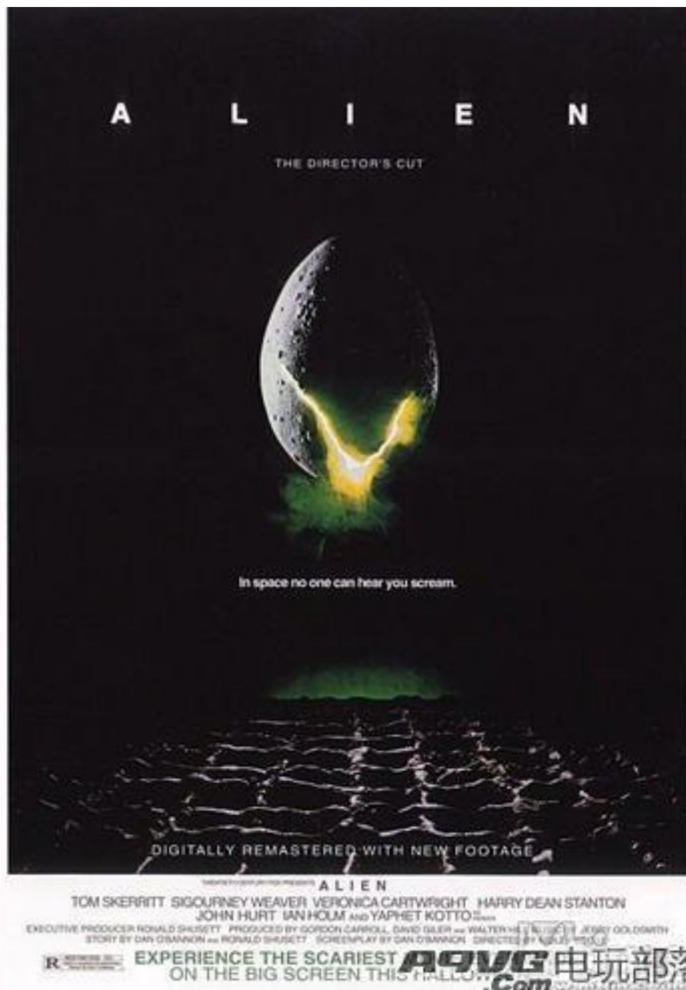
电锯 3 的票房最高，所以，我的偏见不能代表广大血腥抗体群众们的眼光啊```而且我的同事也嘲笑我的忍耐力了。恐怖桥段：任何出血的场景。

4，其他的血腥恐怖片，如德州电锯杀人狂啊（texas chainsaw massacre, 70 年代首拍的艺术片，又是真实事件改编；21 世纪翻拍，并一并附上前传），隔山有眼（hills have eyes, 听说里面骨头断列声音非常刺耳），cabin fever 尸骨无存，人皮客栈(hostel)，恐怖蜡像馆（house of wax），星河战队(starship troopers)等等，就算是血腥类吧，我和小猪，乐乐是绝对不会看第 2 遍了，甚至有些看了广告片就坚信不会看的```

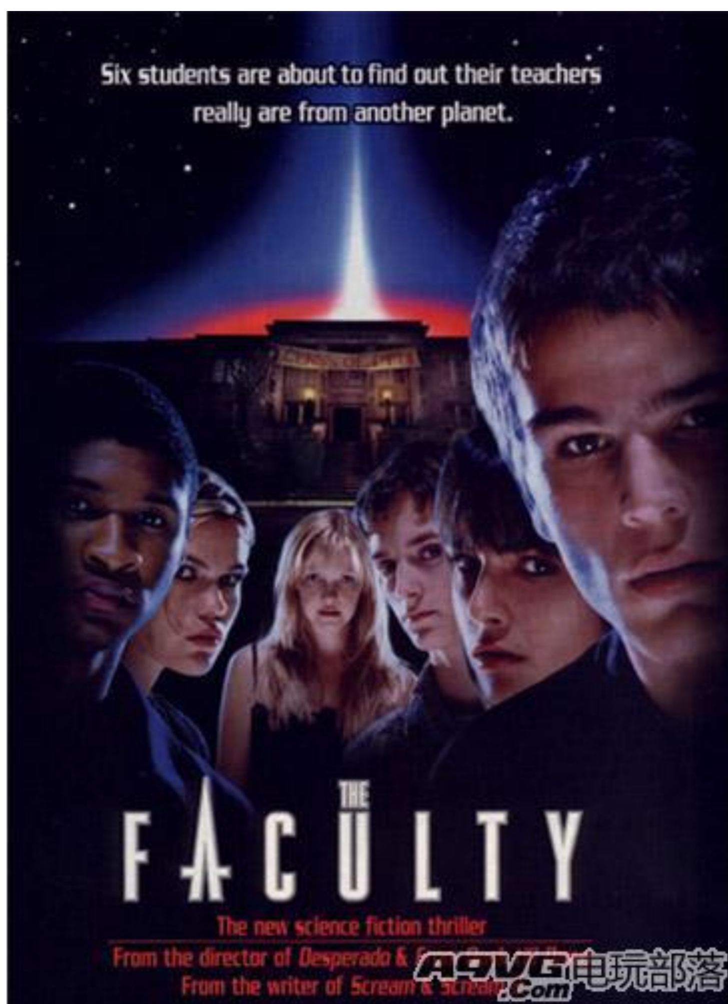

TERROR...IN THE FLESH.
CABIN FEVER
CATCH IT!
A9VG.Com电玩部落



5，其他的那就是老片经典型了，如异形(alien)，1 代最恐怖，2 代改成战争片，3 代改成黑色片，4 代改成纯正科幻片，还是 1 经典吧（破肚而出那段，那个人是不是年轻时的 john hurt?）```



榆树街噩梦(nightmare on elm street)和他无数的垃圾续集，片中的经典坏蛋 FREDDY 在 97 年还导演了部非常好看的“老师不是人”(the faculty，好棒的中文翻译！)，万人迷 johnny depp 可是在里面被床杀死的哦```；



5 月 13 日和他无数的垃圾续集，片中的经典 JASON 最近还上了太空(jason x)```

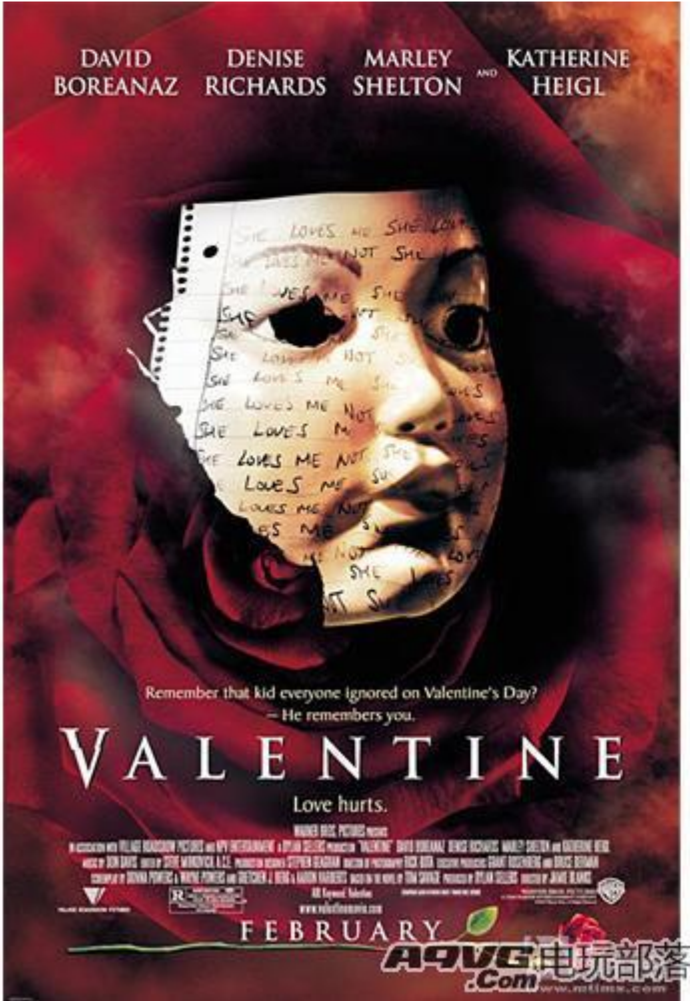
万圣节前夜(halloween)和他无数的垃圾续集，注意，第一部是始祖作品哦；其导演 john carpenter 也算是恐怖大师了，他的作品还包括大名鼎鼎的 the thing，the fog 等等；



导演 WES CRAVEN 的思想最现代，他在 70，80 年代的榆树街噩梦和隔山有眼都非常成功，90 年代他又开辟了惊声尖叫(scream)，我知道你去年夏天干了些什么(i know what you did last

summer)等青春恐怖片，21 世纪他又拍了部红眼航班(red eye)，虽然不是恐怖片，但是非常好看，也算自己的又一次创新吧。

象青春恐怖片如以上的这几个，加上下一个就是你（urban legend），H20，情人节（valentine）



，死神来了（final destination）等，吓人的地方统统是突然出现的东西外加加大声音的音效，虽然第一遍能吓的够呛，但是第 2 遍是绝对不会被吓到了，这也就失去了恐怖的意义了，尽管如此，不论是在高中还是大学，大家都很喜欢这些电影，因为毕竟讲的是学生的事，我们总是幻想周围发生这种事，可惜虽然济南一中和山建工变态的同学和老师不少，但也没有至此的```

惊声尖叫恐怖桥段：开场时，女孩和陌生人通电话，温馨的聊了一段后，

陌生人：你还没说你的名字呢。
女孩：嘿嘿，干吗要我的名字呢。
陌生人（接的很快）：因为我想知道我正在看的人是谁。
楞```
女孩：你刚才说什么```
陌生人：我说，我想知道正在和我说话的人是谁。
女孩：你不是这样说的```
陌生人：你认为呢？
女孩：我要挂电话了。
陌生人：等等啊，不是说要出去玩么。

女孩：我不这样认为。
陌生人（恶狠狠的说）：别挂电话。
然后女孩就挂了电话。然后就是这位大名鼎鼎的霹雳娇娃之一 drew barrymore 是如何被开膛的了```

6，再说一类，就是从第六感 (the 6th sense) 开始，涌现出了一些恐怖电影，电影一直充满悬疑，直到影片最后，揭示真正剧情，往往推翻之前所有的影象和推论，让人大呼上当受骗，却又有兴趣从新看一遍，就是保证 2 次票房。不但第六感是当年票房亚军（冠军是星战前传 1），还挣了几个小金人或提名；然后刚离婚的 nicole kidman 事业如鱼得水，演了部小岛惊魂（the others），也是非常卖座和广受好评，即使是讲故事，同学们和小猪也很感兴趣。骗一次两次就 OK 了，再接着骗观众就不买帐了，于是那个印度大导演就不吃香咯，接下来他的电影如天兆（signs），不死劫（unbreakable），灵异村（village) 和水中妖（lady in the water）总是莫名其妙的语言，要么冗长的台词，要么半天挤不出一句话来，所以才被惊声尖笑 4 大涮了一把 BT 台词瘾，而且票房一个比一个差。

同样观众不会上当两次的典型就是女巫布莱尔 (blair witch project) 了，虽然是历史上最净挣的电影，但是也是最忽悠的吧，以假乱真的官方网站，从头到尾也不知道到底有没有女巫，好在当时高中（济南一中）的打字课老师长的很奇怪，被我们灌上了“女巫不莱尔”的大名；不过不片的评论似乎是一半好一半坏，我的同学们也是，一半吓的够呛，一半说这是啥玩意；对了，我建议看本片时开大声音，因为画面上是看不见什么东西的，反而声音特别多，让人遐想的空间很大，尤其是在晚上，他们在帐篷里时，会听到很奇怪的声音，如鹿，婴儿等声音。扯远了，女巫不莱尔推出的续集虽然大力宣传外加 PC 游戏三部曲，但是观众不再买帐去受骗，于是没人再问津了```。

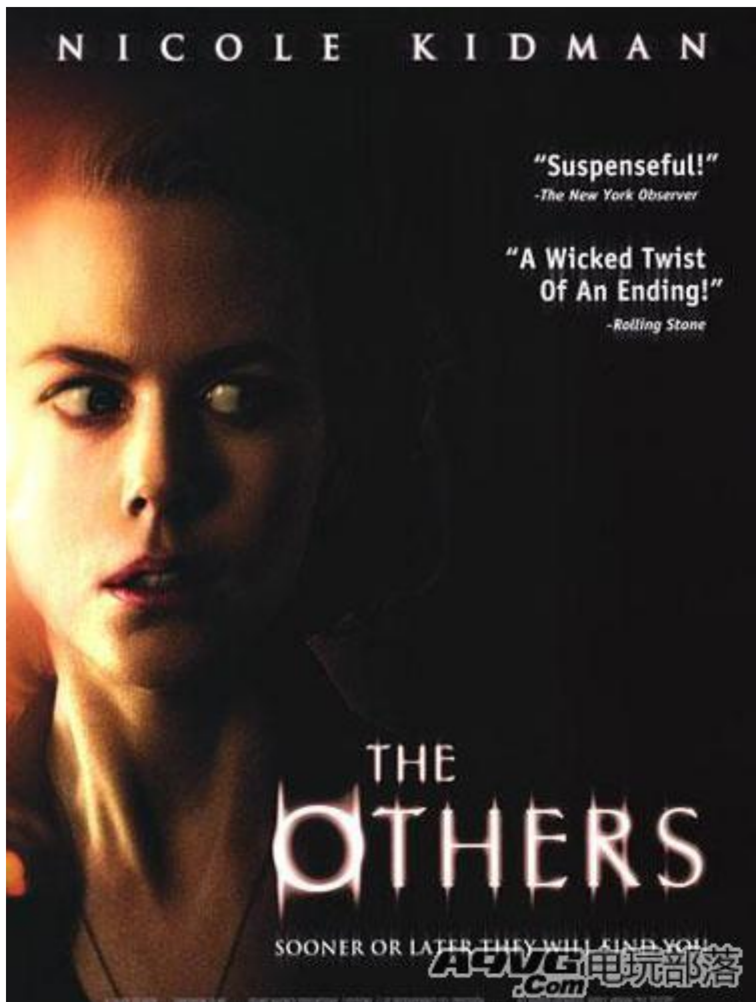




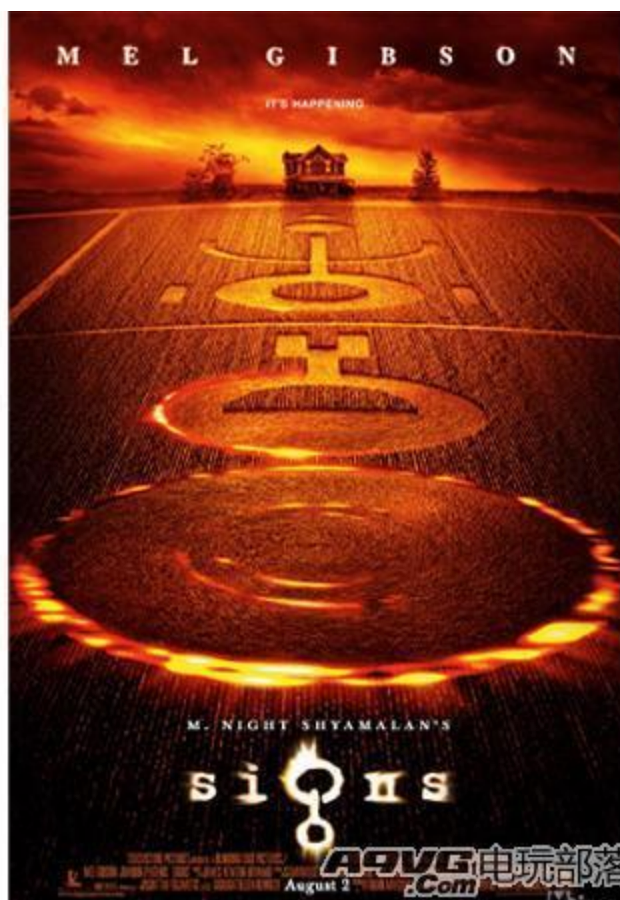


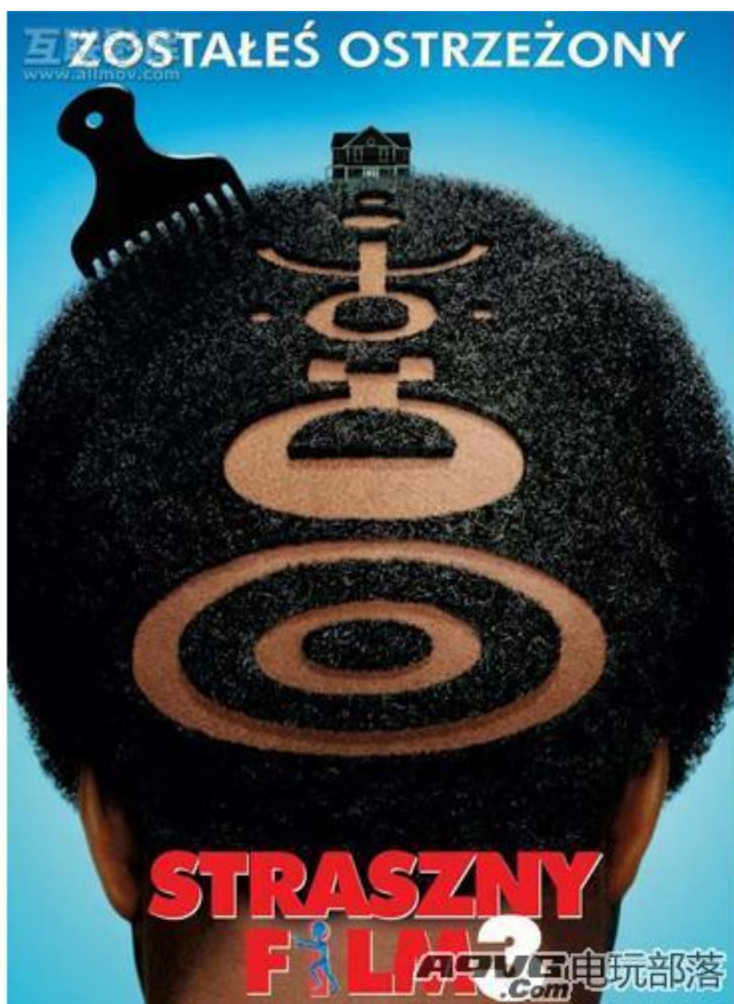
吓人桥段：第六感中，最佳男配角提名的那个小孩撒尿时，后面有个女老太婆突然走过，吃惊的是，换做是我肯定会突然终止撒尿，但是他还是继续尿呢！

小岛惊魂中，长的比鬼还鬼的人类老太太突然打开壁橱门```其实她是正常人，壁橱里的小孩才是鬼```很愚蠢的海报，远看象是 nicole 的大头贴。



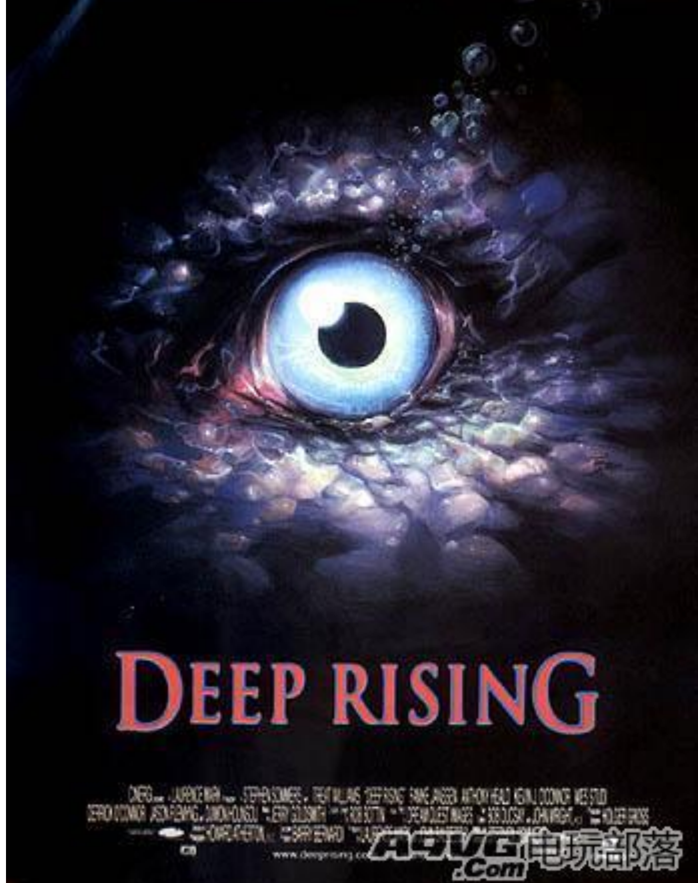
天兆中，以为一切都结束了，结果家中大厅里站着那个外星人看电视（没有通电的）```不过这个海报总让我想起惊声尖笑 3 的海报```


MEL GIBSON
IT'S HAPPENING
M. NIGHT SHYAMALAN'S
signs
August 2
A9VG.Com电玩部落



女巫布莱尔中，半夜里听见失踪的 Josh 在森林里痛苦的喊着什么，男女主角吓的连忙赶夜寻找他，但是还是没有找到```

7，至于怪兽类恐怖片，除了异形外，就数 98 年的极度深寒 Deep Rising，里面的中南海（嘿嘿，应该是南中国海吧）的八爪怪和它的吃人触角真的好恐怖，连 Famke Janssen 也加盟本片啊，可惜和 X 战警中的她一样，都是花瓶。

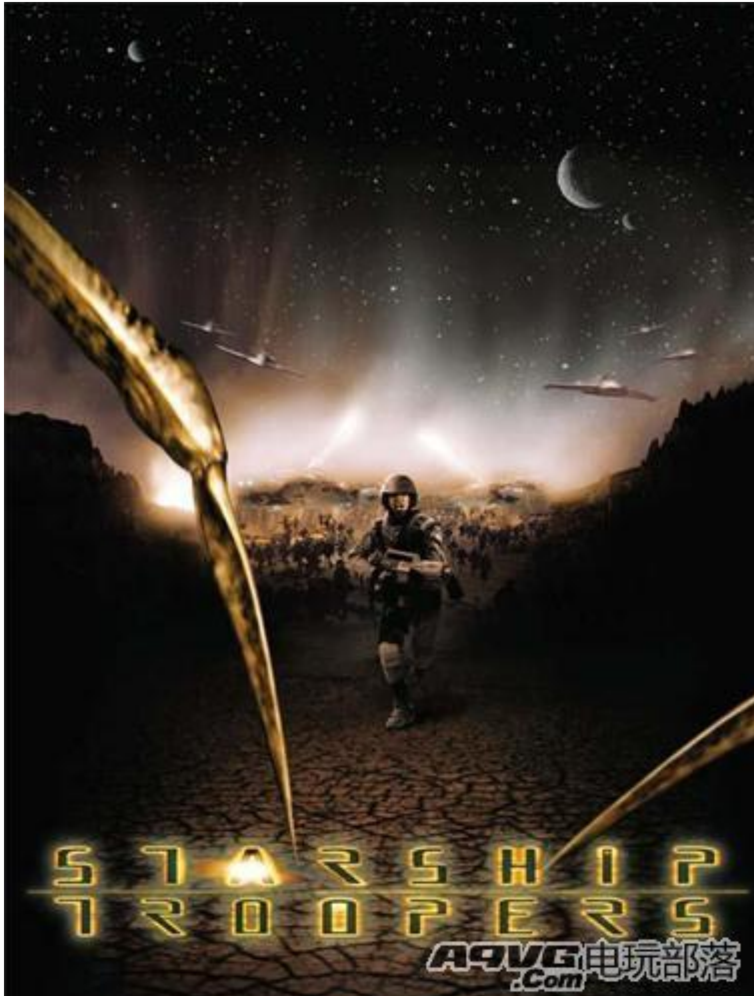

FULL SCREAM AHEAD.
From the "Special Effect Team" who made "Total Recall" and "Star Wars"
DEEP RISING



MIMIC，变种 DNA，也是非常值得一看的恐怖片，情节紧张，怪物吓人（长的就象人），片中的女主角影后 Mira Sorvino 可是会说流利的北京话哦。续集就不说了。

金刚 2006 版，哪里恐怖？不是大猩猩也不是霸王龙，而是深谷里的那些大虫子们，又恶心又恐怖，他们竟然还能活着出去```

星河战队，虽然大导演 paul verhoeven 打着反法西斯的名义把原著大改特改，本片剧情上实在漏洞太多，但是象他的本能（basic instinct），全面回忆（total recall)，透明人(hollow man）一样，高潮不断，一张张新面孔看着的确养眼，恐怖地方：大量的任何一个开膛剖腹穿脑断身镜头```



8，如果加上自然灾难片，这是否也算恐怖片呢？因为现在自然灾害特别多，是否会变成现实呢？
当看到天地大冲撞（deep impact）中彗星撞上地球引起的大海啸把纽约最高的楼也淹没了，后天（the day after tomorrow）中海啸再次淹没纽约，世界末日（armageddon）中小彗星群毁掉纽约，因为核弹导致生物变异，一个有日本血缘的大蜥蜴出生在法国并来到纽约生蛋，因为火山爆发而毁灭掉了 LA，这些画面出现在电影上时，你还会去纽约吗？不是，错了，我是说你是否害怕我们地球的将来呢？火山（vacano）这个电影里有一场是一个男的为了救乘客不幸跳入岩浆，眼睁睁的消失在大家面前，真的好恐怖```这种电影，只要不去想，自然也就不恐怖咯```

海报篇

总结下，一个好恐怖片似乎总有个好海报，但是好海报不一定就是好电影。正面教材除了以上几部，还有超级大明星福爷和最着名的猫女 michelle pfeiffer 主演的谎言背后（what lies beneath)，一般象这种有大明星主演的电影海报上必须有他们愚笨的大头贴，但是这个恐怖片海报却非常显眼:

HARRISON FORD MICHELLE PFEIFFER

He was

the perfect husband

until his one mistake

followed them home.

WHAT
LIES
BENEATH



本片剧情一般，情节缓慢，大家都是冲着两大明星和 harrison ford 号称第一次的反派演出去看的吧，不过浴室那段的确有些恐怖，尤其是气水在镜子上自己写出的 you know 两个字```

反面教材，中国大陆的如这个:



一个裸女，占了海报的一半，看了这样的海报唯一的感想就是俗！这象恐怖片吗？就象一部 TRASH A 片。而且电影名字叫“诅咒”，天啊，干脆叫“恐怖片”算了！拍个电影也不知道取个好名字啊？！看报纸上说，本片在东京上映时（好象不在大陆上映？！），日本观众们表示十分恐怖，是啊，要是我我也会这样说。

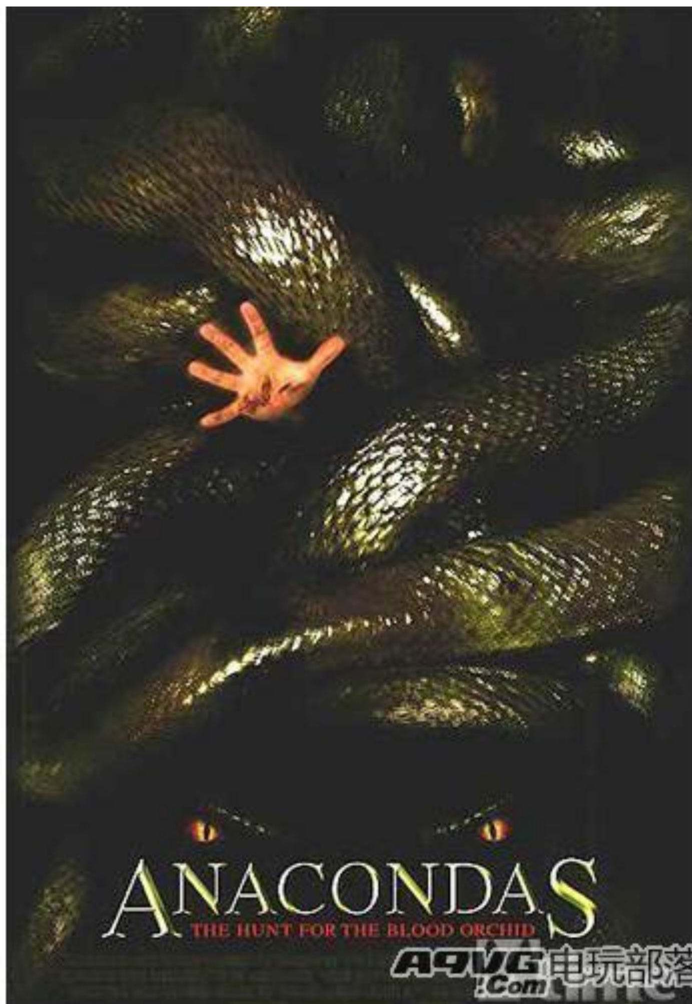
里面有一段我不小心换台时看到了，给大家讲讲：女主角自己在家，开开水龙头，流出一屡长发，然后换到下一个场景```我立刻换台了```看到这种桥段，你会觉得害怕吗？这样模仿日韩恐怖片的老桥段了这样会让大陆导演感觉很自豪? 貌似大陆的好多电影总是在海报上尽量多放色情东西，尽管整部电影里也不会露一次，如什么云山雨夜什么好同学恰恰什么大宏米店之类？我实在想不起名字来也不想去想。

蛇篇

对于未知的怪兽和鬼幽灵，只要时刻提醒自己世界上没有这个就不怕了，但是有一个生物是我又喜欢又害怕的，我觉得蛇真的是世界上最奇妙的生物，没有脚却会走跑游飞跳，花纹长的那么千奇百怪，身体内含有巨毒```于是对于蛇的电影我要再说两句:以前香港有个人蛇大战，小时候看的是相当害怕，美国 97 年出了部狂莽之灾（anaconda)，云集大量明星包括大 PP 阿姨 J-LO，茱利她的影帝爹地，ICE CUBE，OWEN WILSON 等等，影片也真的不错，无论悬念还是特技演技都让我难忘，还记得那个瀑布倒流大蛇空中咬人的镜头么？

说它好还有个原因就是续集太烂了！我看了广告片后，觉得这肯定是个好电影，虽然没有大明星票

房也很烂，但是我还是去看了，我吃惊的发现，整个电影里出现过的特技早就全部出现在广告片里了，也就是说我根本不用去看那 90 分钟的电影，光看广告片就足够了！本片的海报也算是个反面教材了，海报很好看，但是电影很烂，而且自从我知道那群蟒蛇交配是如何拍出来的后（把一群泥鳅放在小盆里，再用电脑进行特效处理），我连片中的蟒蛇特技也不想看了。



去年来了部空中蛇难（snakes on a plane)，影评虽然不过瘾也看不出什么黑色幽默，但是的确是巨蟒后的最好的蛇电影，至少你看到了至少 20 种蛇和硬生生的加进去的露乳特写激情戏。遗憾的是，除了飞机上的人们被蛇咬死，还有一些是意外血腥的身亡的，如被高跟鞋踩死。

恐怖片的未来

还真不敢说，至少现在看到的总是一部部类似的剧情，大多数是讲女主人公如何发现冤魂并调查出结果来的故事。再吓人的电影也很少了。用过的道具能用上的都用上了，不知道那些鬼还能寄怨恨在什么东西上？马桶里？至于血腥类的恐怖片，电锯 3 里都有大脑手术了，还能再怎么血腥？希望能借鉴下好恐怖游戏，是借鉴，不是改编。

写到这也许会有人问，你喜欢哪个游戏被改编成电影呢？我说，只要是我喜欢的游戏，统统拜托不要改编成电影，因为两种艺术的创造人思想永远不会结合在一起。好游戏无法改成好电影，彼此彼此。我非常喜欢欣赏国外论坛（如 neoseeker.com）是如何大骂 paul anderson（生化危机电影版导演，寂静岭鬼武者电影版制作人），还有大骂他的妻子 milla jovovich （生化危机电影版女主角--这个从没在游戏中出现的角色，却莫名其妙不知从哪个阴沟里翻出来的出现在每集海报上的女主角

爱利丝，引用原话就是 who the fuck is Alice anyway? ），对于没有仔细体验过寂静岭和生化危机的影迷来说，他们觉得这俩改编电影不错，电影素质，票房和评价也不错，但是作为纯正的寂静岭和生化 FAN，我们无法忍受这完美的第九艺术毁成爆米花，如果 paul anderson 真的象他说的那样热爱游戏把游戏当艺术，那么就不要再毁游戏了。

当然，他把真人快打，生或死，毁灭战士，光环，SSX，头文字 D，WE，太鼓达人改成什么样的电影电视剧我都不会一点在意的```
游戏和电影，似乎无法完美的结合啊，期待次世代能够给我们带来全新的感受```

游戏类

如果偏好血腥类的恐怖片，那么这类观众可能会觉得电影要比游戏好；但是喜欢鬼类的恐怖片的观众，会大呼不过瘾，因为电影的剧情总是有限的，体验感不够，互动感也不足，而一部完整的恐怖游戏就不这样了，剧情，操作，路线，所有的一切都是自己体验，每次体验都会不同，剧情长又长。许多恐怖游戏不是以恐怖为卖点，或者说，留给玩家深刻印象的往往不是恐怖，而是剧情，with 多种结局；不象看了电影后记住的只是哪个恐怖镜头，剧情看过一遍就算；所以个人认为，还是恐怖游戏更值得讨论，收藏和体验。

关于最恐怖的游戏究竟是零还是寂静岭，这种讨论无休止，所以，一一说来吧。

1，零（系列）:爱情可以跨越时空和地点，思念的力量是那么大。命运中注定好的爱情，戏中人却浑然不知，也许从未见过男人的囚禁的清纯少女，也会不经意的看一下窗外的男人，就爱上了他，并一辈子。即使在这个世界再也见不到，那个世界里也最终会相间。得不到爱的仇恨会把她的责任忘掉，即使杀人也变的冷漠。

对命运说些好话，因为没人可以反抗。注定好的事情，也许可以拖延一段，却不能最终被改变。但是命运给了他们选择，即使难于选择，也能走自己的路，总有一条是对的，不该后悔的。到底值不值呢，别人的命运，外人无法衡量，有人从小就被锻炼成刺人眼的巫女，有小孩从小就训练杀人，有人注定死后合为一体了心愿，有人注定今生阴阳两分隔，但是命运仍然留给他们最珍惜的事物，只是你体会不出。



作为一个恐怖游戏，没有玩过或者打通的玩家一定只对其有恐怖的感觉，但是对于耐心通关的玩家来说，这不仅仅是恐怖游戏，它更是感人至深的剧情游戏，一个好恐怖作品是不能离开优秀剧情的，否则只会留给人空洞的感想和空白的回想。



除了表面上悬乎不定的恶灵，血腥的仪式，遍地的死尸，禁忌的黄泉，连游戏中也时时充满吓人的桥段，如突然抓住你的手的小孩鬼灵，出现在你身后紧追不舍拿着长刀的家主，随处可见墙上有人

血迹的人形痕迹，从楼上突然坠下的畸形女子怨灵，从墙中，水下或楼梯里突然冲出来的鬼，最可恨的是连开门读盘时间也不放过的吓人桥段，使得零成为大多数人拒绝的游戏，从而也无法了解那凄美的剧情，而且，零 3 后期中身材完美的女主人公全裸的洗澡 CG 也就无法被那些玩家欣赏了```



有许多人说，“零这种恐怖游戏里是没有血腥的，和欧美同类不一样”，这样说是完全错误的，因为零中的仪式极度血腥，包括刺眼，全身刺青，用绳子拉扯身体，切割身体，钉住四肢，等等；但是零系列的恐怖之处的确不在血腥，卖点也不在此，这点的确和欧美游戏截然不同。

“零”与“灵”，无论在汉语还是日语了，都是同音的。纯日式恐怖，凄美剧情，美女卡通化塑造，纯日本古代仪式（皆关于黄泉或其类似），独特的敌人（穿墙无定形）造就独特的战斗系统（封灵照相机），升级系统，丰富的隐藏要素，恐怖的是，除了好看可爱的女主角们，游戏里每一个角落，道具，恶灵鬼魂，血腥的仪式，残忍的村民，一封又一封的古旧遗书，微风，水，树，墓碑，悬崖，风车，屏风，井，所有的一切都在渗透着凉丝丝的恐怖，恐怖之后，是回味无穷的剧情，往往玩家的感情和主人公们合为一体，悲叹那命运，珍惜那所有。重度推荐。

当发现自己的姐姐站在这种场景里，突然模糊的看着她变成另外一个身穿沾上鲜血的白和服，哈哈大笑的女子时，你如何救她？于是，你知道恐怖了吗？

电软小编无无曾这样评论过寂静岭 2:"剧本的结局早已写好，只是剧中人还不知道，或说是不愿面对.



2，寂静岭（系列）:一切看似回到起点化为零，一切又看似发展成新生。不断投胎，或者身体四分五裂散落在各地，却仍然过着类似的人生。曾经夺走的，如今再还回去。曾经埋藏的，如今再找回来。寂静的世界，却喧闹的内心。



电软小编无无曾这样评论过寂静岭 2:"剧本的结局早已写好，只是剧中人还不知道，或说是不愿面对. 这样可悲的戏剧，在生活中每天都在上演". 真是经典评论评论经典游戏啊```

刚开始玩寂静岭时，首先被那句开场白吓的够呛：The Fear Of Blood Tends To Create Fear For The Flesh。而最初操作主人公时，每个人都会隐隐约约的看到雾中有东西，有些快马加鞭的追过去，有些则吓的呆在原地不敢动。本来充满欢笑的校园如今已经进入永远的黑夜，秋千在自己荡着；本来就让人畏惧的医院如今更是深藏巨大的阴谋；整个现代化安静小镇深不可测的地下有着一层又一层的巨大监狱和处刑场；最令人恐怖不安的是音乐和噪音，噪音越大意味着危险更大，配乐则是类似废弃工厂里的各种柔弱的怪声，再加上故意粗糙的画面，难怪会有国外玩家因此得抑郁症。

虽然是发生在美国，说的是英语，但是剧情更日本化，恐怖也一样。也是仪式。也是悲惨命运。剧情同样优秀。不同的是，发生在现代，多少让人感觉熟悉温馨，而且，1 代和 2 代没有关联，2 代和 3 代没有关联，4 代和 3 代没有关联，都是完整的故事，每代的重点也不一样，所以玩家体验的故事也更多，体验之后，却会发现其实每代间还是有千丝万缕的关系的。

恐怖桥段：
寂静岭 1，游乐场的转马是每个儿童最喜欢的地方，除了悲惨的 alyssa，于是残缺不全的 alyssa 创造的游乐场是充满鲜血的```
寂静岭 2，金字塔头每次出场，虽然很慢，但是那气势绝对符合杀人过百的刽子手。还有 james 看到自己的坟墓```
寂静岭 3 中，医院 3 楼的那个大镜子，玩过的应该都是印象最深吧。还有最终 BOSS 那个大头（没有死魂曲 2 的大头大，大头大头，下雨不愁）
寂静岭 4 的开场动画是我认为所有游戏中最恐怖的动画。

3，生化危机（系列）:好象不是恐怖，更象惊吓多一些；吓人的地方也不是什么变异生物，更不是慢悠悠等着被宰的 SS，但是本作会带给玩家独一无二扔手柄的体验，这种体验是其他恐怖游戏带不来的吧。相信大家都还记得一代中那只狗狗破窗而入吧，二代中 licker 从镜子中冲出来，SS 的胳膊们突然伸出木版墙，三代中从天而降的追击者，四代中从冰箱中冲出来的活人，CV 外传中更是受惊场面层出不穷，连爆发中，进入大学中那眼熟的走廊，即使提防了仍然会被再次破窗进入的狗狗吓到。



本系列游戏还有个大特点就是安静，它不象零有呼呼的鬼魂飘移声音和战斗时的刺耳噪音，也没有不停听见鬼或人一直嘟囔的声音，也不象寂静岭有嘈杂的收音机噪音干扰，或者异世界中怪物一哩哇啦的不停怪叫；生化危机总是带着安静音乐的配乐，SS 往往一声不吭的站在远处，在这样一个大洋馆里，警察局里，动物园里，空无一人的大街上，旅馆里，底下研究所里，下水道里，医院里，最能逼疯人的就是这安静了；而大火，海浪和如同 SS 呜咽的大风，也在这样的城市里也显得如此安宁，说是暴风雨前的暂时宁静一点也不为过，因为病毒爆发后的 raccoon 市很快就随着 10 多颗核弹消失了。南极，和电闪雷鸣的西班牙小村庄也是静静的爆发病毒。



对于革命的生化危机 4，有好多人抱怨没有前代恐怖，失去前代精髓什么的，那么当你被一大批暴力村民，教徒或者士兵围攻时，你是否绝望呢？是否在上膛时被砍下了头？当你在狭长的走廊里和再生者狭路相逢，一开始他慢悠悠的走来，然后突然跑起来跟着你时，你是否吓的转身开门就逃呢？再生者的速度可是持平追击者啊！用 NGC 强大的机能，下雨天的电闪雷鸣，隐约看着前方头部拱出寄生虫的村民，有谁不害怕呢？所以我觉得生化危机 4 是款 100%优秀的恐怖游戏。

剧情上，生化危机更象未完成的连续剧，跟随不同的主人公场景也遍步全世界，要命的是到现在还没有讲完这个故事，无论是 chris, jill, claire, leon, ada 还是另人难忘的配角 steve, cherry, wesker, barry, rebecca, carlos, 都让人牵挂着他们何去何从，连 umbrella 世界各地分公司是如何竞争并垮台都让人关心着，让 FANS 们忍耐着的确不好受，毕竟越狱最多俩星期就会出新的一集，生化系列数年才出一代并且跨 NGC， PS， PS2，WII，PS3 平台实在让人等不及啊```

4，死魂曲（系列）：就连习惯用金手指的我也感慨，这个游戏太难了，有时我在想，我不要求给我把奢侈的手枪了，给我个木棍也行啊，但是连金手指也做不到，因为主人公们就是一批手无寸铁的平民，其中还有柔弱的女老师，不到一米高的女孩```所以这个游戏的恐怖在于生存。还不是一般的那种野外 MGS 式生存：周围的村民面容笑到狰狞，一不留神就有可能自己也变成那样，永远的痛苦，永远死不了；深山中的大海已成红色，天上飘着红色的雨，天空也是红色的，空气中飘着发光的花瓣，如同天外传来的女声吟唱，凄美的末世情景，在这种世界里，如何生存？有的调查，有的等救命，有的保护他人，有的选择放弃，甘愿喝下血色泉水获得永生。

游戏的配乐相当怪异，不仔细听很难辨认乐器，或者说，根本就没有乐器，只是一些音效；而主题曲，那首民歌，感觉来自遥远，却又能穿透耳膜到大脑。

宁静的日本农村村庄，600 年的青春，救世的仪式，注定了又一款经典恐怖游戏。恐怖桥段：医生解剖尸人尸体那段，双胞胎姐妹面对面那段，还有前田知子回到教堂找爸妈，边喊着妈妈边变成尸人那段。

Siren：1, One of a group of sea nymphs who by their sweet singing lured mariners to destruction on the rocks surrounding their island. 2, An electronic device producing a similar sound as a signal or warning.1, 【希神】海上女妖莎琳[塞壬](半人半鸟的海妖, 常用歌声诱惑过路的航海者而使航船触礁毁灭)。2, 现指汽笛, 警报器。

5，天诛（系列）：等一下，这的确不是一款纯恐怖游戏，但是的确有不少关卡是很恐怖的，如天诛 1 中大庙那关，诡异的配乐，庙中的小鬼，还有那个超级大胖子 BOSS；

天诛 3 中机械古堡那关，虽然有点不伦不类，但是场景的设计是其他关卡不能比拟的，主要体现在各种暗器，如突然掉落的地板，从墙中射出的毒箭，不知哪来的毒气，死路中摸索着突然旋转的墙，布满炸弹的房间，有岩浆的地沟，没有血肉的机器人，受诅咒的骑三轮车的日本杀人布娃娃，限时逃出这个大迷宫，没被吓死就不错了。

十六夜那关，墓地中布满绿光眼睛的小鬼，用普通刀是无法通关的，只能用那把有蓝气包围的妖刀，还不时的被妖刀吸取鲜血。所幸的是前传天诛 2 和外传天诛红没有这些鬼神```（除了天诛 2 最后的鬼阴）。同公司出品的九怨我还没打通，所以先不评论了，不过开场 CG 满恐怖的。

吓人之处回忆：天诛三，溶洞，等待时机终于要冲过去杀那忍者了，结果脚下不留神，掉下悬崖```

6，旺达与巨像：如果没有技巧，面对巨像苦于找到弱点，甚至都难以靠近，这都实在让人感到绝望。一眨眼的工夫，斗兽场里的那个石像已经从几十米的坑底爬到了旺达的身边，不断吐出的黄色毒气让人难以听下脚步来歇息；当它翻过肚皮来时，吓的旺达（我）连忙窜进斗兽场的楼梯里，疯狂的跑着，不管身后是不是那只巨石兽在追。

干枯的河床平原上，那只巨像在遥远的地方盯着旺达，续满力量后连吐几道水波，不消几个回合忙于奔波的旺达就趴着不动了，画面上一会风沙四起，一会喷泉的水花浸湿视线，一会被巨像的水波打的尘土飞扬，而巨像则再远处一动不动盯着旺达，直到至他于死地。相信很少人有一次成功靠近这只巨像的吧！

最后一只巨像，地点在接近天边的高山上，风雨大作，电闪雷鸣，大地也被巨像放出的光波震的天摇地动；偶尔有机会抬头望了望，那遥不可及高的黑色巨像正望着旺达，两只胳膊肘闪耀着刺眼的光芒，想象一下当时的场景吧，那真的很恐怖。想当年我深夜爬泰山，下着雨刮着八级大风爬十八盘，雨刮在脸上就象冰在扎，我用颤抖的声音大喊着问同伴，你们没事吗？我想当时如果再加上电闪雷鸣，我会立刻从十八盘上滚下去的```

这不是款标准的恐怖游戏，但是面对未知的巨像，未知的恐怖也在等着玩家。

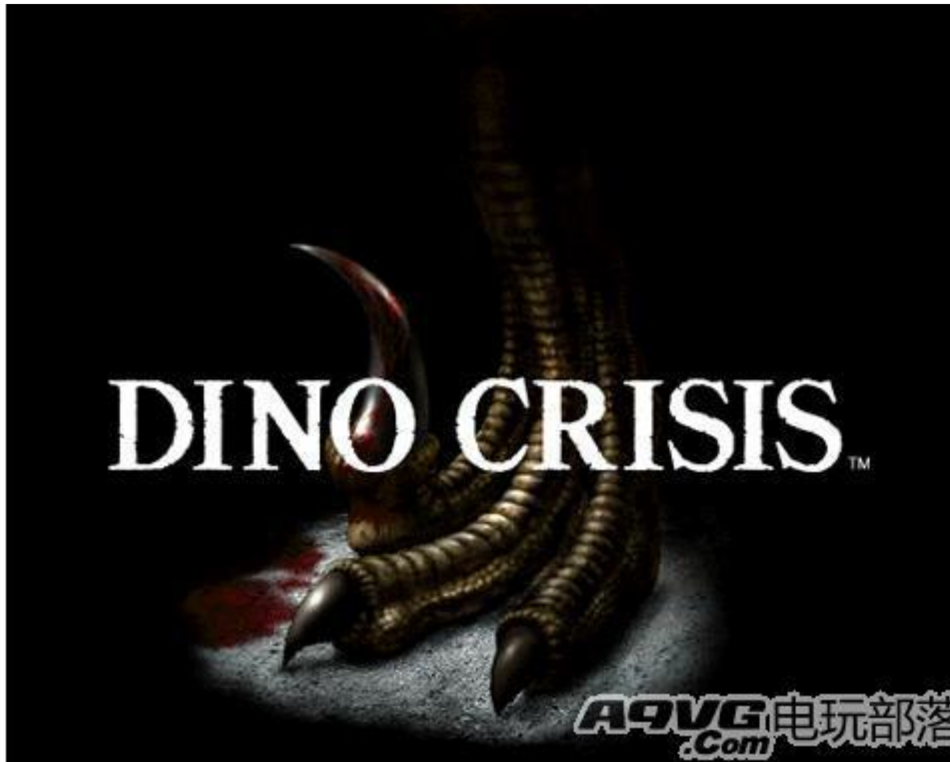
顺便一提 ICO，一直很安静的游戏进程，但是玩到最后，突然一声“别动”把我吓的够呛，立刻冲上去狂贬这个最终 BOSS 魔女。

7，另类的恐怖游戏：狂乱古城和玫瑰法则。都是女人，密闭空间和狗，而且这俩女人都没有战斗力，遇到敌人就跑就躲，还会被吓疯了去撞墙，夸张```总体来说，都没有什么吓人的桥段，一帮死小孩们嘿嘿笑让人感觉不恐怖并且厌烦，狂乱古城中女人超级诡异变态的笑声至今刺耳，一直躲躲藏藏躲避强敌更让人忍受不了。这时候就怀念起强悍的重武器猛女高中生 claire redfield 了```

8，纯血腥的恐怖类：真人快打，里面太多的碎尸断腿断手砍头，而且出血量特多，不说了，这是种恶心的恐怖。不过还是个好游戏系列，尤其是双打通关的少林武曾，俺和小猪一起通关，抢着敌人揍着玩，真的很爽，有时候同时抢着对一个淹淹一息的敌人放必杀```

9，至于文字类的恐怖游戏，可惜我们太多人苦手外文，实在体验不了啊```最近很流行的鬼吹灯，如果改编成游戏如何呢？

10，落下一个，恐龙危机 1 代。首先是媲美侏罗纪公园的开场，酷酷的女主角，室外通道跑动时听到大海和海鸥的声音，非常美；但也同时听到了熟悉不能再熟悉的声音--迅猛龙，这种智商在大猩猩之上的猎杀者，它不仅会开门，也会群体狩猎，而且普通枪对其伤害不大，见到它就只能逃跑了```在空无一人的研究基地里，象生化一样安静到不能再安静，那巨大的电梯似乎暗示着能容纳更大的生物--霸王龙。



第一次见霸王龙时，是在二楼小屋内，它伸进头来，只要 rigina 一不留心就会入其口，这一次轻松的把它击退，听着它震耳欲聋的脚步声走向远处```第 2 次见它，在 2 楼室外的走廊，一边逃跑，一边抵挡追来的霸王龙的撞击，跑到走廊尽头，门却被锁，抵挡一阵后，同伙终于把电子锁解开```第 3 次，三人在直升机场集合，并活捉了博士 kirk，营救直升飞机也赶了过来，可惜好景不长，还没降落就被赶来凑热闹的霸王龙撞毁，这次，围着失事的直升飞机，rigina 和霸王龙展开了你追我跑的逃亡```第 4 次，当大型运输电梯门打开时，出来的是霸王龙，但是还没有交锋，它就触电晕倒，这下可以详细的看看它了；最后一次，视玩家的选择，要么在运输电梯通道中和它殊死决斗，要么和它在航行的气垫船上搏斗，要么在海边港口和它最终战斗，而结尾的剧情也不一样，但是霸王龙是不会活着逃出这第三能源研究岛的```

这穷追不舍的庞然大物和追击者一样，是打不死的，甚至无法打退它的进攻；而对待迅猛龙，一盒霰弹加 30 发手枪子弹也解决不了它，更别说游戏后期更凶猛的某些中型恐龙了。敌人的强大，造就了这款游戏的恐怖。不错的解迷和剧情，多种结局，精美的画面和音效也成就了一款百万大作。可惜 2 代变成了“恐龙猎人"，恐怖感荡然无存，至于 3 代，我真希望它没有三代啊```
总结下，似乎现在恐怖游戏已经走向没落，每年的数量和质量都不及恐怖电影，着实让人着急啊，但是我相信，不久的将来一定还会有更好更多的恐怖游戏创造出来，在次世代```（我在想如果贞子这种用意念杀人作为最终 BOSS，我们该如何打败她啊？除了把电视搬到高塔上）。至于海报，游戏的海报缺乏创意，这点没有电影海报做的好，至少很少有一个游戏封面，一眼看上去就惊叹的。除了寂静岭 4，生化危机爆发和恐龙危机，做的比较精美，突出主题，也略感恐怖。

附：我俩收藏的亚洲和欧美恐怖片集合（感谢中国大陆 go-vern-ment，我无法在国内买到正版，即

使买到也是违法走私的，所以不得已，只能买散装光盘咯，莫 BS 我们```）：



其他亚洲片子集合：

美国片子集合 1：

美国片子集合 2：

小谈下手机游戏

bioboy



写贴出发点

#最近换了手机[索爱 W810C] 淘宝淘的 貌似问题不太大 有问题也就这个样了 反正已经买了 总之这不是今天要说的重点 今天要说的是手机上的游戏 手游的影响越来越深了 玩的人也不少 所以打算写点什么
有可能有些容易引起争论的内容 但是无论如何我不想试图阐释某种"道理"然后强迫别人去接受 只是说点自己的观点而已 所以不必较真

个人对手游的认识

*手机游戏的平台决定了其特点:操作不能太麻烦 画面很含蓄 流程不会太长 可随时存档 迷你性...

1 一般来说手机的那键盘很难让人联想到游戏 但是不得不承认 欲望使人年轻 欲望使人愿意尝试任何可能性---手机游戏到今天已经拥有数不清的游戏 啥都有 有知名大作 也有各种山寨产品[似乎这种居多]

毕竟手机的用户群是庞大的 即使不怎么玩游戏的,一辈子一台主机也不会买的人士也有可能会有几个手机游戏 所以这块肉很多人愿意吃...同时也"救活"了国产"单机"游戏[笑] 你会发现有相当数量的游戏是国人工作室制作的 看着某些国外手游大作 制作人员出现汉语拼音时 我很"欣慰" 谁说国产电影没有同名游戏?! 手机上我们有 英雄 无极 赤壁...

2 前边说了手游操作不便 即使曾经出现过 QD 这样的"异质"手机 毕竟还是少数 触控类的我不太了解 不在今天要讨论的范围内 [QD 我曾经觉得很好 现在觉得外形太差 虽然专门为游戏设置了按键 但是手感很差]
所以要解决这一问题 其实挺考验游戏厂商功力的 同样的 12345678...有的玩起来很舒服 有的相当萨克
一般来说游戏都是这样设置的: 以 5 为中心 2486 是方向[或者圆盘键摇杆之类的] 5 是开火 动作之类的
所以这样的"硬件条件"下合理的设计游戏的操作感以及游戏的进行方式不是那么容易的

3 下面我就介绍几个手机游戏 并作简单评论
不过你要知道手机游戏可能作为我们这些常玩游戏的人 大部分看上去不值一提 但是正因为其用户的属性以及其"硬件条件" 所以我希望大家能够以平和的心态看待这些游戏
它能在你上班的路上 开会时 上课时 尴尬时...让你轻松下或者换换脑子甚至只是能有点事做 就可以了

4 金刚



很不错的一款电影改编游戏 金刚上映时几乎所有平台几乎都有对应游戏 也是难得的一个优秀电影改编游戏
我觉得该手机版超过了 GBA DS 版甚至 PSP 版[当然你要说比画面 它就完蛋鸟 好吧 你赢了]游戏由 Gameloft 开发制作 貌似著名的手游厂商 在 GBA DS 等也有其作品 算是个不错的厂商
该作画面细致 操作方便易懂 同其他平台的金刚游戏一样 游戏由金刚版和杰克版组成 前者操作金刚打恐龙 过障碍 后者控制杰克保护安同时打恐龙过障碍 有点早期波斯王子的影子 但是比那个要爽快 只是你手机的 5 键要倒霉了...

5 失落星球



失落星球？可能大部分手机用户根本不知道这是个什么鸟玩意 什么来历...可是玩家们知道 无错 卡普空在手机上出了这么一个混帐游戏 宁愿出在手机上 也不在掌机上出 好吧 是有原因的 但是依旧混帐

游戏有 2 维版和 3 维版 后者玩不到不做评论[看上去有模有样 有 DS 版就好鸟]
其实我很期待这个游戏 原因之一是这是我唯一能玩到的"失落星球" 另一个原因是用经典或者说怀旧方法来做新游戏 很有趣 个人很感兴趣

游戏玩起来还不错 2486 常规键移动主角 5 射击 自动瞄准[大部分手游特点 比较合理] 只要附近有敌人会一直开火 7 是手雷 9 是 2 号武器 画面说得过去 过了几个版图后还有 BOSS 战 和其他版本一样能量会一直掉 需要不断收集敌人掉落的能量[不太好收 需要较准确的接触才可---缺点] HP 有自动回复系统
要说缺点话就是关卡稍长了些 而且有一定难度 似乎没有存档点[过关存] 手游要简短些才好 而且没有音效只有音乐 算了 似乎很多手游都这样...

6 生化危机秘密档案系列



这个系列应该是官方的游戏 并且有 2 代 甚至都有汉化版...
游戏其实还不错 基本上是经典生化的玩法 调查一个个房间 拿道具 杀僵尸 武器心电图状态很熟悉
只不过战斗变成回合制[当有敌人时 直接在当前画面战 不切换]当按下开火 会显示你的攻击范围...
故事么 似乎是外传...
好吧 不在 PSP 出哪怕是移植的生化 在 DS 做个刀版加倒三角同伴合作模式的生化 1 却在手机上出这么个鸟玩意 还出了 2 代...我不懂的...

7 贝奥武夫



看着画面还不错是不？又是 Gameloft 的作品 这个电影改编游戏我记得还有 360/PC/PSP 版 似乎有点战神的味道 手机版还没玩 应该不错
09 .2.9 更新：通关了 作为手机游戏可以打较高的分数 画面操作都不错 流程适中 耐玩度一般[这个算是有点长度的游戏了]很有战神的味道 可以把怪物撕裂 血槽通过收集电影里那个号角可以提升上限 推荐!

8 荣誉勋章之空降兵



这是个充满铜臭味的游戏...

本来很期待这个游戏的 我很喜欢 GBA 的那个 Q 版动作版荣誉勋章 也喜欢兄弟连 DS 对第三人称动作射击版的游戏比较有好感...

进游戏后 感觉很不错无论画面操作系统 打开菜单一看还有武器库 真好 我还以为甚至可以升级人物或者武器呢 其实是类似作弊器的东西 让你武器更厉害 血更多等 而且是需要交钱的 [倒是不贵 2 元左右 但是 法科! 萨克买艾斯!] 然后你的血槽虽然很长 但是掉的神速!并且每当你快死了 系统就会提示你买那个作弊器 法科!似乎无法关掉! 法科!

9 轩辕剑天之痕手机版



当提到天之痕你会想到什么? 一段美好的回忆或者悲伤的记忆？ 总之天之痕是个不错的国产游戏 现在有了手机版[已出到 3 章] 画面系统都不错 很美好 遗憾的是她也充满铜臭味 游戏故意做的很难 同时带有需要付费的作弊器...虽然有了破解版 但是 这像什么? 这像你已经分手了的曾经很爱的女人和你叙旧 你发现已经物是人非 她变了 跟你不断的在那扯什么房子 车子...法科!混帐!

0 战神 索尼那个战神



这个大家估计都知道了 游戏还不错 战神的感觉也有点 我的手机玩就是音效很少...

总结

其实还有很多游戏想介绍 实在太多了 其他很多山寨游戏也有不错的 比如以三国和无双两个字眼为卖点众多三国游戏 [其实就是模仿各种街机三国游戏 加点无双要素的玩意] 还有很多游戏大作的手机版等
如果大家喜欢我会慢慢添加上去 感谢你读完这篇混帐法科文!~

附以上游戏的下载试玩 似乎都是 176x220 版的 如果不适合你的手机那么自己找吧 手游很小也都很好
找 http://www.rayfile.com/files/114f6694-f534-11dd-b922-0014221b798a/

更多游戏推荐与测评

09.2.9 更新 Gameloft 精品 ZombieInfection 僵尸危机



这个游戏其实去年圣诞就出了 当然我现在才知道 ...
这种题材属于直接秒杀我那种 超有爱的 毕竟是生化饭么 Gameloft 很多手机游戏都很不错 至少画面看上去就很细致 题材也很正点 算是手机游戏里的"大厂商"了吧~

游戏属于动作射击类的 解密成分也有 不太多 也很简单

遗憾的是根据不同机能 游戏分成多个版本 貌似只有 240X320 的是"完整版"
完整版有着优秀的画面 最长的剧情 更多的道具 以及系统[比如商店 合成等] 而低端版则相应的有所缩水 我玩的 176X220 版 去掉了商店和合成 剧情也很短 画面也相对简单 不过也算是不错的手机游戏了 推荐有爱的同学尝试~

附该游戏多版本下载试玩...[由于太混杂比如 176X220 就有多个版本 请对应自己的机型]
http://www.rayfile.com/files/af895fe6-f600-11dd-8e0a-0019d11a795f/

龙之睛、虎之翼-浅谈游戏中的反派角色

rex...

前言：自古正邪不两立，有邪恶的地方必然有正义，游戏中也不列外，正因为如此，无数的英雄和勇者孕育而生，但大家在记住这些英雄和勇者的同时，请别忘了他们的对手和敌人，这就是我们俗称的反派角色，最近刚把《最终幻想纷争》通关，看着历代正反两派角色大聚会，突然发现，明显反派角色更具个性，无论是形象的塑造，还是性格的演绎都各具特色，相比之下正方角色显得逊色多了，感觉像群讨债的。事实上笔者以为一款优秀的游戏，尤其是角色扮演类游戏，反派角色的出色表演就犹如点睛之笔，才使得相关作品如虎添翼。以下笔者列举一些自己印象比较深刻的反派角色，意在抛砖引玉（排名不分先后）。



NO.1 利昂（梦幻模拟战 2）

率领着被以为大陆最强的雷卡尔特帝国青龙骑兵团的青年军官。坚信只有皇帝巴恩哈特才是唯一能给大陆带来和平与秩序的人。直到最终他仍然贯彻了自己的理想，并与巴恩哈特一同消失到了异次元空间。作为大陆最强骑士团---青龙骑兵团的团长，利昂的实力可谓无人能及，以至于主角初次面对只能落荒而逃，实力自不用说，而其骑士道精神更是让大家对他肃然起敬，虽然实力强大却十分忠诚和正直，也正因为他的那份忠诚使得他和主角站在了对立面，犹记得与之决战时的场面，一场激战之后，大陆的最强骑士随之陨落，面对着自己的败北，利昂很坦然，对于自己的这份愚忠没有遗憾也没有后悔。这些都是以 M 散装光盘的情节来叙述的，事实上在 SFC 版玩家可以自己决定自己的立场，自然也可选择和利昂并肩作战，不过在笔者心目中利昂始终是最强的反派角色之一，这里再次感谢一下漆原老师。



NO.2 白河愁（魔装机神、超级机器人大战）白河愁是"超级机器人大战"系列的原创角色，他是地下世界神圣兰古兰王国第 287 代国王的王弟和一位地上人白河美吹（据说是位黑色长发的美人）所生的儿子，原名叫克里斯托夫，但是他比较喜欢母亲给他取的名字——白河愁，所以一直都用这名字， 而且他是神圣兰古兰王国的第三王位继承人。小时候其实是个很率直的人，虽然年轻，却是拥有无数博士称号、世界十甲内的天才科学家。

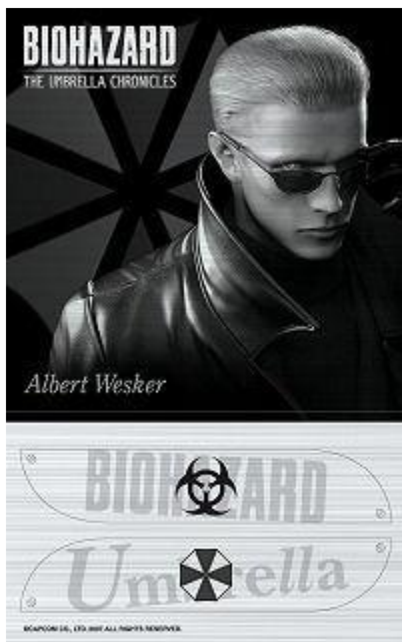
白河愁 16、17 岁时，政府有一部份的人想取得地上界的技术，想派遣人员前往地上界，但是基于不干涉地上界的原则，前往地上界对于地底世界的人是一项禁忌，而愁算是半个地上人，于是他就成为这个任务的最佳人选。 愁也不打算乖乖的顺从这些人，但是他身为破坏神的信徒，为了得到混乱地底世界的力量而假意配合，于是前往地上界。 在地上世界，他参加了国连军，成为古兰森的测试驾驶员，同时做了古兰森的基本设计和特殊装备的设计。当初，他也被选为赛巴斯塔的操作者，不过莎菲妮夺取赛巴斯塔失败了，在地上世界与安藤正树相遇时，才知道赛巴斯塔选择了正树担任操作者因而放弃。

回到地底世界后，终于以破坏神信徒的身份开始了重要的活动，而且放弃了王位继承权，离开王国向自家兰古兰王国宣战。 后来帮助国连设计古兰修，然后强抢古兰修成为他的爱机。 更在破坏神控制下使王都崩坏、杀了正树的师父——剑王西奥路多后，正树追着他，本是一面倒的局势，但最终还是被正树打败了。

古兰森一直都是笔者非常喜欢的机体，而白河愁更是古兰森的最佳代言人。



NO.3 萨菲罗斯（最终幻想）
神罗有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄，杰诺瓦（Jenova）计划的最高杰作。曾是克劳德一辈人幼年的偶像。他使用的是日本名刀——正宗刀，2 米左右长。
萨菲罗斯在尼布尔海姆执行调查魔晃炉的任务，在亲眼见到被魔晃浸泡的人类后开始对自己的身世抱有疑问，之后他查阅了大量的文献资料终于明白自己并非人类的后代而是杰诺瓦（Jenova）计划的产物，由于文献资料有误，他将杰诺瓦（Jenova）、古代种（赛特拉）误认为同一种生物。他开始憎恨人类，誓要将本来属于古代种的星球从人类的手中夺回来。
之后，在古代种神殿的生命泉中，吸收了泉中知识的萨菲罗斯终于认清了杰诺瓦和古代种的区别，并且得之自己竟然是宝条的儿子，怀着对人类极度的憎恨和内心的扭曲，从此走上了灭世之道。
一席银白色的长发，实力强得一塌糊涂，曾经的英雄，如今的噩梦。萨菲罗斯算得上是最具代表性的反派角色之一了。



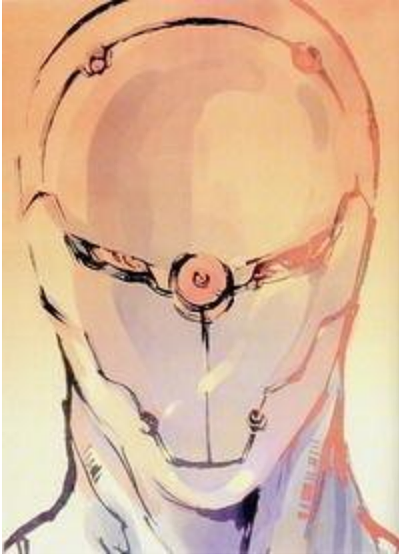
NO.4 威斯克（生化危机）
威斯克（Albert Wesker ）就是 S·T·A·R·S 的队长，那个无论黑天白天都戴个黑超的就是他了。本来他是 Umbrella 公司创始人之一詹姆斯·马克思（James Marcus）的得意弟子，和生化 2 的 Boss 威廉·伯金（William Birkin）是出自同一师门。后来为了探查 S·T·A·R·S 的底细而申请进入了警队。但实际上这个家伙早就准备叛离 Umbrella，进入 S·T·A·R·S 执行任务只是为他的跳槽行动做掩饰而已。
他和 William 杀死了自己的师傅 Marcus，并且把他的尸体丢进了下水道，却不想 Marcus 被生化怪物所救，不但没死，而且还拥有了召唤生化水蛭和剧毒的本领。之后 Marcus 为了报复 Umbrella，闹出了很多乱子——据说生化 1 的病毒爆发和他就有关系。
他能在生化一里受伤而不死是因为他提前注射了威廉（William Birkin）给他的药物。在代号：维罗尼卡(Code Veronica)里面他好像已经给自己注射了病毒，变成了超级强悍的怪物级人物。
相信不少玩家最近又和这位仁兄见面了， 5 代里的威斯克老了不少，岁月不饶人啊。



NO.5 理查德（北欧女神）
沉迷于力量的理查德可以说是个不折不扣的狂人。拥有卓越的魔法天赋，一直致力于神与人、灵魂和肉体间关联性的研究。理查德很清楚这种禁忌行为对于神与灵魂都是种亵渎，不过他的最终目的就是要超越众神。不过蕾娜斯的出现却改变了他的想法，理查德对蕾娜斯一见钟情，以前是单纯对于力量的最求，现在却是想借助强大的力量来占有蕾娜斯。一代未得逞的他，二代继续坚持不懈，不过却是最终 BOSS 到是让笔者始料未及......
这位反派角色有着另类的邪恶，那便是他对于蕾娜斯的那份挚着和扭曲的爱



NO.6 XIII 机关（王国之心）
以塞阿诺特的无存：杰姆那斯/ゼムナス/Xemnas 为首的 13 个拥有坚强的心的人变成无心时产生的无存组成的一个组织，目的是获得被夺取的人之心所汇集形成的王国之心，而成为完全的存在。所有成员都穿着黑色的外套，一般不露出自己的真面目。XIII 机关的成员都是 Nobody，他们既然不属于黑暗世界，也不属于光之世界，只是在一个夹层世界中产生的虚无的存在，而作为首领的 Xemnas 一直是在利用索拉，让他不断打倒 Heartless，然后聚集它们的心形成 Kingdom Hearts，这样他们就可以成为完整的存在。正如他最后所说的"这个世界上，如果光明和黑暗都是永远的话，那么虚无的存在也会永远......"
其实笔者一直都比较喜欢这种组合型反派角色，比如 XX 众、XX 团、XX 巨头等......XIII 机关顾名思义，有 13 位角色，这个阵容比较庞大，就不一一介绍了，其内部关系也很复杂、微妙，总之个个都不是省油的灯，等等，你说不止 13 个？好吧，MS 在 DS 上即将上演的王国之心新做将有第 14 位角色登场，到底其中又有怎样不为人知的秘密呢？



NO.7 灰狐（合金装备）

在《合金装备》里他以"机械忍者"装束出场。但除了在这作中登场之外，作为弗兰克·耶格，他还曾经是个年轻的战士，在莫桑比克同大首领交战多次，最后还成为了大首领的手下（《合金装备掌上行动》）可以说，灰狐在《合金装备》的世界里有着独特的地位：他是第一个向 snake 发出肉搏挑战的 boss，他也是第一个穿忍者装束出现的 boss。他在《Metal Gear2》里为玩家贡献了一场最困难的 boss 战，在《合金装备》里贡献了一场最酷的 boss 战。可惜的是，灰狐在《合金装备》的结尾被利奎德·斯内克驾驶的 Metal Gear REX 杀死，他死去的一幕让人顿生敬意。

这是位亦正亦邪的角色，感觉有时不受自我意识控制，不过他出场的那一幕给笔者留下了深刻的印象。



NO.8 伊修塔尔（圣战的系谱）

《圣战的系谱》塑造的出色的女性角色非常的多，而伊修塔尔毫无疑问又是人气最高的女性角色之一，伊修塔尔作为圣雷直系血统，其实力无可挑剔，手执雷神之锤时的伊修塔尔也是绝对令我方任何一名角色都不禁胆寒的。但从另一个角度说，伊修塔尔又不过只是个涉世未深，不谙世事的少女罢了。正因为如此，她对尤里乌斯有一种盲目的爱，而这种爱，正好被尤里乌斯作为利用她自己的工具而已，最终走向了不归路。

伊修塔尔算是遇人不淑，最后落个悲情结局，也许正是这份悲情让太多的玩家记住了她，作为反派角色不得不让人怜悯，安息吧！伊修塔尔。



NO.9 维吉尔（鬼泣）

维吉尔(Vergil,也作 Virgil) ：游戏中但丁的孪生哥哥，DMC 一代中黑骑士的真身。名字来源于公元前一世纪的古罗马诗人普布利乌斯.维吉尔乌斯.马罗(Publius Vergilius Maro) ，其代表作为奉罗马皇帝之命撰写的长篇叙事诗《埃涅阿斯记》，描述了女神维纳斯之子埃涅阿斯建成罗马的神话传说。他同时也是诗人但丁最崇拜的作家，在《神曲》中，后者称他为"老师"，虚构他解救了迷路的自己，并邀请自己去游览地狱和天国。

论实力维吉尔不逊于但丁，甚至凌驾于之上，没有但丁的幽默感，却多了一份冷酷，要说两兄弟都很酷，只是类型不同罢了，一个热一个冷，正如他们的打扮，但丁一席红装，维吉尔一席蓝装，一个似火，一个似冰，不相容也。



NO.10 八神 庵&牙神 幻十郎（KOF、侍魂）

八神庵是八神氏族最年轻的后裔，八神曾经叫八尺琼，一个曾经在 8 世纪前和草稚家联盟，又在八咫家（现在的神乐，神的战士的守护者）的帮助下，将大蛇封如永远的睡眠．他们是通过用八杯酒

灌醉大蛇后，再被草稚的剑削弱，八尺琼封印，最后由八咫监禁起来。
时间流逝，八尺琼不想生活在草稚的阴影下，大蛇召唤他，两者签定了血的契约．这给予了八尺琼家族无穷的力量，但也诅咒了他们的血．八尺琼改姓八神，准备超越和毁灭草稚．草稚家意识到了他们的背叛，但从那以后，两家的实力不分高低。因为血的诅咒，八神家的火带蓝。
‟只要是我想要的，我想做的，就算是神佛！我也遇神杀神！遇佛斩佛！”牙神儿时就父亲早逝，母亲为了家计而在风月场所讨生活，家中的客人总是市井流氓。牙神一直连自己的生父是谁都不知道，从小就饱受其它人的欺凌嘲弄。因此牙神就认定‟这个世界是由贪婪和权力所构成的，我的目标就是破坏这一切！”最后，再也受不了这种生活的牙神，手刃了自己的母亲，早早地堕入了非人的鬼道……后来他为了精进自己的剑术，也为了结束这种漂泊的生活，拜了枯华院的花讽院和仲为师，成为他的大弟子，霸王丸的师兄。由于天生资质，他的剑技越来越精，心也越来越邪恶。一日，师父问‟剑为何？”，牙神答道：‟剑即斩。”因此，师父决定只将‟枯华院一刀流”精华传授给他的师弟霸王丸一人。牙神知道后，妒火中烧，终于接受了魔道的诱惑，渴望堕入魔道后能获得更强大的力量。自然，他被枯华院驱逐了。不过在他心中，堕入魔道只是一个借口，一个开始，而不是归宿。
‟除掉了阻碍我的人之后，我连魔道也不会放过！”邪气冲天，豪放不羁的牙神幻十郎，就这样展开他孤独的浪人旅途。
之所以要把这二位神拿到一起来说，是因为他们之间有太多相似之处，同样作为主角的宿敌，同样的狂放、孤傲，关键是他们都是在系列的第二部作品登场的，不得不怀疑是官方故意而为之，其实严格意义讲，此二人应不归属于任何一派，不过始终是和主角对立，还带着邪气，姑且还算是反派吧，心想如果将此二人拉入同一阵营，还没和对手开打，两人就已窝里斗呢！八神狂笑，牙神骂阿呆。说到人气，两人可都不低，也许正是这份千山我独行的气势吸引了众多的粉丝。

后记：当想起这个主题时，一时间 N 多角色浮现出来，选十个名额也只是为了简短篇幅，更多的是希望大家来参与，关于上述的角色的介绍，如有勘误还请各位指正，希望大家也把自己喜欢的反派角色拿出来晒晒，或者对上述角色有什么感想也来说说，算是对这些反派角色精彩演绎的一种致敬吧！

日经 KEYMAN 系列之 CAPCOM 篇

saiiscool

前言：练笔之作，水平有限，请多包涵

《鬼泣 4》等作热卖
加速开展已欧美为轴心的海外事业的 CAPCOM



CAPCOM 在 PS3 和 XBOX360 上发卖的新作《鬼泣 4》，于仅仅不足三周的时间里便在世界范围卖出 200 万套；不仅如此，针对 WII 在世界市场上推出的《生化危机》系列的两部作品，迟早会实现销量 200 万套；其还配合新主机平台的普及而延伸着海外业绩。

另一方面，在国内市场推出的 PSP 软件《怪物猎人 2nd》持续长卖，系列新作的大卖也被世人所看好。这样的 CAPCOM 所构思的 GameBusiness 究竟是。。。。。。由请 CAPCOM 代表取缔役社长的辻本春弘先生来为我们讲解。（记者：中村 均）

——首先请回顾下这次的年末商战吧。

辻本：关于市场整体的感想，北美和欧洲市场非常的活跃，看看各自的贩卖实绩，都到达了令人惊讶的数字。

当然，这次的年末年初国内也有诸如 PS3 随着 40GB 版登场而贩卖数量上升、WII 也因《WII FIT》的投入而持续好调。但是，欧美市场的形势则在此之上。

主机硬件的全盘贩卖形势，也是欧美好于国内。这样一来，也就成了软件随着硬件上升而变得好卖，这种理所当然的情况了。

看见这种情况，CAPCOM 的海外事业战略不得不进一步强化、继续推进的意识则变得更加高昂了。

——请问圣诞节商战期间 CAPCOM 的各作品的如何？

辻本：正如我们时常提到的，关于被预料会大卖的作品，反而使其避开商战的高峰时期。所以，这次的欧美圣诞节商战也没推出主力作品。

这样做的理由是：以目前 CAPCOM 的贩卖态势来看，于欧美大牌发行商们相比还不能说是十分完备。欧美的发行商们针对圣诞节商战，结集丰富的资本力和组织力来袭，我们如果正面取其碰撞的话，在市场占用和商品促销等方面没有什么胜算。

正因如此，在 PS3 和 XBOX360 上推出的备受全世界注目的新作《鬼泣 4》，于欧美 2 月发售了（日本国内 1 月 31 日）。

——这种避开高峰再发卖的战略，是续《丧尸围城》《失落的奥德赛》之后的成功呢。

辻本：是这样的。我们正是通过在年末商战时已有足够主机普及量了的日欧美市场上，瞄准热卖而推出了《鬼泣 4》。这个战略顺利的实现了，发售后仅仅不足三个星期便已经达成了 200 万套的出荷。

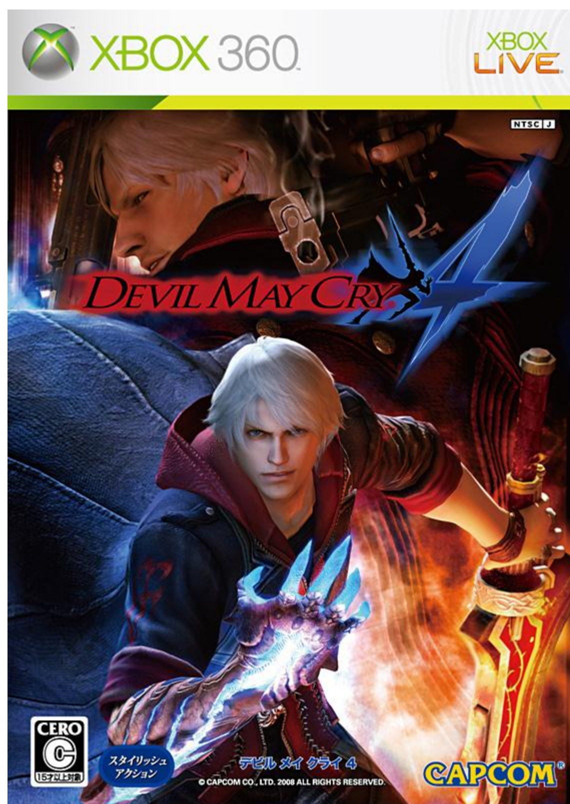
这个数字，就连今年 2 月的向上修正出荷目标也超过了，其达成速度就算是我们也是很惊讶的。

这次的实绩能有这么好的上升，果然还是因为有欧美市场的形势在。在欧美，不仅 XBOX360 已经相当普及，再加上 PS3 的普及也在好调进行中，可以说软件销售的基础成长起来了啊。

——《鬼泣 4》各版本的具体销售情况是怎么样的了？

辻本：PS3 版和 XBOX360 版基本上相同。最近一段时间，由于 PS3 急速普及，从世界范围看，在两平台上的贩卖平衡良好。





世界范围达成了 200 万出荷的《鬼泣 4》

以《口袋妖怪》的老玩家们构成中心用户
牵引 PSP 普及的《怪物猎人 2nd》



——关于国内年末年初市场，《怪物猎人 2nd》长期持续好卖。这个现象您是怎么看的了？

辻本：的确是成为了长卖的商品了啊。以前这一类的软件都是在发卖后马上迎来高峰，之后便不怎么卖的动的情况居多。但《怪物猎人 2nd》于初周（07 年 2 月 22 日发卖）的贩卖数量相比，累计达到了其两倍以上的出荷规模(2007 年 12 月末 170 万套出荷)。

这部作品，对应的平台是 PSP 这一掌上游戏机。不仅其"随时能玩、哪都能玩"受到了好评，其游戏的内容为能够长期游玩的类型这一点也是受到了玩家欢迎的理由。然后，由 PSP 的特性而衍生出的和好友协力游玩的乐趣，特别受到了玩家的喜爱。

顺带一提，这个"协力游玩"之所以有人气也是有原因的。不知是否为偶然，现在玩《怪物猎人 2nd》的这一代人，与前些年生玩过《口袋妖怪》的那代人世代正好吻合。

那些人现在成为了高中生或大学生。也有是说，这人是早已习惯了和好友一起玩掌机的一代人，这部作品正好满足了他们的需求。

最初的《口袋妖怪》推出的时候，小学生们都从自己家里拿着 GAMEBOY 到公园里集合，和好友们进行怪物交换什么的。在这样的大环境下，因过去的经验印入身体，而使得这部作品的玩法也自然而然的由心而鸣了。

——促销方面也有独自展开啊。

辻本：关于促销方面组合了各种各样的协力体制。例如，让一些小商店成为《怪物猎人 携带版》系列的"协力店"，通过其在持续展开组队竞赛的游戏大会"怪物猎人 Festival"。通过这样的玩家参加型活动在各地展开，保持作品的鲜度，不让其退变成"过去的东西"。

当然，也和 SCE 共同合作持续展开则促销活动。饿哦想正是通过这样——硬件、渠道、零售以及开发等所有环节组成了良好的关联链，才能成就这部强大的作品吧。







持续长卖的 PSP 软件《怪物猎人 2nd》

长卖不仅仅是因为其商品力
重视店头的务实的经营活动做出了很大贡献



——虽然从发售开始已经经过了很长时间，但在店头的存在感也不负于新作软件啊。
辻本：这几年来，CAPCOM 在国内贩卖体制上进行了改革，我想这是其效果实际表现出来了的结果。老实说，以前的新作推出的时候都是这样的模式：大家注力于一点，“咚”的瞬间卖完，然后在下一个新作的经营也如法炮制。然而，我们将这种模式改变了。

现在，这种以 DS 和 WII 的一些作品为代表，发卖后立即迎来一定的高峰，之后便长期持续好卖的现象在市场上也变得能够频繁看见了。这果然还是因为新进玩家和回归玩家的增加，导致市场大大改变，从而销售方法也随之改变了吧。

——市场的确是大大的改变了。大人在电车里手持掌机的光景也变得不奇怪了。辻本：所以说，我们正是发出了需意识到这种变化从而来组合贩卖战略的指示。然后，其中特别的一点便是店头策略的实施。

我想你看了实际的店头便会明白：CAPCOM 的作品在陈列上下了工夫的——使其变得显眼了，这不仅仅使局限于《怪物猎人 2nd》。

当然，虽然电视广告、杂志广告等宣传以及出版商们的“绒毯爆击”也是展开了的，但如果消费者没在实际店头注目的话，那么直到购入时也不会与其结缘吧。特别是针对非“指名购买”的“新用户层”，怎么在店头使其显眼是重点啊。

例如，PS3 的新型号或新型 PSP 推出的时候，怀着“差不多该买台了吧”的想法踏入店头的消费者，能够使其与相应的硬件一起购买的软件的“自我主张”是必要的。

真正的所谓的扎实的经营活动，便是是针对最近增长的新用户，让店头紧紧跟进，让消费者为我们的作品出手是比什么都重要的。

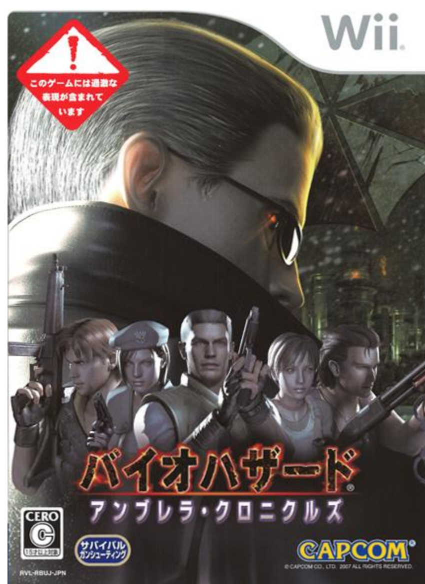
——对于长卖商品的来说，特别店头的策略实施是很重要的啊。
辻本：CAPCOM 的价格战略为柔软的对应，廉价版的投入也是机动性的实施。这样做来，也能成为作品长卖背景的其中之一。只是，到此为止重要的果然还是放之于零售店的策略实施了。因为即使价格下降了，如果没控制好实际店头情况，也是不会卖的好的。

而且，所谓的廉价版也是过去推出的作品。包括我们在内，很多公司也是在不停的在投入新作品。对于店家来说，虽说是廉价版，但比起旧作品而重视新作品也是理所当然的。

像这样的炽热货架争夺战之中，CAPCOM 的经营形成了由店头策略实施而成的体制。

例如，2007 年 11 月发售的 WII 向作品《生化危机 UC》也正如上述般运行。这部作品在发售后立即迎来了高峰，度过新年后又一次的开始卖起走了。这便是由确定了各个作品的消化情况后，对再次进货的店头的摆放方式务实得进行了而实现的。





于 2007 年 11 月推出的《生化危机 UC》

面向欧美市场攻略
强化当地法人的市场营销部门



——所谓的欧美市场的事业强化，其改革的推进是怎么考虑的了？
辻本：世界范围的游戏市场销量比例大概为日本、美国、欧洲的 2:5:3。另一方面，CAPCOM 的销量以国别、地域别来看的话，于这个世界市场的比例可以说是相同的，但又有少许区别：我们认为海外的销量比重应该有稍许提高的必要。为此，不得不做出能在欧美好卖的东西——所以开发部门正致力于做出能在欧洲和北美卖得好的作品。

说到这，反观 CAPCOM 的贩卖组织，与欧美市场的庞大相比，当地的营销组织实在是太脆弱这一点如浮雕般流于表面。因此，接受从事业责任者而来的提案，而决定了欧洲和北美相关组织的强化。

2007 年 10，我们在伦敦进行了今后的软件阵容发表，以 2008 年的新作《BIONIC COMMANDO》为开始，以强调欧洲和北美市场的作品复数存在着。之后直到欧美向作品的发售为止，营销和促销的相关组织有浮出水面开始进行活动的必要。

——组织强化的日程安排是怎样的了？
辻本：以 2008 年 4 月开始的上半期，预定开动作为第一阶段的法国据点。其已经着手进行之中了，计划于 8 月左右有所建树。加上已经在活动中的意大利、德国的，这已是第三个欧洲当地法人了。紧接着，到 2009 年，在市场的成长的西班牙，也预定开启据点。

然后，就这样各据点并进成立，以达成增强欧洲各国人才的目的。

——当地法人为主的活动到底是怎样的业务？
辻本：这次，成立的法人的主业务是市场营销和大流通的销售计划制定。软件销售其本身了，则预定于活用当地的贩卖代理商。

重视市场营销方面强化的理由，便是因为不同国家和地域的市场特性有则很大的差异。就算开发时便以将内容制作为欧美向的，如果不配合当地的用户特性而进行营销战略的立案、完成，也是无法成功的。



针对欧美市场开发中的《BIONIC COMMANDO》

次贷关联的影响没有问题
国际汇兑的变动通过外币资产有效活用来吸收



——您是怎么看由美国的次贷(Subprime)问题而对欧洲市场产生的影响？
辻本：到目前为止，还没出现直接的影响呢。基本上是住宅(不动产)的贷款担保问题，本为住宅等不动产而的贷款资金，因其升值而分流到了汽车和家电制品等的消费上。所以像这样比较下来的话，对高额消费的领域便会有所影响的吧。

但是游戏业的情况，硬件就算高点也 400 美元的程度，软件也在 50 美元左右，绝不能算是高消费物品。当然，如果问题长期化发展的话，就不能说是完全就不受其影响了，但与其他产业和高消费领域相比影响算轻微的。

——虽然这么说，由于现在美国经济的不景气感，而引起"美元卖出日元买进"中的日元变得有升值倾向。贵公司在欧美的销量份额又有所上升，那么外汇风险也相应的上升了，请关于现在的外汇市场谈谈您的看法。
辻本：关于外汇风险，我们还是做了在预计之中的一定程度的风险规避的。基本上对于开展海外业务的企业来说，这是个经常讨论的课题。这不仅仅局限于游戏产业，汽车产业和电子工业也是相同的。

而，重要的一点便是在海外市场上运作的外币资产的控制。的确日元升值基调的情况下，以美元和欧元持有资产的话，便可以将外汇差损归入"会计上"，有必要把其作为损失而计入账户。但是，如果在国内的设备投资和运转资金上没必要把外币资产兑换为日元的话，便不会有实际的损失。

托此的福，CAPCOM 国内的业务一直坚挺的开展着。如果没有特别需求的话，国内的资金需求由国内的事业收益便可对应。因此，如果在外汇市场情况糟糕时，没必要硬将其兑换成日元的话，那么会计上的外汇损差则不会对实际营业会有多大的影响。

而且，今后为了强化海外业务，而进行当地法人阵容强化、委托欧美开发者开发等例子也会增加。实际上，上面所说的《BIONIC COMMANDO》等也是由欧洲的开发公司制作的。

对那些的具体支付和开发投资等，也是出于活用当地流通的资产的考虑。最理想的状态，便是建立以国内开始，在各个国家和地域只留有必要结算资金的资金管理制度。

——今后，会继续使用海外开发者来开发吧？
辻本：是这样的啊。在强化欧美向作品的时候，只是本公司内的开发线的话，无论如何也是有极限的。当然，不仅要活用日本的开发者，还预定为了吸收开发欧美向作品的必要技术力、各市场的"好卖的精髓"而于海外优秀开发者合作。

PS3 已进入用户的目标价格带
今后也对 PS3、XBOX360、PC 的全平台展开进行强化



——关于 PS3 和 XBOX360 等 HD（High Definition）机的普及谈谈您的见解吧。
辻本：关于 PS3，应该说是很顺利的吧。因国内降价的效果而需求上升了，欧美的形势则在这之上。
　　因为这代的硬件看来并不会只有一种独占鳌头，各自都如预料中的配合各国、地域的特性而持续销售。

——PS3 失去了 PS2 的兼容性这年您怎样看？
辻本：去掉 PS2 的兼容性而实现了成本降低，价格也保持在 4 万日元以下的水准，其带来的好处更大，由此可见没有了兼容性也被市场说接受了。
　　回望过去，任天堂的 SFC 也不兼容 FC，但也在市场上站稳了脚。
　　果然，消费者还是对价格敏感些。实际上，大尺寸的薄型电视机也是如此。2006 年到 2007 年，液晶和等离子的价格达到了 合适感，消费者便被急激的活跃化了。就算是很有魅力的商品，价格高的时候难以出手这点对电视机和游戏机都是一样的。
　　然而，基本上游戏机这个东西，是一种有着在一定价格带便会普及的特性的商品。然后，进入那个价格带后普及的速度便会一下子加快、有所突破。而且游戏玩家们看到了 PS2 有着从 3 万 9800 日元降到 1 万 6000 日元的过程，所以对 PS3 也有其价格会下降的"沉默知"。
　　游戏机的向下兼容性，当然也被认为是一个重要的要素。但是，"兼容性"和"价格"哪一个优先，从 2007 年末的动向来看，用户们的大多数还是选择了"价格"。随着今后"杀手软件"的登场，其普及台数会进一步的上升吧。

——那么 XBOX360 方面又如何了？
辻本：XBOX360 在北美普及的很广啊。但在国内本以为会因早一年发售而上演先普及开的剧本，但到今天其优势已经不复存在了。所以，期待其下一步的棋。
　　虽然这么说，CAPCOM 的作品开发是以世界市场为对象的，为此而采用了多平台战略。因此，从这个观点来看，XBOX360 的重要性丝毫不会动摇。实际上，《鬼泣 4》的成功也是基于这个战略的。

WII 上《生化危机》两作
活用操作达成百万连发

——有没有包括 WII 在内的各机种的开发比例的方针出台了？
辻本：没，但在经营方面还有有基本的方针的：有在全公司推进"全平台战略"的指示，但具体如"PS3 的这样来，WII 的这样来"的详细指示在开发现场并为被提起过。

开发部和事业部的工作现场，以这个基本方针为基础，各种的企画惨遭国家或地域性等条件，看准有效的主机硬件。因此，看了企画后认识到"这个是面向 WII 的"了之后，然后便将其选定。

例如，2007 年发卖的《生化危机 4 WII EDITION》这部作品，这个企画是开发部门根据 WII 的操作性、目标地域的用户特性研究出来的结果而出生的。

《生化危机 4》这部作品自身，还是在 NGC 和 PS2 上玩的多一些。但是，通过使用 WiiRemote、强调射击要素，将其变为具有新奇口味的、让玩家感到好玩的游戏，而再一次的在 WII 上推出了本作。

——两部作品都是海外市场比国内卖的好呀。

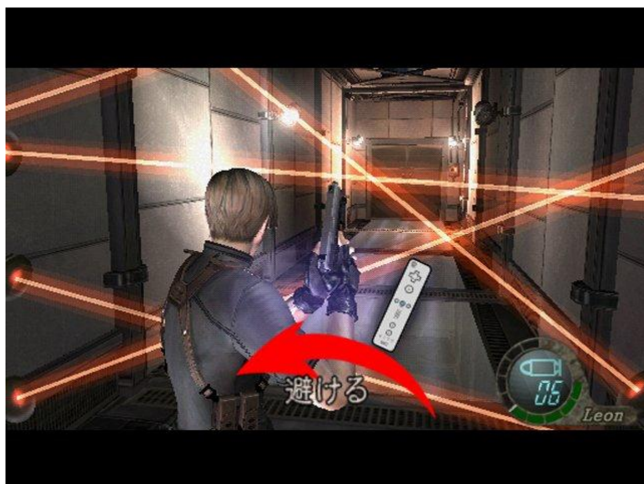
辻本：是的。在企画的阶段就已经决定了以欧美市场为中心发展。之所以这样，是因为在欧美射击系的游戏具有很高的人气。

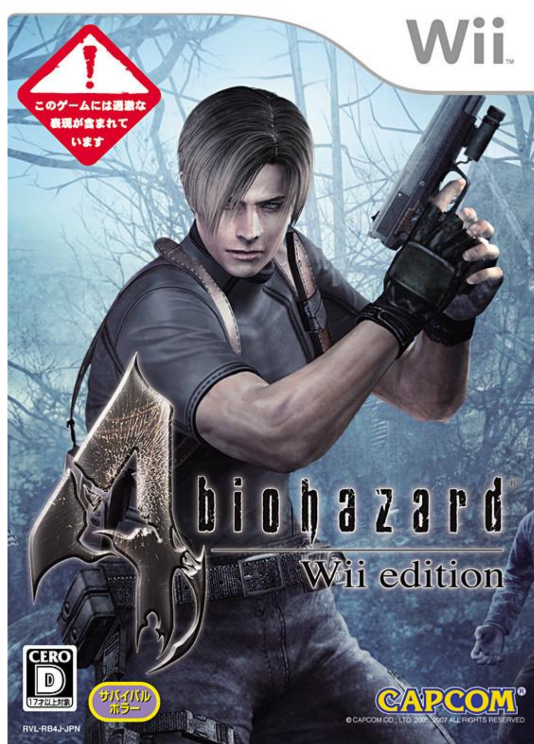
射击游戏用的周边器械里，有一种枪型控制器（光枪）。对应这个的游戏在欧美有很旺的人气，但直到最新的枪型控制器出来为止，都只对应显像管电视。因此，随着液晶和等离子电视的增加，枪型控制器对应的游戏在市场上也逐渐的在减少。

在此之中，WII 的 Remote 也具有和枪型控制器一样可以竖着操作的特性，而且其对应所有的显示设备。因这样拥有这样机能的硬件的登场，开发部认为活用射击要素的游戏投入市场的话会很有趣，便进行了调查。其结果便是判定《生化危机》系列具有良好的适应性，然后决定推出了作品。

如其所预料的，《生化危机 4 WII EDITION》和做为光枪射击而新开发的《生化危机 UC》，在世界范围内都达到 100 万以上的出荷。







世界范围达到了 100 万销量的“WII 向生化”第一作《生化危机 4 WII EDITION》

——关于多平台战略，如 EA 等欧美大型发行商不仅是在 PS3 和 XBOX360 等 HD 机上，还在 DS 等掌机上展开多平台战略。以 CAPCOM 的情况来说，则是以 PS3、XBOX360、PC 为基础的多平台。关于这之间的差别，您是怎么想的了？

辻本：这是个费用对效果的问题。现在，我们展开的 PS3、XBOX360、PC 多平台战略是因硬件相似而将开发中能够共有化的过程进行了整合。因此，有开发效率较高这一好处。也就是，将这三个硬件组合起来，对应投资了的成本，能够得到其最好的效果。

在此加上 DS 的话，首先关于多平台化的作品，就有摸清是否有潜在用户的必要。然后，因硬件的机能迥异，还不得不研究下是否能到达预期的商品品质。然后，其开发投资与回报是否相适应也不得不进行研究。

欧美的大牌发行商们，因作为欧美市场特征的广泛的生活层面，所以开始从 HD 机到低能机种的

展开多平台并广泛覆盖市场。于是，也便也成了能够做到以上所述开发的组织了。
但是，日本的开发商们，并没有在那样的环境里经营过，开发线也被限制着。因此，在开发资源方面，也面临投资效率的质疑。如果所有的条件都达成了，那么包含掌机在内的多平台展开也不是不可能的，但到目前为止其优先顺位被看得较低。

开始行动了的写实电影计划
CG 电影领域也出资并致力于其中



——接下来请谈谈游戏的多媒体展开方面。在 2006 年 10 月发表的《街头霸王》写实电影化的进展如何了呢？
辻本：由于导演与主演已经决定了的，计划于不久后开始拍摄。于当初制定的日程安排有所延误，其原因便在于好莱坞的美国剧本作家的罢工。这不仅单单是剧本领域的事，电影业界全体都受其很大的影响，我们的项目也一直在等待罢工的解决。幸运的是，在罢工之前剧本便已经完成，现在正顺利的进行着。

——电影《生化危机》是通过出售版权的方式，但《街头霸王》则是作为关系会社的 LLC 来接手的。因出了资的，那么电影的内容也预定参与吗？
辻本：不，对作品本身并没有过多参与的打算。当然，为了不让游戏的世界观，CAPCOM 的游戏原创者们被要求对其进行剧本检查。
我也读了的，剧本相当不错。果然好莱坞的电影业界的人士们，对游戏造诣深的也大有人在啊，剧本也是由实际玩过《街头霸王》的人来写的。所以，就算初期的阶段也基本上没有有太大违和感的部分。关于一部分的场面，虽有"这个怎样啊？"的疑问，这样的部分便由现场的原创者通过开会来改善。
而且，对一些关于游戏细节设定的"想将其加入作品中"的这种想法，我们也怎么提出过。例如，这次的主角的春丽，就算是说忠于《街头霸王》的原作，春丽也完全没必要以游戏里同一个造型出现。反而希望以能够在电影世界成立的风格，来进行角色的设定。游戏是游戏，电影是电影，两者别然两物。
我们真的是除了为了保持作品的世界观不会崩坏的基本部分外，并没有过多的参与其内容了。

——原来如此
辻本：那么关于为什么我们要出资参与这个项目，那是为了得到在出售版权方式下得不到的电影经营方面的经验。
作为版权经营的一环的电影《生化危机》，让我们认识到游戏的电影话能够被接受。同时，我

们也认识到电影和游戏的内容也有必要好好分配。

紧接着的下一步，为了学习电影经营的构造，而判断出资为适切的办法。顺带一提《街头霸王》的国内配给伙伴，目前还出于收到很多邀约的阶段，怎么决定还得从此开始。

——《街头霸王》以外的电影化作品的情况如何？

辻本：《鬼武者》打算作为授权经营处理，并已收到状况报告，剧本的创作已完成。而与负责制作的法国方面的制作人和导演的会议也在持续的进行中，但这个也受到了美国剧本家协会的影响啊。关于这部作品的角色分配，日本方面的选拔已于昨年多次商讨了的，应该在不久后便会有所发表的吧。

另一方，于索尼电影娱乐公司一起合作的《生化危机》的长篇 CG 动画作品《BIOHAZARD：Degeneration》，其和由 Milla Jovovich 主演的授权写实电影不同，是 CAPCOM 的出资作品。

关于作品的公开方式，正于索尼公司研究中。比起影院公开，更有可能是以 DVD 等封装媒体为中心展开经营。其概念大概于 SQUARE ENIX 推出的《最终幻想 7》的 CG 动画化的外传作品《最终幻想 7 再临之子》的经营模式的相近。

顺带一提，关于电影化作品的项目，除此之外还有数个作品的企画在进行中。

今年是日本制作商正式向海外推进的一年
"东京电玩展"国际性的情报发信能力也给予期待

——接下来请谈谈关于今年注入了精力的作品吧。

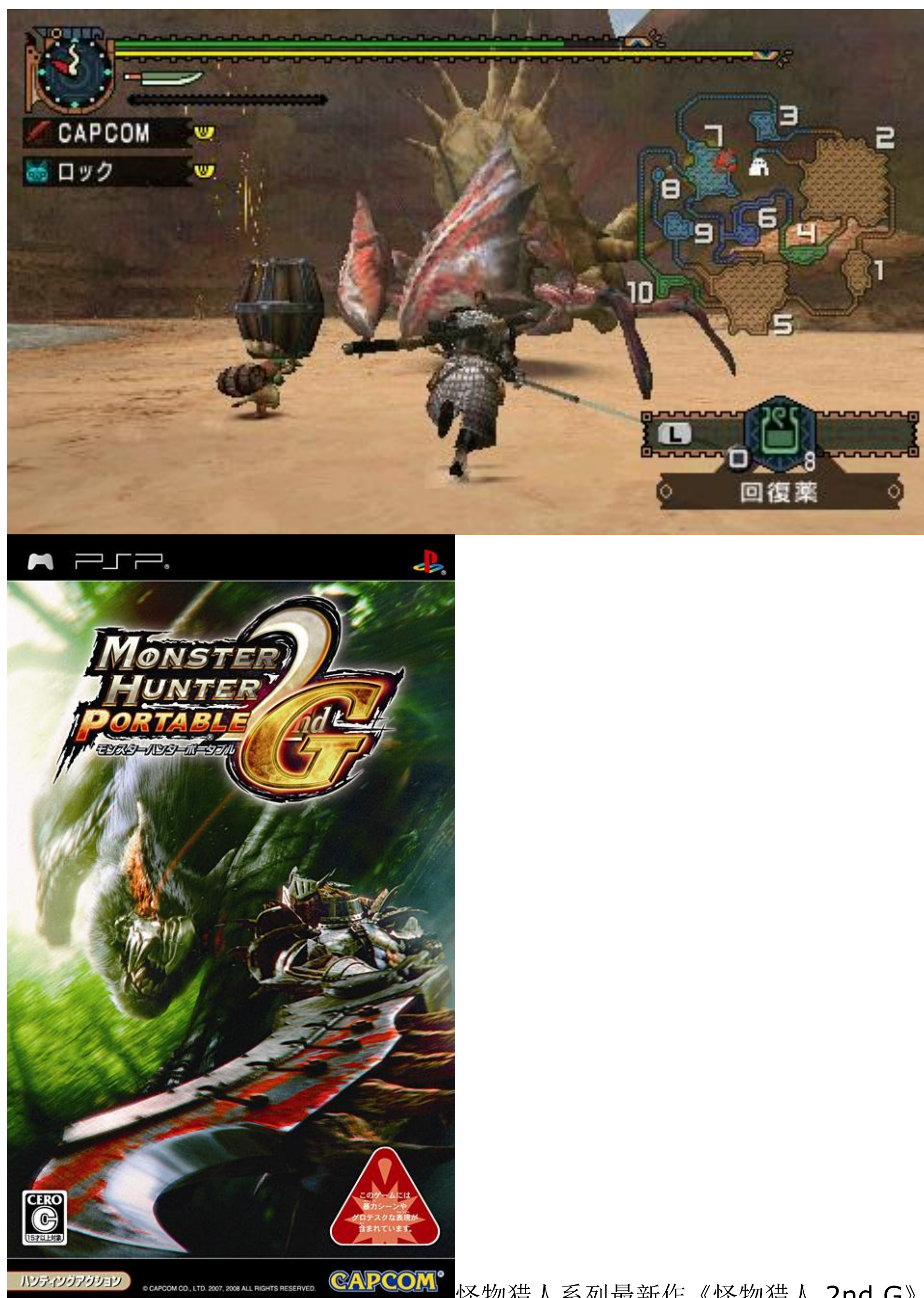
辻本：国内有于 3 月 27 日发卖的《怪物猎人 2nd G》，现在期中(2008 年 3 月期)的贩卖目标为 90 万套。前作达成为了大大的热卖，关于本作我们也是寄予了希望。市场正处于长卖化之中，我们想将其动向好好的把握后制定出货跟进，从而提高销量。

另一方面，在欧美市场则期待着《BIONIC COMMANDO》和《Dark Void》等新作品。而街机方面，《街头霸王》的架设也终于要开始了。

整体上讲，在开发海外向新作的并逐步推出的同时，不是将过去热卖作品"REMAKE"，而是进行将新技术、风格的导入后的再构成。例如，上面以列举了的《BIONIC COMMANDO》也是将在 FC 时代大卖了的 2D 游戏的其世界观活用，并导入最新的 3D 技术后作为全新的东西而开发的作品。

除此之外，还有其他的面向 PS3、XBOX360、PC 的多平台作品在准备中。然后，预定将进行使其销量能够在海外挣到压倒性的量的展开。





怪物猎人系列最新作《怪物猎人 2nd G》

——2008 年对于 CAPCOM 以及游戏业界来说是怎样的一年了？

辻本：正如上述，对于 CAPCOM 来说是正式进入海外组织强化的一年。然后，这是决定基于这个强化后紧接着的一步是否能顺利进展的关键的一年。

对于业界来说，也是同样的主题吧。日本市场上，欧美的大牌发行商们正式开始进入了。照这个趋势，同样日本的发行商们进入海外也是必要的。

新主机硬件也开始普及了，针对这种情况开发环境也整顿好了——如果是这样，那么接下来终于就是回收的时期了啊。如果错过了这个时期的话，那么日本的游戏产业便会在世界中被抛于身后。

——那么最后作为 CESA 的活动委员长，请谈一下关于今年“东京电玩展”的情况吧。

过本：每年，“东京电玩展”的情报发信能力都在不断提高。变成了一个以新制品、事业战略的发表为首，分享各种各样情报的话非常有意义的地方了。

昨年因把业内日调整为了 2 天，不仅从海外来的关注变高了，来访者也是史上最高记录，出展公司的满足度也大大的提高，因而展会获得了大成功。

今年也以能够非常的热闹起来为预想，业内日的企画开始后，紧接着考虑如何安排而使活动的机能充实。然后今后也继续针对“东京电玩展”的内容和开展时间等，进行如何使其变得更好的研究讨论。

——非常感谢。

构建《刺客信条》中的游戏世界

彩虹泪绘

这是一篇整理翻译自《刺客信条》收藏画册的文章。这本画册收集了很多游戏的原始设定图片，同时也记录了游戏制作团队的很多感言。慢慢的翻过这本书之后，感觉从这些似乎是游戏开发者自言自语的内容中，可以感受到不少关于一个游戏是如何从零星的思维火花演化成完整的宏篇巨作的经验。尤其是，作为一个以现实历史世界为背景的游戏，《刺客信条》在如何重建游戏中的现实世界这个问题上提供了不少参考和经验。比如如何把握真实的程度，如何添加艺术的或者游戏性上的要素而同时又不影响游戏世界的可信度，如何在当前的机能条件下为虚拟世界充满更多的更鲜活的细节，等等。当然《刺客信条》并不就是这方面的典范，但这样的相关资料却不是每个游戏都能看得到的。所以还是决定当成读后感一样写出来跟大家分享。《刺客信条》我是在 PS3 上玩的，频繁死机。不过还是咬着牙通了，最大的两个失望：一是结尾之唐突和故弄玄虚，二是自由任务之单调重复。不过对于场景设计在玩游戏的过程中就确实感觉不错，其中涉及到的文化元素也让人颇感兴趣。

首先，也应该是最基本的，历史题材的游戏的虚拟世界应该是忠于历史的。这是游戏世界能够引起玩家共鸣的最基础的要求。也只有这样，游戏才可以把自己和幻想题材区别开来，保持自己的风格。《刺客信条》的制作组显然也在这方面下了很多功夫。后面要说的一切一切的调整和修饰，都是从真实这个基础出发的，没有忠于历史这个起点，后面的调整也就无从谈起了。

> “......我们追求真实，包括玩家将要刺杀的对象。起初，我们在游戏中包含了 Conrad of Mentferrat，然而在我们仔细检查了 1191 年这段时间的历史之后，我们发现虽然他的确是被神秘的刺杀了，但却不是在 1191 年（似乎是 1192）。于是我们决定不把他包含在我们的游戏中，因为......我们希望游戏从历史的角度看是合理的。于是我们找到了 William 这个人物，和 Conard 也有联系，而且 1191 年的时候他的确是在 Acre（死去了）......”
>
> “......我们聘请了一位专长于第三次十字军东征这段历史的历史学家。我让他做的第一件事情，是为我们尽可能的取得最多相关的（历史）图片。他给我们项目组组织了一次相关的汇报，还有大量那个年代的地图--所有城市的地图--这些大量的材料都是你不可能从互联网上找到的。因为他是历史学家，他有权力去一些图书馆，并且得到相关的扫描资料。他通过这样的讲演，让我们每一个人都有了相当坚实的背景常识。
>
> 他还给予了我们很多细节上的提示，比如，在那个年代里通常会有哪些习俗......他展示给我们看这些图片，也包括同样这些地区现在的图片，一边我们了解城市发生了哪些变化......
>
> 当我们的工作进展到开始制作这些城市的 3D 模型阶段的时候，我们还聘请了其他的历史学家，为了获得多种角度的指导。比如 Paul Cobb 教授，他是美国的一位专长于第三次十字军东征这段历史的专家，他也是《Kingdom of Heaven》这部电影的咨询专家之一。他审查了我们的故事脚本的准确性，并监督了我们做的这些 3D 的城市。我们把每一个城市中的影像寄给他看，他对其中的细节，比如建筑风格，做出评价......
>
> 我们还有一位来自英国的专家，这样也是为了得到更多的欧洲人角度的看法。这位专家曾经撰写过一关 1191 年发生在 Arsuf 的战争的历史书籍，我们就是凭借这个找到他的。现在他是牛津大学的教授，他也审查了我们的工作，从他的角度给与我们很多细节上的建议。我们从他们那里都得到了类似这样的评价：‘你们制作组一定去过耶路撒冷，（游戏中的场景）和亲自去到那里一模一样。’事实上，我们小组没有人真的去过哪里，但我们确实作了相当充实的资料研究。”

但游戏毕竟是游戏，完全的照搬复印历史图片不一定能起到预想的作用。比如真实的历史情况可能并不好玩，无法和游戏中可玩的要素挂钩。完全真实的设定可能难度会太大或者太小，无法提供足够的游戏乐趣。有些设定可能很真实，但却无法吸引玩家的眼球。所有的这些困难，《刺客信条》在制作过程中似乎都有遇到，从下面的这些文字节录中，可以看出制作组是如何在历史真实性和游戏可玩性之间调整平衡的。

“起初我们手工制作在墙壁上攀援的那些动作。我们本可以更加真实一些，比如加入重心偏移，那样你要爬上墙可能要很久很久。（游戏）需要更快一些，所以我们移除了很多的因为重力引起的（动作）变慢。这样，Altair 所能做的动作就变成了很多的位移动作，在人物和那些攀爬点之间，调节手脚的准确性......”

“我的灵感来自于那些小的，甚至是廉价的小说中，或者一些秘密社团的故事，比如圣殿骑士团，共济会，这些类似的组织。......我读到过这样一个场景：山中老人会通过要求手下按照自己的命令毫不犹豫的跳下山崖的方式来恐吓民众。我觉得这很棒，很吸引我，这就是（leap of faith 这个主意的）开端。”



“......leap of faith 这个动作太酷了，以至于我们想要把它应用到城市的每个角落。在游戏中，我们要求玩家必须爬到各个地区的制高点才能把这个地区地图上的迷雾打开，那么，什么才是能最快地从制高点回到地面的方式呢？当然是用 leap of faith 这个动作了，于是对于每一个这样的场景，我们都决定加入 leap of faith 这个动作。这比慢慢的再重新爬下来要好多了，那样将会非常的枯燥。我们想坐在一位玩家的身边看着他从 Acre 大教堂顶上跳下来，这是整个游戏最高的地方，你可以在那里听到风的声音，景色异常壮丽。

干草堆是中世纪风格的东西，你可以把它们放置在任何地方，它们都可以和整体气氛完美的融合。落在干草堆里，你不会因为这么高高的一跳而摔死......每个人都知道（现实中）你这么做就死定了，但有什么关系呢？”

“起初，我们希望在游戏中根据你交谈对象的不同而加入不同的语言，这个主意实现起来有些困难，而且也不大容易从全世界各个地方寻找配音演员。于是我们最终决定，只做阿拉伯语，其他的都统一为英语。

在游戏的现实世界中，如果你和 Lucy 交谈，问她为什么你居然可以和所有人说英语，她会告诉你是 Animus 为你自动翻译了，这样让你的日子更好过一些。但当你在战斗中突然有人跟你说起阿拉伯语的时候，这个感觉还是很不错的。即使是 Altair 本人也会说几句阿拉伯语，这些设定让游戏同时感觉上尽可能的真实，感觉仿佛你就在那个环境里，但却不用总是去读下面的字幕。我觉得这是一个很好的折衷。”

“服饰是比较容易获得相关资料的，因为来源很多。在历史书中就可以找到。有趣的是，（起初）我们把所有的服饰都作的非常忠于历史，但我们发现这样的话人们的衣服就缺少变化。在那个年代，人们没有像今天这样的 Gap 品牌，punk 店，goth 风格的店，或者 hip hop 样式的专卖店。那是在中世纪的时候，人们没有很多的钱，除非你是国王，普通人的穿着风格都差不多......

我们注意到，如果我们 100%忠诚于历史的设定，那么即使在一个几百人充满的城市里，玩家也很难从人群中看出什么变化来。于是我们开始在衣着的颜色和装饰物的款式上下功夫，给他们更多的颜色和更多的花样，让他们看起来更加类似富人的外套，这样我们才有多样化。我们同时也试图保持历史的准确性，比如游戏中，有很多头顶着瓦罐的妇人，在远处看，她们都是一模一样的，因为她们的服饰都极其类似......

我们试图在忠于历史和让人群显得多样化从而使他们看上去更加有趣之间保持折衷的平衡。这是通过从很多细节上来实现的。我们并不是要让你觉得一眼就能看出这个人是什么类型那个人是什么类型，因为真实性还是必要的。但我们也确实让游戏中的人物穿上了一些现实中当年他们不可能支付的起的华丽服饰。......”

“我们创作的人物群都尽可能的保持和历史一致，但，要知道，我们是艺术家，我们需要创作，我们不只是试图仅仅保持那些现实的东西，我们也尝试着一些更加风格化的创作。游戏基于历史上的设计，所以我们保持了十字，狮子......但我们同时也试图让这些要素更加的引人注目。



很多圣殿骑士他们的袍子的设计都是相当简单的，袍子看上很脏，他们身着链甲，也许有一些白色的织物，上门有他们自己弄上去的十字记号。而在游戏中这些衣着都非常的干净，很新，这方面我们在游戏中的设计和现实有所区别，不那么忠于历史。

狮心王理查的军队那里，我们也使用了非常抢眼的色彩，你可以看到金色，红色，我不确定当年他们是否真的看上去如此的耀眼，因为这些军队在中东地区行军数月，经历了不同的战争……但，同样的，我们的这些设计本身，是很有趣的。”

“萨拉森武士的武器设计完全是按照历史书来的，但我们没有严格遵守关于他们服饰的设计，历史上他们的穿着过于色彩饱满，看上去非常的粗俗。于是我们把色彩的饱和度降低，并且改变了一些他们服饰的形状……试图让设计看上去更佳的有趣。”

“一开头，在动作方面我们的设计思想是：每一个按钮对应身体的一个部分，这样的战斗中，我们有更多的拳脚动作。但很快我们就把这样的设定放到了一边，我们觉得这些动作仅仅是移步或者闪避，而不是踢。徒手的按钮只用来对应抓和反抓的动作。这些起初的战斗设定太过于真实，难度很大，我们否决了这些，这不是正确的设计方向。我们应该更多的集中注意力在开战和反击上，而不是步点移动和时机把握上，虽然这些要素也一部分的得以保留。但在游戏设计的中途阶段，我们改变了关于战斗动作的指导思想，你必须利用敌人的攻击来反击他们，这才像个真正的刺客。

团队对此非常的高兴，忽然之间战斗变得更加的精彩了，大家喜欢上了战斗。有趣的是，在项目的策划期，我们作过一小段演示片断，来检查游戏玩起来大概会是什么样子。……战斗非常得快节奏，但在游戏的实际制作中，我们花了一年的时间把战斗调节的和真实的中世纪感觉越来越类似：慢。我们认识到这并不好玩，于是我们回头去看当年我们做的那段演示，我们希望看到如果你是个有水平的玩家的话，是如何可以在 10 秒钟内解决战斗的，而且，这样的设定是可行的。……在这个过程中我们把很多的东西扔进了垃圾堆。”

“Masyaf 的设定是一个介于现实和奇幻中间的位置，我们依然希望给大家感觉还是处在中东这个地方。城市很干燥，有橄榄树和柏树，小的农屋。但我同是试图把步子跨的大一些，城堡的设计非常的戏剧化，风格化，也许几乎要是一个奇幻的感觉了。这样的设计和其他游戏中的城市的真实性构成了有趣的新的对比……”

“为了把圣地做的尽量的忠实于历史，我们在一开始花了六个月的时间做历史研究，并同时开始设计。所有的城市设计都基本按照那个年代的这些城市的地图进行。我们找到了整个十字军东征的 200 年间圣地相关的地图。我们试图重新在电脑上重建它们，但并不是完美的重建。因为你要在这些城市里游戏，我们有一个创建城市的系统工具，我们把它称作我们的乐高玩具模块。每一个建筑都是一个独立的游戏单元，你可以和它互动。问题只是把这些模块拼装到一起来重建这个城市。当然，我们最开始完成的，是那些地标建筑，它们的位置都是很准确的。”

“我们删节了一些内容，最开始的时候，当我们尝试着各种 3D 静态行为和互动的可能性时，我们有过一个相当不错的利用斜坡的游戏机制。比如说，在王国场景里，有一个长长的斜坡，你开始从山上跑下来，你的速度越来越快，你可以通过做出跳跃动作来停止行动。我们有了不错的基于这个斜坡的游戏行为，但是我们必须把这个内容删减掉，因为王国场景还是不够大……”

下面的这些文字从各个不同的侧面揭示了《刺客信条》整个游戏的制作的大概过程，游戏初始的灵感来源，制作组的目标，以及他们是如何在开发过程中一直坚守着当初的想法，一步一步把游戏从非常抽象分散的概念转化成一个充实而有着丰富细节的游戏作品。

“（技术方面）我们从《波斯亚公主：蒂姆的沙子》那里继承了核心团队，6 个程序员。我们尝试着继续使用《时之沙》的一些主要概念，这些概念在那个游戏里表现得不错。……我们也确实利用了《时之沙》的引擎来尝试这个游戏的一些原型概念设计，利用了《时之沙》的一些核心内容。为了创建游戏中的种种内容，我们开发了很多的工具，这也允许负责艺术设计的团队可以建立起最佳的产品流水线。花了一段时间之后，我们终于在 2006 年一月的时候拿出了一个为 E3 准备的有趣的游戏演示。那个时候演示中只包括 Acre 的一个小区域，是最终完成的城市中很小很小的一部分。其他的城市也都建立了，但只有基础的水平。随后的一年中我们逐步放大到整个城市，开始能够载入城市中的每个要素，充满每个角落，让所有的人物开始在城市里四处行动。整个过程是个非常有机的整体。”

“从根本上来说，Patrice(游戏的创意指导)确实希望给与游戏一个宏大的真实的感觉。他同样希望能够去除一些愚蠢的游戏规则，比如，游戏业一些约定俗成的东西。其中一个让他感觉很不舒服的设定就是，为什么以前的游戏中都会用特殊的颜色或者材质来标示可以和玩家互动，比如让玩家攀爬的部分。这和现实世界是不一样的，在真实的世界中，我们都会觉得，嗯，这个地方看上去就像是可以爬上去的，而不用依赖于其它特殊的符号指示。

做一个场景中所有东西都可以攀爬的游戏在上个世代的游戏机上是不可能的，为什么不在现在的主机上尝试呢？于是我们定下了这样的规则：如果场景中任何的东西看上是可以攀爬的，并且这个东西是 3D 建模的，那么就应用真实世界的规则（让玩家去爬）。比如一个桌子，一个突出的架子，或者一个 3D 建模的窗子，看到这些物体，玩家都应该被允许爬上去，而不仅仅只是美工们笔下的一块材质贴图。于是我们从基本做起，建立了允许我们应用这些游戏机制的工具，同时我们也尝试着建立其他的相关的游戏要素和游戏动机，让玩家可以并愿意这样去做。

然后，我们开始思考，攀爬各种不同的建筑的挑战何在？这样做有什么好处？当一个刺客（通过攀爬）到达了一个新的地方的时候要如何去使用它的能力？显然，如果你可以爬到那些大型建筑物的高处的时候，这是一个很好的监视整个城市，了解守卫的位置，观察城市里的动向的好地方。于是，所有的游戏要素从基础的水平上联系了起来。”

“我们从互联网上找到了一长串阿拉伯人的名字，Altair 就是从中被挑选出来的。这个名字有着很多的意思，可以是‘猛禽’也可以是‘天子’，这很酷，也和 Altair 的背景有些许关联。



所有的设定在第一轮艺术设计时就基本确定了下来，我们并不是从许多的不同的 Altair 设定中最终选择了现在这个。起初这个人物的身上我们设计了更多的衣服层次，我们可以做到他一个人有很多的可以飘动的衣服和其它（饰物），但同时还要在屏幕上显示 120 多个 NPC 就不行了。Altair 这个人物的设计和猛禽形象上的联系的建立要迟一些，但我们也没有把一切推倒重来或者作不同的尝试，而只是把起初的草图多加修改，但这个人物的感觉和基调都保持了很大程度上的一致。”

“当我做（Masyaf）的原画设定的时候，我力图把注意力集中在这个城市的气氛，环境和组成上。锐利的岩石给画面带来了很好的构图，高大的城堡耸立在岩石中，带来了一种神秘的感受。然后，在游戏开发的过程中，根据游戏进行和游戏叙事的需要，我们又在城市里安插了一个高塔。当你来到山脚下层的村落的时候，要塞的景观看上去更加的给人印象深刻。”



"......起初的想法和最终的游戏非常的类似。关于到处可以攀爬，快速的行动这些都被实现了。当他们最初画出游戏的概念草图的时候，我还不在这个团队里。现在，当我玩起游戏的时候，我却可以识别出许多最初原始的创意，这种感觉很奇妙。当然，在最早最早的一些材料中，你可以清晰地感受出《时之沙》的风格。"







为了让虚拟的世界活跃起来，细节始终是非常重要的。《刺客信条》采用了高自由度的关卡结构，可以和玩家互动的要素非常多，玩家在游戏中不单单是从某些固定的角度去观看游戏中那些根据现实设计出来的场景，更多的是和游戏世界中所有看得见的要素接触，互动。这么一来，做到"真实"，或者说"可信"的难度又要大了很多。做一个静态的城市模型可能还不那么难，但要让一个城市活起来，而且活的很可信，对于游戏制作者而言便是一个重大的挑战了。下面这些叙述，涉及了游戏制作组是如何在虚拟的世界中添加细节要素，尤其是 NPC 这个重要的要素，并赋予他们"可信"的行为举止的。

关于真实和可信的问题："真实"对于目前的游戏机计算能力而言，依然是那么的遥不可及。而且，完全的真实对于绝大多数游戏玩家而言并没有实际意义，因为玩家不知道这些个所谓的"真实"。玩

家所用来判断一款游戏优劣的，不是游戏表现和真实之间的差距，而是游戏表现在多大程度上对于玩家而言是"可信"的。不可能在这里细说这个区别，但从真实到可信是一个重要的游戏优化过程，下面的叙述中就包含了不少这样的优化过程的细节。

"我们从很高的分辨率开始设计，然后下调图片和模型的分辨率，用高模作法线贴图。在人物的初始设计阶段，每个人物我们使用 50 万甚至 100 万的多边形，但最终出现在游戏中的人物被调整到 3000-4000 多边形。因为通过法线贴图，你可以保持高模人物的细节，比如关于链甲的细节。而那些类似织物褶皱之类的细节则可以通过添加动态光照来实现。"

"在游戏设计一开始，我们犯下了一个在《时之沙》中我们就犯下过的错误：主要人物看上去很棒，但 NPC 个个都像呆子。于是我们决定，生成一个（统一的）骨架，然后通过缩放来适应不同个头的人物，根据这个通用骨架来设计游戏中人物的行为动作--这个人就是 Altair。（这样一来，游戏中的所有人物）都可以被套用同样的 AI，同样的动作，所以从技术上来说，玩家控制的 Altair 能做的，游戏中任何的 NPC 也都可以做。（但为了让 NPC 的行动和游戏主人公有所区别）我们还是必须替换其中的一些动作。在最终的游戏里，有些 NPC 的行为看上去很像 Altair，这是因为我们没有足够的时间去替换那些动作了。"

"模拟不同的人们的行为是一个巨大的挑战，我不想说把他们模拟准确了，但至少要模拟的可信。至少要让玩家感觉到城市的 NPC 会像真实的人类那样作出可能的反应。这是一个巨大的挑战。我们得以比较快速的解决的第一个问题，是让玩家可以和看见的所有物件互动。这是我们在游戏的原型阶段完成的一个任务，能够去接触所有你看到的东西，建立起（互动）检测，计算碰撞和相关的信息，这些都是早期完成的。而人群和 AI 则要难以解决的多，因为要设计出一个足够聪明但却依然可以为游戏设计服务的（AI）是很难的。我们要设计出一个'鲜活'的城市，但同时（这些活动的人群的行为）还要可以配合你完成游戏。"

"所有的游戏机制的设计都平行展开，有人负责设计和 3D 世界静物的交互，有团队负责设计人群的行为，也有人专门负责 Altair 在人群中的行为设计，有团队负责战斗设计，还有关于和马有关的动作的设计的团队。起初，当你开始在 NPC 人群中战斗的时候，我们要设计出一种方法，确保战斗可以'嵌合'到人群中去，以及人群将会如何对战斗做出反应。这是我们最大的一个挑战：如何将所有的这些行为融合到一起。玩家有充分的自由去体验所有的这一切。有些玩家可能会比较好战，他们会和所有可以战斗的人交战，这也行。我们不会因此而处罚这种玩家。其他的玩家也许是比较'社会化'的刺客，要尽可能不交战也是可行的。我们甚至设计了一个专门的游戏成就：除了目标之外不刺杀任何人。这个成就有些难度，不过还是完全可能的。"

"我希望通过在在城市中放置一些围满了人群的摊位来制造行动上的障碍。当你走到这些地方的时候，你可以看到前面出现了障碍，你必须超越这样的混乱。我也一直希望能设计一些持瓦罐的人，当你走过他们的时候你必须伸手帮他们扶住瓦罐保证这些东西不会掉落下来。如果玩家的人物在跑动，他们会遇到什么样的挑战呢？我们在游戏中设计了一些麻烦制造者，比如有些女人总会朝你跑过来，撞倒你。如果正巧有守卫在旁边看到，你会被发现。当然还有一些醉酒者，有些地方有水，醉酒者会把你扔到水里去。或者附近有持瓦罐的人，那些制造麻烦的女人会冲撞你，导致你碰到那些持瓦罐的人，这些人会做出反应，最终，侍卫会发现这些异常迹象。我们试图在互动要素和纯粹的生活中找到一种混合体，我们设计了一些特殊的人，他们看上去就像普通人群的一分子，但他们有着自己独特的行动路线。如果我们想要做不依赖于特殊关卡设计要素（比如醉酒者，持瓦罐者）的人群的反应，那实现起来就要花费太多的时间。"

"一些平民在游戏中的作用就像地雷一样，比如那些持瓦罐的人，那些疯子，一些你可以于之战斗并抢夺刀子的刺客，这些 NPC 都有独特的游戏性与之相关联，他们在游戏中的意义就是要和玩家接触，制造难度。在不同的任务中，他们或者妨碍玩家行动，或者有助于玩家行动，那些自发维持治安者，僧侣就是。如果你去做自由任务并且帮助人们，这些人会站在你这一边，当侍卫们追逐你的时候，他们就会掺合进来，拉住侍卫，给你更多的时间逃跑，寻找躲藏地点，或者消失在人群当中。那些僧侣则可以帮助你进出高度警戒的区域，所以这些 NPC 在游戏中的真正意义在于根据你所期望的进行游戏的方式来帮助你，掩护你。这都不是强制的，玩家决定怎了利用他们。"

“王国版图是一个很大很开放的区域，你可以在这里尝试很多的事情。我们试图让游戏不仅仅是一个人物骑着马到处逛，游戏需要一些互动，需要有趣的事件。这就带来了挑战，游戏的关卡设计者们必须考虑到会发生什么，并为这些事件设计相应的元素。游戏中除了一些主要的叙事场景，没有任何事情是脚本预设的。城市中发生的所有的事情，都是为了让玩家可以自由的移动并去调查发生着什么。在大尺度（的场景）上实现这些需要很多人的工作，来把这些要素放到地图上去。”

“我们曾经作了很多的动作捕捉，其中很多被抛弃了。游戏的任何时刻都有 13000 到 15000 个不同的动作被读出（备用）。有很多很细小的动作被用来衔接其他动作以使得动作看起来流畅，动作的混合也被大量的用来达成同样的目的。......在战斗中，我们在项目的后期加入了很多疯狂的内容......动作捕捉的演员被要求穿着（体操或者舞蹈演员那种）紧身衣尽可能狂暴的作出那些的疯狂动作，他们对于（捕捉战斗动作）的工作如此的热情，这一点你只能表示尊敬和敬爱。”

“当 Altair 做出跳这个动作的时候，动作的开始一般总是同样的，但落脚的地方却总是不同。比如他会跳到地面，台阶，墙上，悬挂物，马，等等，任何东西。所有的这些（对应不同落脚点的）动作都要被读入系统内存中，这个量很大，我们成功的使这些动作看起来流畅，即使 Altair 中途改变想法又跳到别的东西上去。”

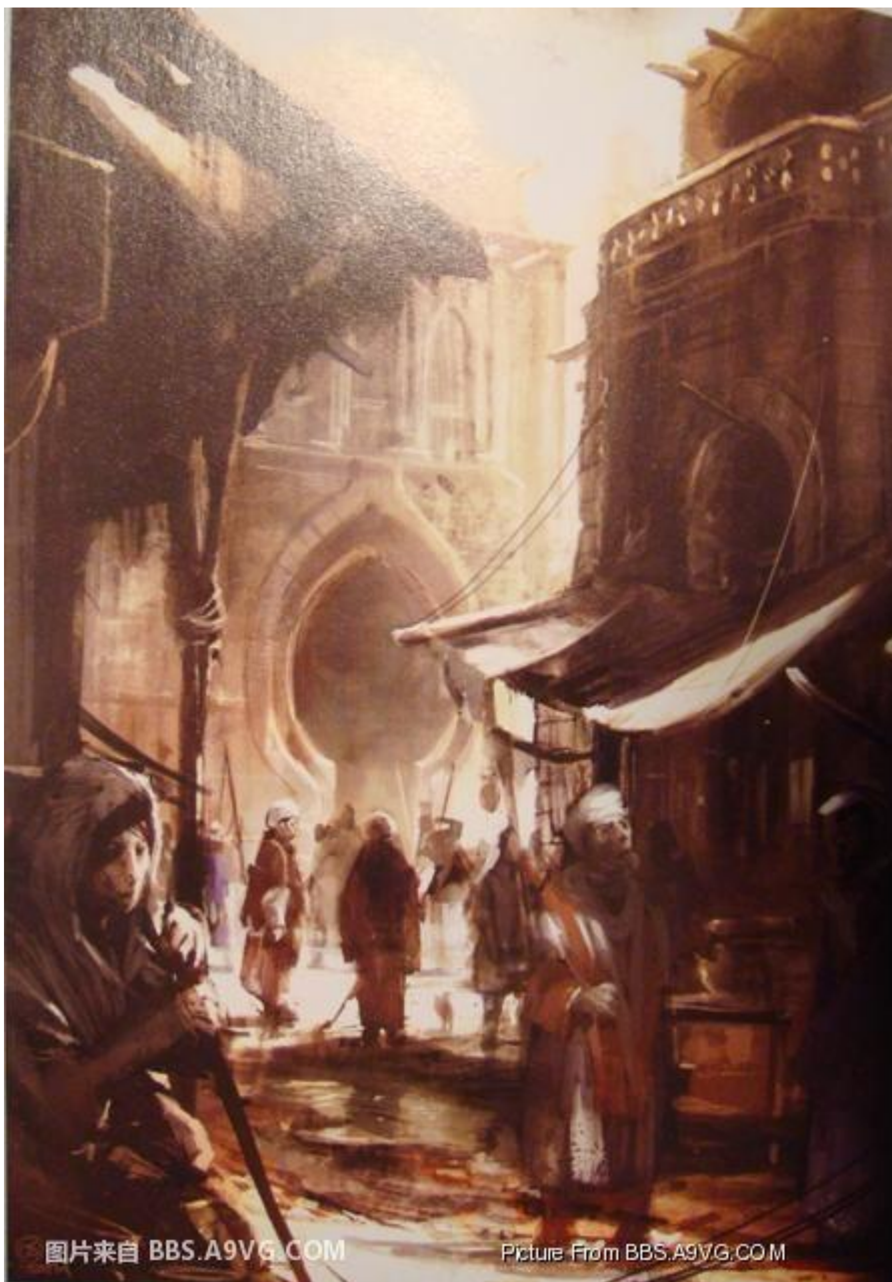
“我们在游戏人物发呆的这个动作上下了很大的功夫......我们喜欢通过人物发呆时的动作细节随着游戏进行的变化而变来来反映人物的进化，这是我们的一个习惯。你一定玩过《时之沙》，不知道你注意到这一点没有，也许没人看到过，因为你需要松开手柄，等一会儿，这些动作才能出现。但所有的这些动作都随着游戏的进行而变化着，一开始人物显得很紧张，像个真正的新手。当到了游戏的后期，人物的动作就显得非常的自信了。在本作中，Desmond 同样展现了这一点。”

“在我看来 AI 中最难设计的是导向部分。其他的方面当然也有挑战，但导向是最突出的。在我们的游戏中，因为没有任何来自关卡设计和关卡美工方面的限制，这样的挑战显得更加严重。游戏中的 NPC 可以自由的来去所有的地方，但自由度同时带来的挑战。”

“......敌军将领的等级比较高，所以他们可以做更多的动作，他们可以更多的反击你。和低级士兵相比，他们对玩家动作的反应要多很多，那些小兵只是炮灰，你可以像割草一样没有多大困难的解决他们。所以，所有的主要的刺杀目标都可以做出更多的动作，但这些动作同时也都是玩家可以做出的。他们没有任何的魔法般的神奇举动或者来自于不同世界的能力。即使这样，我们还是成功的给玩家提出了足够的挑战，保证玩家有足够的乐趣。”

这一部分是关于游戏中几个城市的设计的一些描述。其中包括了真实性和可玩性的协调，指导思想上力图真实再现和实际操作中的可行性的矛盾等问题。描述中也提到了对这些不同城市的风格定位处理。在同一个游戏中你总是希望游戏从头到尾基本保持风格上的连贯性，除非明确的交代出现了时空转移（比如游戏中 Abstergo 工业集团实验室的那部分，没有人会对此提出疑问，但在所有的记忆场景中行动时，各个城市之间总还是要保持一致的）。但风格的连贯性并不意味着一成不变，《刺客信条》的制作组通过种种手段赋予了不同城市同一时代基调下各自独特细腻的感受和气氛，让玩家的探索保持了连贯又充满新意。

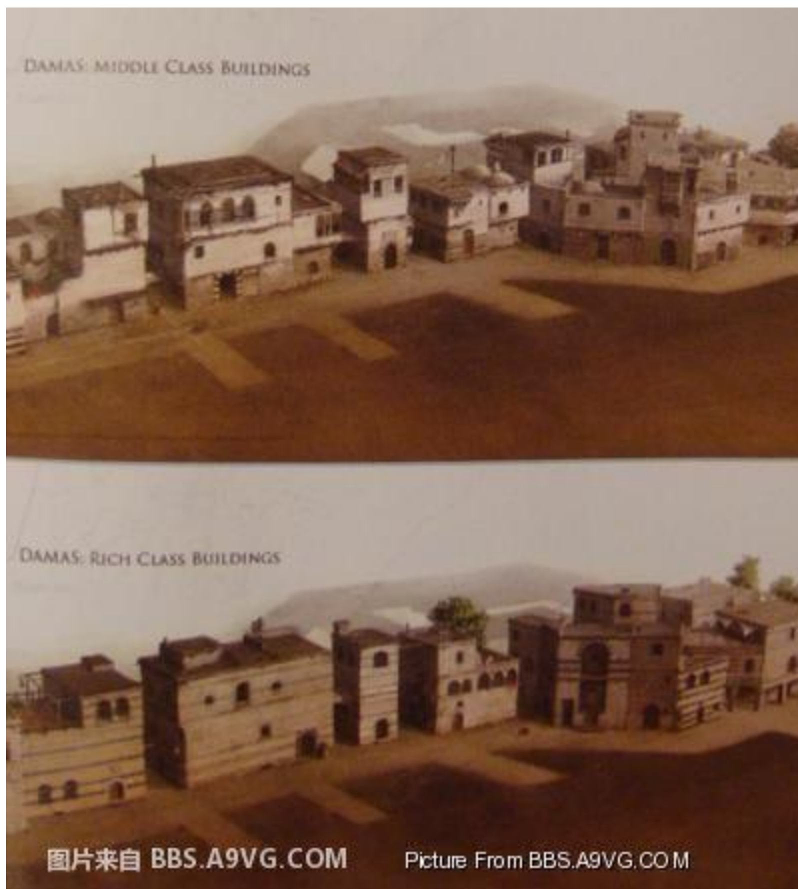
“这是大马士革集市设计的草图。我们所面临的一个挑战是，要创建出一个看上去是个有机整体而且充满了内容的城市。我们使用了大量的照片和特定的概念图来确定城市中（要素）的密度的和观感，什么样的水平上，才能满足我们对（游戏中）街区和公共场所的要求。”



"在城市中，我们设计了 20 种不同的建筑类型，因为我们不希望玩家在城市中对房子有重复的感觉。每个城区大概 300 到 500 个建筑，房子的大小一般都是 6*6 米，当然也有一些大的建筑物。"

"一开始，我们并不清楚如何去设计城市。是不是只要设计一些在一起的房子然后把它们到处复制粘贴呢？我们最后决定采用的方法更加复杂，但对于关卡设计者而言却更有弹性。我们开始建造游戏中的小的，简单的房子。所有的房子都是独立设计的，就如同乐高玩具的模块，于是我们开始建造许多许多的这样的乐高模块。

我们尝试着在城市里放入很多的红色块（真实建筑模块的占位符），然后我们进入其中，在一个很大的面积上试玩。很快我们就发现城市太大了，如果我们用这些城市的真实尺寸的话，真得太大了。于是我们把





我们尝试着在城市里放入很多的红色块（真实建筑模块的占位符），然后我们进入其中，在一个很大的面积上试玩。很快我们就发现城市太大了，如果我们用这些城市的真实尺寸的话，真得太大了。于是我们把

城市缩小。同时我们也发现了应该如何在建筑上排放不同的物件从而使得每个建筑从头到脚都可以攀爬。关卡美工负责这一部分，同时关卡设计者负责那些建筑物周边的区域，比如后院，街区，大道，等等。

我们从一个相对较小的区域开始设计，这是可行的。美工的工作基本完成了，但地面的设计还没有完成，所有的守备力量的设计没有完成，所有的细节也都没有完成，我们有了一个大大的城市，但没有任何人。我们还需要确定人流，无论是在巷道还是街上，你都要能看到人群往不同的方向走。这些我们也要在城市设计中表达出来。......我们希望有这些动态的不同的元素，比如这样你就必须躲开那些瓦罐持有者。

随着项目的进行，我们添加了越来越多的细节。这一切从一个平面开始，600*600 米，只有一个红色块，这种情况下系统可以运转了。然后我们把所有的模块替代成真正的房子，然后再创建其他的东西，然后是遍布城市的道路和其他元素，以及城市的出入口。城市本身设计的最后一部分是城门，这些都完成之后，我们开始往这个空荡的城市里添加生命......"

"大马士革是个相对更快乐些的城市，这里没有被入侵过。这是一个传统的萨拉森格调的城市，所以我们觉得黄色的滤镜比较合适。这个颜色比较能够配合大马士革的气氛，同时也给了这个城市独特的观感。"

"我们根据《一千零一夜》的故事来创建大马士革这个城市。因为我们知道如何去做，因为我们在《时之沙》这个游戏中有过经验，PoP3 也差不多。项目组相互借鉴，你可以在房顶杂耍，但有很多弓箭手。我们希望给这个城市一个富有的感觉......我们在给这个城市的河流作设计的时候也很有乐趣，其它的城市都没有河流。围绕着河流我们做了很多有意思的工作。"

"大马士革是一个很炎热的城市，干燥，但同时也是一个非常富有的阿拉伯城市。你会看到这个城市和 Acre 那样的比较凄凉而且欧洲化的城市的对比的反差。"

"这是大马士革的原画设定，本来是设计作为图书馆和大马士革学院的。即使我们采用真实的材料参考，我们同时也尝试着做我们自己的设定图，来风格化其中的环境，使其更加符合于图像处理和游戏设计的要求。"



"这是 Acre 街道的原画设定，从这些街道，公共场所中，我们试图创造出一种有趣的在城市内部的反差，从而可以体现出不同的气氛的带入感。当我们注意到在城市的这一部分都是烟尘弥漫的小街道而那一边却是宏伟的宫殿和巨大的地标建筑的时候，我们也更不容易迷路。这是一个很大工作量的活，关卡设计者和美工需要集中注意力到游戏的同一个视觉角度，把他们的努力集中到一起来。"



“我们希望创作一个有历史氛围的，史诗般的游戏，但同时这个作品也要是有现代感的，有趣的 。我们喜欢 Ridley Scott 在他的电影处理视觉效果的方法，想想《Black Hawk Down》,这个影片中的滤镜效果大大的影响了我们。Acre 是我们最开始着手的城市，我们想，也许我们并不希望把蓝色滤镜用在整个游戏上，但让我们来尝试不同的气氛效果。Acre 是一个刚刚被狮心王理查的军队征服的城市，这里你会看到很多被毁坏的建筑，你会感觉城市比较压抑，阴暗，更多的迷雾，不那么明亮。这是因为，（在游戏中）不久前，数千的穆斯林在那里被杀害了。（Siege of Acre， 1189.8-1191.7）”

“Acre 塔楼遗迹原画设定，当（游戏中）我们来到 Acre 的时候，这个城市刚刚从一场大战中走出来几个星期，十字军战士刚刚夺回了这个城市。所以这个城市很多重要的部分都被摧毁了。”





“Acre 城市覆盖着蓝色的格调，因为我们希望在这个城市营造一种阴冷的气氛。玩家访问这个城市的时候正是大战之后，人们都很丧气。同时也是因为这个城市靠海。这里的建筑是欧洲风格，在 Acre，我们试图应用更多的欧洲化设定，我们添加了很多的哥特式建筑，我们试图重建一些礼拜堂，我们还在这里加入了大教堂。圣殿骑士们来到这里，带来了他们的知识和建筑风格，他们在这个天国世界里重现了他们在欧洲

所固有的建筑特色。”

“耶路撒冷是一个欧洲，阿拉伯以及东方风格混合的地方，我们选择了绿色作为基调颜色，我觉得这个颜色更多的能体现精神和信仰的氛围，我们希望这个城市有这样的气氛。我们希望这个城市安静而虔诚，这是我们关于耶路撒冷的基调思想。”

“我们并不想把城市设计的和它们的真实相貌一般无二，但我们依然还是使用真实的地标建筑的。比如，我们在耶路撒冷可以看到圆顶清真寺，而在大马士革我们可以辨认出城市的整体形状，以及奥玛亚清真寺。但我们都夸大了这些建筑的比例，让某些细节更加符合我们视觉组合的要求。我们并不想要一个普普通通的城市。我们也试着在城市的氛围上做文章，如同我们是在创作电影，我们会要创建不同的环境的设定。”

“关于耶路撒冷，这是一个充满了历史的城市，你可能听过大卫的高台，圣墓大教堂，以及圆顶清真寺，也许你看过它们单独的历史书上的照片，但能够看到这些建筑真实的存在在游戏世界中，在它们应该出现的地方，如果你喜欢历史的话，会感觉非常的带劲。”

“......我们希望能创造一个历史性的环境，同时也能给与有趣的图像处理方式。我们发现在比如《Kingdom of Heaven》这样的电影中，有许多有趣，给我们带来灵感的画面处理。这些处理带来了吸引人，而锐利的观感；同时也更加的和那个时代关联。《The name of the rose》也很有意思，因为其中的光照和气氛渲染的应用非常戏剧化，引人注目。我喜欢他们夸大建筑比例的做法，并不总是真实的建筑尺寸，比实际的来的大，我喜欢他们在这两部影片中将某些元素风格化的做法。”



FFXII，你为什么不能正着转？谈游戏按键自定义

紫雨飞燕

游戏按键自定义和厂商的态度、风格、技术力

这个话题是源于 FFXII 美版。因为泄漏版已经在网上广为传播，相信很多人已经玩上了。大家可能注意到一个细节——镜头旋转的操控和日版相比没有丝毫变动，默认就是上下左右全是反向，而且 Option 不提供调整。虽然我对这个设定并没有多少不习惯的地方，但是看到国外论坛上的一片怨声载道，心里的确有点不满 SE。

难道 SE 推出美版只是把日版英文化了一下而已吗？其它不会针对美国进行调整吗？要知道美国人习惯的 GTA 镜头旋转是正向的，要人家突然去适应第一次可以自由旋转镜头的 FF，还是反向的，多少是有些不习惯。如果 SE 不针对此做些修改，可能因此会流失不少欧美玩家。

从技术上来说，增加调整镜头旋转方向的选项并非难事，甚至厚道一点，字幕的开关，语音的切换（看容量了）都可以加上去。

回到按键自定义上来。撇下 FFXII 不说，毕竟 RPG 按键用到的不多，基本来说适应一下除非智商低于阿甘都没有问题。动作 格斗 体育 赛车类就有讲究了。先提几个我玩过的在按键自定义上比较厚道的作品吧。午夜俱乐部 3（Midnight Club III）是街头赛车竞速类游戏，去看看它的 controller setup 吧，每一个按键都可以重新定义，包括遥感，你可以用你最熟悉的方式来开赛车。另一个是大名鼎鼎的 GTA 系列了，按键相对较多，自定义的自由度也是很高的。其实这两个系列的游戏都是 Rockstar 制作的，也无怪乎在风格上那么相似了。

相对于这类每个按键都可以自定义的游戏来说，有些游戏提供的是几套设定好的按键组合供玩家选择。例如极品飞车最高通缉（Need For Speed: Most Wanted）提供了多达 9 套的按键组合，相信玩家都能找到适合自己的控制方式，事实上这和午夜俱乐部的方式差不多了。生化危机系列，因为此系列风格已定，按键也不多，一般提供 2-3 套组合。

除了上面说的两类，还有一类是游戏本身不提供按键自定义，所有按键的功能已经定死，玩家必须在游戏中逐步学习和摸索。这类游戏大多在控制方式上有其独到之处。典型的例子莫过于 PS2 上的怪物猎人系列。相信任何初上手的人为了适应按键和遥感都花费不少时间精力吧。还有捉猴系列。也许这可以归因于这些系列游戏的风格吧。但是有的游戏就捅漏子了。举个例子：PS2 版的火爆狂飙复仇（Burnout: Revenge)可以自定义按键，默认是 X 键加速，口键刹车。XBOX360 版重制的火爆狂飙复仇竟然在选项里找不到键位设置，进入游戏按了半天总算试出来 RT 键加速，LT 键刹车。习惯了用大拇指控制速度，突然要你用两边的食指来控制速度，你说别扭不别扭？嘿，还不让换！我真不知道 Criterion 是怎么想的，花了这么大力重新优化了画面，居然缩水了选项……这肯定不是技术上的问题，肯定不是风格使然，只能说是态度。也许是疏忽？who knows?...严格说来，像怪物猎人系列也是可以自定义按键的，PSP 上的 MHP 不就和 PS2 版不一样了么？照样玩得好好的啊。也许厂商不愿意在此花费太多气力，也许它觉得这种新颖的操作方式也是一种噱头，一个卖点。私以为，武器用遥感操控降低了连续动作的精确性。

（可能是我表达问题，有些人误解了我说的视角调整。这里说的视角调整是基于已经全 3D 化可以通过右遥感或其他方式来变换视角的游戏，类似生化危机 1，2，3，0 这样的游戏不在讨论范围内，这里讨论的是变换视角时使用的按键自由度）回过头来说说视角的调整。为什么有的游戏上下、左右都能调整？有的就只能调整一个？而有的干脆就定死？为什么开发者不给这样一个选择？

难道要玩家去适应游戏而不是游戏来讨好玩家？毕竟不是每一个人都有能力去适应新的，总是想用自己习惯的方式来处理问题。这算不算厂商偷懒呢？总体来说，欧美厂商在按键自定义方面做的比日系厂商要好些，而日系厂商在默认键位设置上更符合亚洲人的习惯。这么看来，也许日美厂商在开发方式上也许存在着差别。按我的想法，日本人似乎引擎的观念比较淡薄，而欧美相对重视。控制类应该是游戏引擎的一部分吧。

希望今后的游戏设定能够自由一点，人性化一点。

Halo,Halo 2 游戏的人工智能设计讲座

彩虹泪亭

说明：
游戏的 AI 是一个听上去很高深但又是每一个玩家都有着直接明了的体会的东西。在目睹了游戏里面的 AI 人物做出种种神奇的举动之后，你会禁不住想要了解到底这些看上去很有智慧的行为是怎么实现的。要以普通玩家的身份分析游戏的 AI 结构实在是太难了，好在网络上流传着一些这方面的相对浅显易懂的资料。游戏开发者会议是游戏理论方面权威的机构，在最近的 GDC 会议上，有两个游戏先后有机会在大会上作了关于它们的 AI 系统的演讲，一个是 Halo 系列，另一个就是 Killzone。

你可能会以为这样的演讲比较难以理解，但我仔细看过之后发现其实他们的表达方式还是很面对大众的，尤其是在 Halo 的演讲中，他们公开表示这样的内容所期望的听众对象里就包括了游戏的热心玩家。所以我把这些内容翻译过来，和喜欢了解这个游戏和这方面内容的大家一起分享。

这是两篇分别来自 2002 年和 2005 年游戏开发者会议上的关于 Halo 系列人工智能结构的讲座。两篇都有 ppt 的幻灯片和注解文章两部分。2002 年的幻灯片比较详细，容易直接看懂，2005 年的幻灯片则基本都是演示图表，不配合大量文字说明根本无法理解。所以 2005 年这一篇我翻译了文本全文，2002 年的则是在保留其 ppt 结构的基础上添加了大量的解说文字。

Halo2 AI 的复杂性

Damian Isla
AI Programmer / Bungie Studios
damiani@microsoft.com

游戏 AI 的设计者总是希望在他们所建造的虚拟大脑里塞入更多的复杂性。然而复杂性是需要付出代价的，甚至是许多代价：运行起来不够快，很差的可扩展性，缺乏可操纵性，以及最可怕的，在玩家的眼里这样的 AI 可能是一片朦胧，AI 的行为是随机的而不是有计划的。我们将讨论一下复杂性的来源，一些能让复杂的 AI 变得清晰的方法，以及我们再 Halo2 的工作中减轻这些负面效果所采用的构架手段。讨论将集中在可扩展的决策方法上，同时也会涉及到存储，知识模型，脚本的控制表现，以及关卡设计对 AI 的影响。

为了达成常识级别的 AI 所使用的暴力手段

当谈论游戏 AI 的时候，多通常来说就是更好，AI 的行为库组织的越好，AI 就能识别更多的独特的触发事件，AI 所能做出的反应的独特方式也就更多，我们也就越倾向于把这个 AI 当成常识里的"生物"。一个符合"常识"理解的 AI 是人工智能研究团体长期努力的目标。对很多人来说，常识的问题都和如何获取和表达信息紧密相连。毕竟，这些常识通常都被认为是大量的理所应当的，日常的知识，它们非常的明显，比如走路，观看，思考这些人类从来都不需要去特别学习就能表现出来的行为。这样一来，这些常识就很容易被人们忽略。

对游戏而言，至少是对 Halo2 而言，我们并不感兴趣去编码那些简单的事实（比如鸟有翅膀，水会把东西打湿），我们要编码的是行为，这可能是另一种不同意义上的知识。这样的知识意味着：当你在车辆里面坐着，如果你要走出车门，就必须先从座位上起来，或者为了避免别人射击你，你就要通过移动

把一个足够大的障碍物放置在你和敌人之间。当然在这些常识中，解决方案都是一样的：数量，AI 知道的越多，越好。

数量，当然也就是复杂性，尤其是当你考虑到游戏本身带来的限制的时候。AI 仅仅是能做很多事情是不够的，同样重要的还有，AI 要把这些事情做对，在正确的时间去做，AI 的行为方式不能打破玩家对日常生活的印象，不能破坏玩家对于 AI 行为目的和动机的揣测。在 Halo 2 中，如果玩家能感觉他们是在何一个活着的生物作战，并且可以相应的回应和预测这些生物的行动的话，这样的 AI 就是最好的。作为行为的主导者，我们的一个主要目标就是要去协助玩家所经历的游戏叙事过程："噢，这个 grunt 刚刚大叫着逃跑了，是因为我拔出了能量剑把它吓到了，但当我把它逼到绝路的时候，它又转过身来开始战斗了。"

为了同时达成这两个目标：数量以及行为的完整性，带来了一个巨大的构架上的挑战。因为无论我们要去编码的知识内容是什么，我们都需要合适的容器来接纳它们，希望这样的容器可以关照到长久以来大型系统设计关于可扩展性，模块化，以及透明度等等各个方面的考虑。

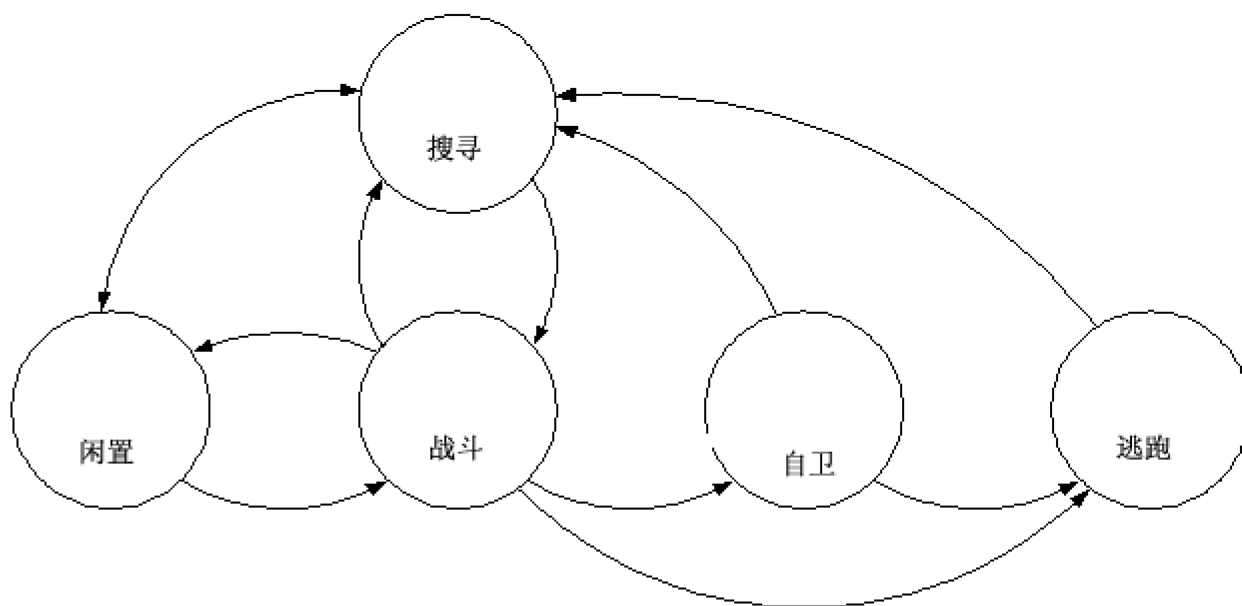
为了达成 AI 的复杂性，我们在这些方面付出了代价：
•一致性：如果把行为理解成动作长时间的累积，我们就必须要保证我们的 AI 总是在合适的时机开始，终止，或者改变动作。我们必须不惜一切代价防止"行为抖动"（AI 在数个动作之间快速的来回交替重复）。
•透明度：AI 的行为必须可以被一个未经训练的观察者（通常水平的玩家）理解，可以合理的揣测 AI 的内在状态，可以解释和预测 AI 的动作。
•运行：所有限制中最明显的一个，AI 必须与每秒 30 次或者更高的速度运行。
•智力限制：当我们无法理解系统的行为的时候，我们也就失去了对这个系统的控制。

常识的数量也不是复杂性的唯一来源，考虑下面这些方面：
•可用性：AI 必须可以支持游戏的设定，这是对于游戏的关卡设计者而言。
•多样性：根据角色的不同，不同的 AI 有不同的行为方式。我们必须设计出这样的系统，在提供坚实的常识行为的同时也表现出角色和角色之间的不同特点。
•可变性：AI 应该可以根据情况的变化作出不同的行为，尤其是在那些游戏设计者特别导演的和剧情相关的部分（比如 AI 在一段剧情里是你的盟友，下一段剧情里变成了敌人）。
•运行：这个因素可以对复杂性有正面或者负面的影响。Halo2 中很多的结构复杂性的来源是因为我们试图避免许多不需要的工作。

这篇文章将会讨论 Bungie 在 Halo2 AI 设计中为了解决复杂性难题所采用的技术。文章的第一部分是关于内部构架，尤其是关于内存和决策方式。第二部分将会展示一些有用的关卡设计工具，我们用这些工具来控制 AI，并为关卡编写脚本。

核心战斗循环

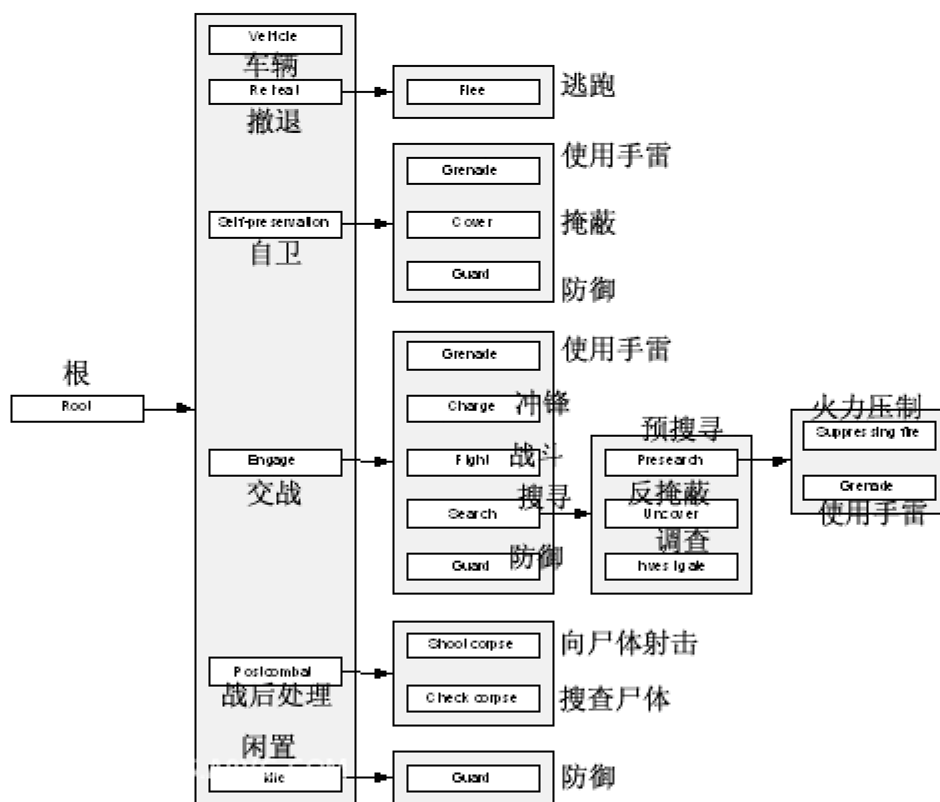
开头的时候很简单，最初的工作看上去就和下图所示一样。这张图就是游戏设计者用来描述玩家和 AI 接触方式的示意图。显然，这里的每一个状态都描述了 AI 和玩家不同的互动方式，最好每种状态都有它们自己的动作模式。我们如何才能把这张图表应用起来呢？



首先应该注意到的时，这张图包含了很多的隐藏复杂性。比如，对于每一个箭头，我们都可以提出这样的问题："什么时候发生这样的转变才是合理的？"有些转变是自动的，其它的一些则是被外界信息驱动的，比如从战斗状态，当我们的目标移动到障碍物之后的时候，AI 就转变成闲置或者搜寻的状态。换句话说，这个图表是一个有用的概念工具，尤其是对游戏设计者而言，但还不能被直接应用。

行为

真正的控制结构是什么样子的？何很多其它的系统一样，Halo2 使用了分层有限状态自动机（HFSM），或者叫做行为树，更特定的来说，是一个行为有向无环图（DAG），因为单一的行为或者行为子树可以占据图中的几个不同位置。下图给出了一个例子，这是 Halo2 真正的核心行为 DAG 的一个高度简化版本，它包括了 50 个不同的行为。



HFSM 是决策领域一个广为人知的经过了时间考验的技术。我们下面的讨论将会限制在我们在 Halo2 游戏中发现的有用的特性上。

决策途径

在典型的 HFSM 系统里，非枝叶行为的作用是用来做决定，枝叶行为是用来具体的完成任务。如果是在前者身上发生的决策过程，那么通常都有两种方式：（a）让父行为利用专门的代码做出决定，或者（b）让子行为去竞争，让父行为根据子行为的渴求程度和关联度判断最终的取舍。两种方式我们都用了，所以我们预留了编写定制的决策路线的可能。

设计原则一：让所有的内容都可以定制

当然只要可能，我们还是跟多的使用第二种机制，尤其是对战斗循环的核心部件，每一个都带有很多的子行为（10-20 个）。对于这样的父行为是用这种方式是一个很好的注意，因为要给这样 20 选 1 的情况写硬代码（代码不考虑可扩展性、可移植性，把赋值等等都写死）是很麻烦的，而且也不容易扩充。

假设我们在使用子行为竞争决策模式，我们应该怎么选择胜出者呢？每一个子行为提供一个浮点数来表达自己的相关性，相关性最高的胜出，前次的胜者可以在这个数值上得到奖励，从而避免前面提到的"行为抖动"现象的出现。但这样还是会不可避免地遇到扩展性的问题，当这些竞争的子行为数目超过一定程度之后，尤其是当一系列特定的优先权被指定的时候。比如"和目标交战，除非目标是在车辆里面的，在这样的情况下，先进入该车辆。"当选择只有两种三种的时候，去调解那些浮点数来给出一定的规则和优先权是可行的，但当子行为多达 20 种的时候这就基本不可能了。

我们可以通过对关联性作二元判断来大大简化这个问题。通过这种手段，我们可以定义数量相对较少的标准决策计划，

•优先次序列表：根据子行为的优先次序依次检查，有最高优先次序而且可以被运行的那个子行为将被选中。其它有着更高优先次序的子行为在合适的情况下可以打断当前被选中的子行为取得优先权。
•顺序列表：依次运行每一个子行为，跳过那些当前不相关的，而且也永不重新访问。当遇到列表结尾的时候，父行为就结束了。
•顺序循环：和上面的方式基本一样，但当我们走到列表结尾的时候，跳转到表头重新开始。
•随机性的：在相关的子行为中随机选择。
•唯一性的：选择随机或者优先次序的方式，但永不重复同样的选择。

在这些方法中，优先次序列表是最经常使用的。它有一些优点，其中相当重要的一点是，这种方和我们日常生活中解决问题的思维方式是一致的：我们先考虑最好的方式，如果失败了再去考虑次之的，再次之的......无论我们选择了哪一个，当有另一个更好的方案出现的时候，我们都会立刻转移到更好的方案上去。

行为刺激

然而，这也带来了一个新的问题：如果优先权顺序不是确定怎么办？换句话说，在某些情况下行为 A 的优先权高于 B(战斗，而不是进入临近的车辆)，但在其它的情况下 B 的优先权又要高于 A(除非玩家就在车辆里面，这时候优先进入车辆)。为了解决这个问题，我们使用了"行为刺激"。刺激是一个自由触发事件，它像完整的行为一样提供二元相关性，但它自身仅仅是一个完整行为的参照。当刺激在子行为竞争中获胜的时候，要么目前正在运行的行为堆栈被重新定向到这个刺激所指向的行为，要么这么被指向的行为就在刺激所处的位置开始运行。在上面给出的例子中，我们对后一种方式更加感兴趣。我的优先级列表就变成了：

　　玩家在车辆中_刺激
　　战斗_行为
　　进入车辆_行为

这里，我们就清晰的把原本会导致更加倾向于进入车辆这个行为的条件，拆分出来，成了一个单独的刺激，这个刺激指向同样的行为。

设计原则二：清晰比什么都重要

就像上面提到的一样，刺激也可以被用来把目前的行为堆栈重定向到（行为树）的另一个部分。比如，可能存在自卫的刺激（由于被伤害，遇到了可怕的敌人，等等），它是遇敌行为的一个子行为，这样的话，这个刺激就只在 AI 遇敌的时候才会被考虑。当这样的刺激被选择的时候，我们不会去运行遇敌下面所属的那个自卫，而是在行为树中创建一个新的层，在这个自然的地方去运行自卫刺激。也就是说，刺激可以在一定的情况下被当作指针使用，指向行为树的其他分支，引起分支之间的跳跃。

刺激还在另一种方式上为我们服务。考虑一个永远不会返回正关联的刺激：这个刺激永远不能给我们提供一个可供运行的行为。另一方面，这是一个随意的，不重要代码段，可以在行为树的任何地点自主运行。这样的代码可以用来做什么呢？任何事情。也许我们可以做一个数据巡检，来记录我们曾经到达过优先级列表的这个位置的事实。或者我们可以用它来在主机做一些调试功能。或者可以用来让游戏人物在特定的情况下发出某种声音。事实上，代码并不需要一定是行为中明确的一部分也一样可以有用。也许这可以被认为是某种程度的 Hack 行为，因为我们特意的绕过了行为执行这一步，但这是刺激的设计目的之一：为了让我们方便的在行为树的特定位置放置任意的代码段。

设计原则三：一定要提供可以日后修改的可能

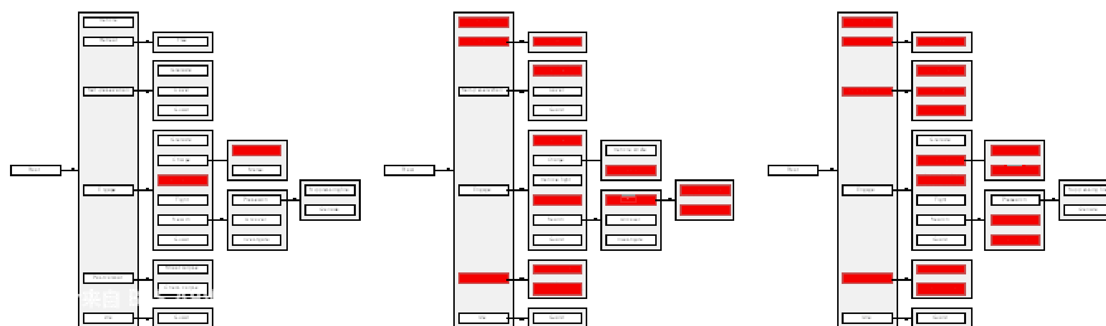
行为标签

当行为树的规模越来越大，我们很容易想象，要决定行为的相关程度会成为占用运行时间的主要因素。毕竟，我们通常是在检查大量并不在实际运行的行为和刺激。有趣的时，我们发现很多基本的相关条件

在很多候选者中都是相同的。比如，在 Halo2 中，驾驶状态（AI 人物是车辆的驾驶员，还是乘员，还是徒步）和机警状态（AI 人物是看到了目标，仅仅意识到了目标的存在，还是根本没有感觉的任何目标）在决定相关性的时候基本上都会被检测。

行为标签的想法，就是把这些共同的条件从相关性方程中移除，编码成行为的一个标签，在决策的时候直接检查。在 Halo2 中，这些条件被编码为一个比特向量，被用来和代表 AI 目前真实状态的比特向量直接比较。那些满足了特定条件的行为和刺激再进行完整的相关性检测。其它的责备完全忽略。
这种方法可以被看成是简单得为了提高相关性检测的速度，不过还有另一种有趣的解读方式。我们可以把这些条件看成对于行为树的大范围的上锁和解锁，从而可以从根本上修改行为树的结构。比如，对于一个车辆的乘员而言，被解锁的行为树范围实际很小，控制逃脱，自卫和搜寻的部分都不可以使用。而一个车辆的驾驶员就可以部分的接触到这些行为，但依然不如一个步兵 AI 所能做的多。如果我们仔细的考察遇敌这个行为，我们还会发现其他的东西，驾驶员的战斗行为和一个步兵的战斗行为是不同的，步兵单位使用战斗_行为（倾向于选择一个地点据守），而驾驶员则使用车辆_战斗_行为（这个行为保持 AI 单位不停的移动）。类似的，对于步兵和驾驶员而言，搜寻的过程也是很不相同的，主要是对于后者而言，有很多的团队行为可以去实现团队搜寻。

这是我们要展示的几个可以通过直接修改行为树本身来影响决策过程的技术之一。

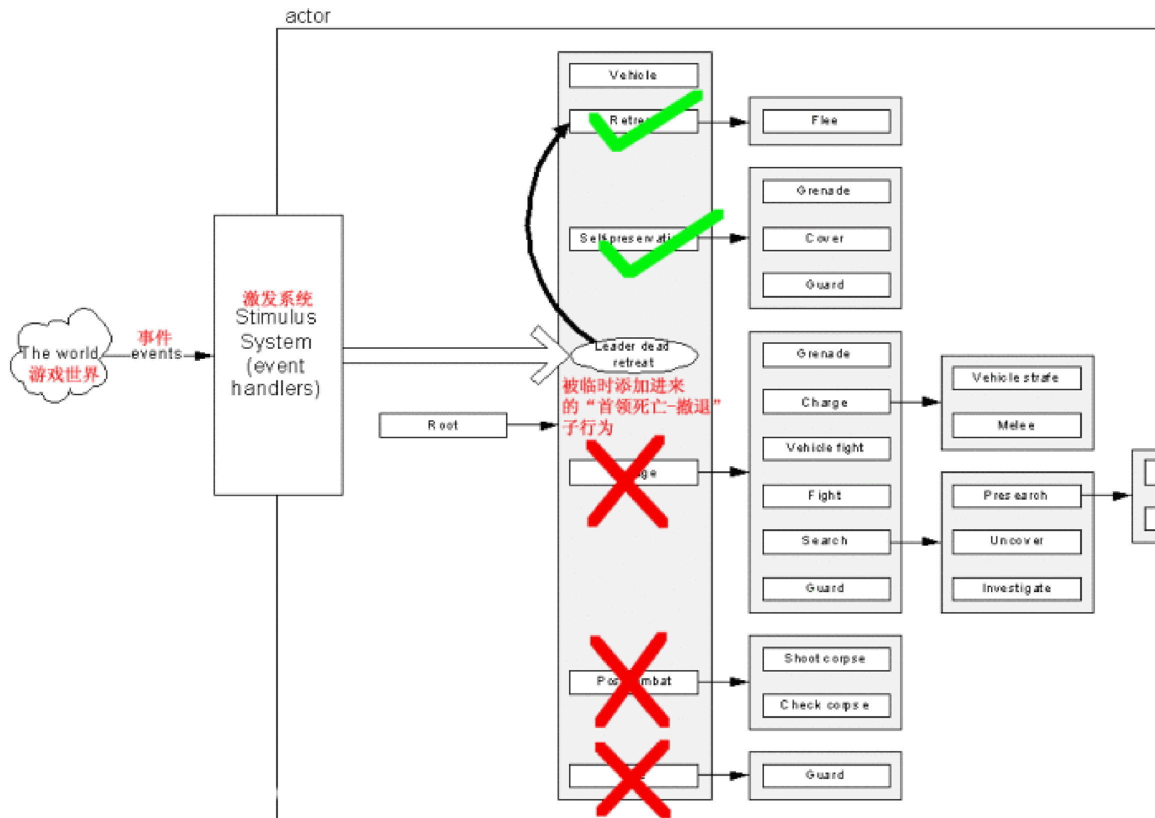


图三： 步兵，驾驶员和乘员所可以利用的不同的行为，红色的部分是他们不能使用的行为。

激发行为

这里又是一个冗余性的考虑：想象一个“当首领死亡的时候就逃跑”这样的刺激。这个刺激会等到“首领死亡”才会发生，然后转化为行为，检测 AI 人物是不是首领本身，战场附近还有没有其它的首领，等等。如果这些条件都得到满足，就会触发逃跑行为。问题是，在我们描述的结构下，每一秒钟都要去检测这些刺激。我们希望在我们知道根本没有任何 AI 单位死亡的情况下（当然也就不会有首领死亡了）不要去不停的监测这个刺激。从某种意义上，我们希望这样的刺激变成“事件驱动”的。

其中一种我们考虑的方案，是通过“激发行为”。这样的行为/刺激并不在静态的行为树结构中出现，而是通过“事件处理者”动态的添加到行为树里面去。在这个例子中，AI 单位将会在它的主更新循环中异步的接受到“有 AI 单位死亡”这样的事件。假设之后这个死亡的单位被确认是一个首领级的 AI 单位，这就将触发“逃跑_因为_首领_死亡”这样的驱动刺激，在接受者 AI 单位的行为树上增加这样的内容。这意味着，在一定的时间内（在 Halo2 中是 1-2 秒钟），这个刺激将会被和其它静态行为和刺激一起被考虑执行。



图四：同伴死亡的事件转化成"首领死亡，撤退"这样的刺激，这个刺激被动态的添加到行为树根的子行为列表里，这个刺激会触发撤退行为，打断交战和战后处理以及闲置这三种行为，但不会影响到自卫和撤退本身（假设 AI 在接受到这个刺激之前已经开始作出这些行为了）。

为什么说把刺激添加到真正的行为树里面很重要呢？其实，我们也可以简单的要求 AI 单位根据事件处理者代码的一些本地决策来发动一个逃跑的行为。我们没有这样做，因为的决定没有和整个行为树的环境整合起来，就不是一个"通盘考虑"过的决定。在上面这个例子里，如果我们已经运行了进入_玩家_车辆这个行为，那么就不可能逃跑，而如果我们只是在运行遇敌这个行为那么就可以逃跑。只有把激发行为放到行为树里面去，我们才能保证高等级和高优先级的行为在激发行为发生作用之前（之上）起作用。

这一点很重要，因为它说明了这样的事实：行为树的放置不但对相关性方程起作用，对于行为和刺激的决策过程也一样是重要的组成部分。激发行为也完全可以成为一个非枝叶行为，从而可以允许在它下面添加一整个分支行为树。从而，我们又发现了一个可以修改行为树结构从而得到精确的行为库的方法。

定制行为

当我们做不同的 AI 单位的时候，也可以采取相似的策略。在创建一个新的种类的单位的时候，我们希望高等级行为树结构保持相同——就像图一中所示——但要求转变触发机制的细节有所变化。在某些情况下我们就是简单的调节行为的参数来达成需要的结果。在其它的情况下，更加特别的触发机制是必需的，我们将使用定制行为。和激发行为一样，定制行为也被插入到行为树当中，在这里是一个预处理步骤，这样产生的子行为优先次序列表就不需要每一次都拿出来重新计算。使用这样的方法，我们可以添加任何数量的具体单位特有的刺激，行为，或者分支行为树，很多 AI 单位的个性就是通过这样的添加

表现出来的。比如 grunt，Halo2 中胆小懦弱的物种，被添加了大量的撤退刺激，而那些 marine 就拥有大量的相互合作相关的行为，这让他们能够更好的表现出团体行为。

设计原则四：从已有的成功的地方出发，作相应的修改

当然，如果需要一个真正彻底不同的大脑，这样的从共同基础开始的做法就不实际了。在 Halo2 中的 flood swarm，它们和一般的 AI 单位之间的区别非常的大，这就必须要为它们制作完全特制的行为树。

记忆和内存

对于大型的行为树，我们面临着临一个挑战：存储空间。在一个理想的世界，每一个 AI 都应该有一个属于自己的行为树，每一个行为都应该有一个属于自己的永久储存空间，从而每一个对于它们的功能来说必要的状态都会随时可用。然而，假设有 100 个 AI 单位，每一个都有大约 60 种行为的行为树，每一个行为占据 32bytes 内存，这就需要 192K 的永久行为储存空间。很明显，当行为树越来越大，内存的消耗也越来越夸张，尤其是对于 Xbox 这样的平台而言。

在大多数情况下，我们都只对一小部分行为感兴趣——那些真正在运行的行为（当前的枝叶行为，它的父行为，以及由此上溯的所有父行为）。如果我们注意到这一点，那么就有办法显著的降低对内存的消耗。一个显然的优化方法，是给每一个 AI 单位建立一个小的状态内存池，根据等级划分成小块。行为树变成了独立的静止结构，那些行为变成了代码片断，可以批量执行。这样一来，我们对内存的使用立刻就变得更加有效率了，100 个 AI 单位乘以 64bytes（存储行为所需要的容量上限）乘以 4 层（Halo2 为例），总共是 25K。很重要的是，这个数字只和行为树的最大深度相关，和具体的行为数量无关。
但这又给我们带了另一个问题，关于永存行为状态的问题。在 Halo2 中，有很多这样的例子，某些行为在上次成功地实行之后一段时间里不能再被实行（比如投掷手雷）。在理想的状态下，一个叫做"上次执行时间"的信息应该被存贮在永久存在的扔手雷这个行为里。然而，根据上面的说法，存储只能是暂时的，我们需要另外一个地方来储存这些永存性的行为数据。

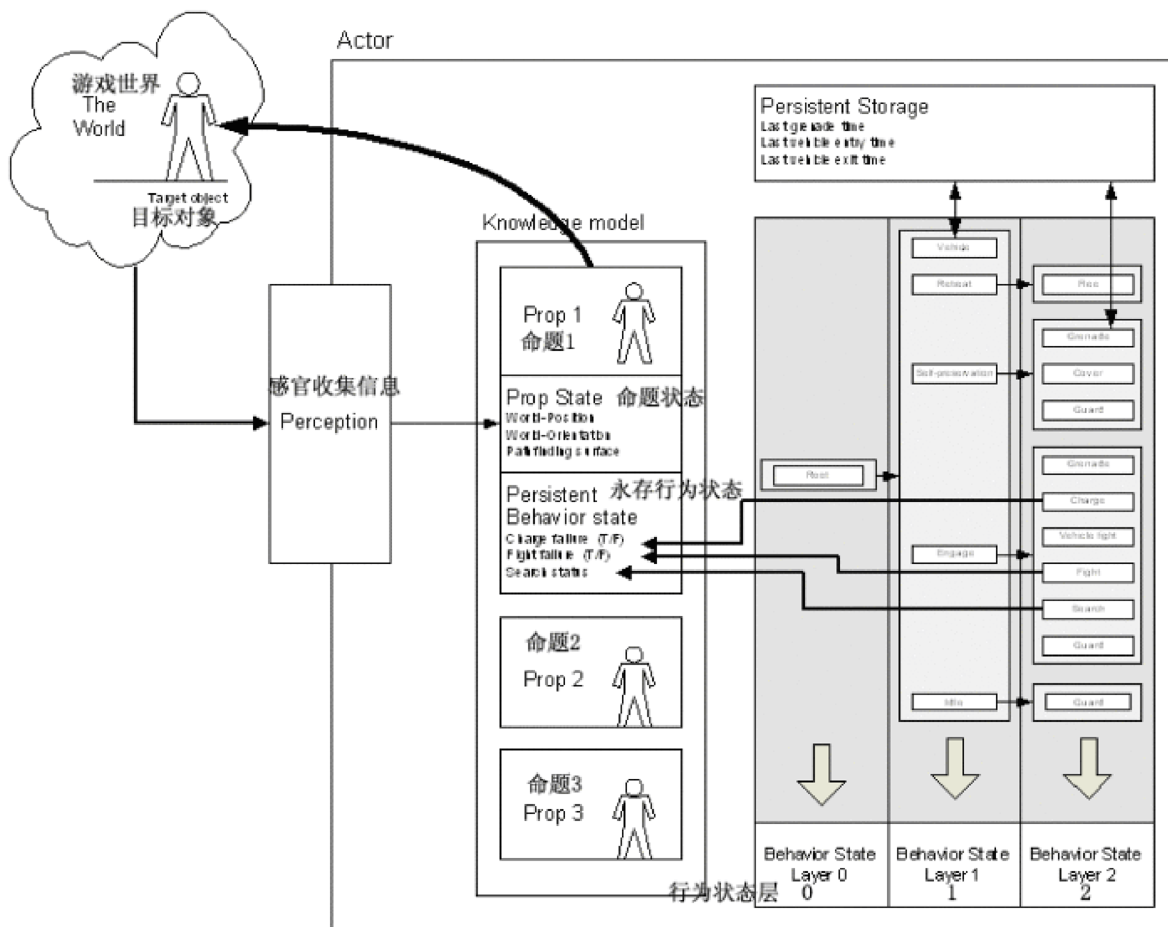
还有一个更糟糕的例子：那些目标相关的永存行为状态怎么办？比如搜寻行为。当 AI 单位对一个特定目标执行这个动作失败了的时候，搜寻行为就会通知这个 AI 单位把注意力转移到其他方面去，但这并不排除转而去搜寻另一个不同的目标的可能性。所以这样的行为在失败了之后不应该被简单的关闭。
记忆的需求把行为树结构的一个内在的问题表现了出来。解决方案是，建立一个内存空间，或者几个内存空间，在行为树之外当作记忆树的存储代理来使用。

如果我们一般性的来考虑内存的需求，那么可以把它们分成四个不同的种类：

- 行为相关的，永存的：扔手雷，最近的车辆行动
- 行为相关的，短时的：那些当行为结束时状态就结束的
- 物体相关的：感官信息，最后被看到的位置，最后被看到的方向
- 物体行为都相关的：上一次格斗的时间，搜寻失败，寻径失败

第一种很简单，我们只需要在 AI 单位对象里定义一些名城确定的变量，让这些行为知道如何读取和操作这些变量就可以了。而且我们总是保证需要维持永存状态的行为数量和它们实际保存的状态数量都是最低，否则我们还是会遇到同样的内存容量问题。第二种我们也已经讨论过了，随着特定行为的开始和结束，行为状态会被在内存中分配和取消相应的空间。

对于第三和第四种种情况就要复杂一些了。这意味着对于 AI 单位所能考虑到的每一个目标，都应该有一个内在的相关的参数表现。事实上，有这样的表现会带来很多的好处。



图五：内存结构

在 Halo2 中这样的表现被称为一个"命题"，这些东西的主要目的是存储游戏世界的特定物体的感觉信息。这些包括位置，方向，寻径定位之类的信息和游戏世界里的区分开来，被该 AI 单位的感觉所过滤（比如它们看不见墙后面的东西）。这样一来 AI 单位所掌握的信息就和实际游戏世界中的信息有了区别，AI 所相信的东西不一定是真的，从而允许 AI 可以被玩弄，惊吓，使失望，迷惑等等。也正是在这样的"信以为真"的状态下，AI 单位以此为基础作出决定。

有新意的是，这样做在行为方面也有益处，因为这些"命题"可以作为那些物体行为相关的内容的记忆存储场所。把行为状态和感觉历史放在一个地方允许我们方便的把这两类信息结合起来，从而可以有效的回答这类问题："这个我当前听到的敌人是否是我以前已经搜寻过的目标？"和前面一样，需要存储物体相关的永存信息的行为越少越好，而且这样的存储空间需要被保持的尽可能小。

"命题"的概念是 Halo2 AI 的基石之一，实际上成为了整个 AI 知识结构的基础，AI 对于游戏世界的观察和理解都围绕着它进行。不幸的是，这个模型还是非常的原始。说到底，它只是一系列对象的列表，没有空间联系（相对位置），没有结构信息（是否包含彼此），很有限的时间分析（比如连续的位置信息可以被判读成弹道轨迹）。而且，在实际使用中的一个巨大限制是，只有那些潜在的目标被允许出现在这个列表中，比如车辆，这排除了其他潜在的和行为相关的物体，比如障碍，机器，电梯，武器等等。

无论如何，给 AI 一个内在的对这个世界的印象产生了有趣的结果，更真实的行为，并且允许我们克服了一个和行为树相关的重要的存贮上的问题。

游戏设计者的控制权

让我们从另一个角度来考虑复杂性，来考虑（AI 的）易用性和可操作性。这次，我们不关心 AI 是否会表现的可信，而是那些关卡设计者是否能够轻松的使用这些 AI，利用这样的系统来完成一个对玩家来说有趣而精彩的游戏体验。

这也是复杂性导致的问题。比如，想想参数蔓延的问题。有很多不同种类的角色，每一种都有很多可以执行的不同的行为。每一种行为都被一些参数所控制。结合这些因素我们所要面对的数据量几乎是不可思议的大。到底是其中哪一个数字会让一个特定的敌人感觉到"不适"呢？这确实很难说。

游戏设计者必须告诉 AI 要去做什么--但是要详细到什么程度？显然我们并不感兴趣那种要求设计者把 AI 每一个行为每一件事情都实现计划好的系统，这样太复杂了。我们也确实需要 AI 能够掌控高级的行为，比如指导它们作风更加有侵略性，或者一般而言更加的怯懦。同样的，在位置控制上，我们也希望指令比较模糊一些："去控制这一片区域"（而不是也用不着详细到具体的点）。
在下面的章节中，我们会看到解决这些问题的一些办法。

指令和火力点

在 Halo1 中，AI 的定位是通过游戏设计者放置的火力点来实现的。火力点是一些 AI 在采取空间行动的时候会当作目的地来考虑的一些分离的点。比如，如果目标在障碍物后隐藏自己，AI 就会试图去到一个可以直接看到目标的当前"假想"位置的火力点去--说是假想位置是因为此时目标可能已经移动了，但这种移动在 AI 的感官信息数据里没有更新。当执行射击行为的时候，除了要选取那些能看到目标的火力点，还要考虑到在这个火力点的时候，AI 所使用的武器的射程能够把目标包含在内。

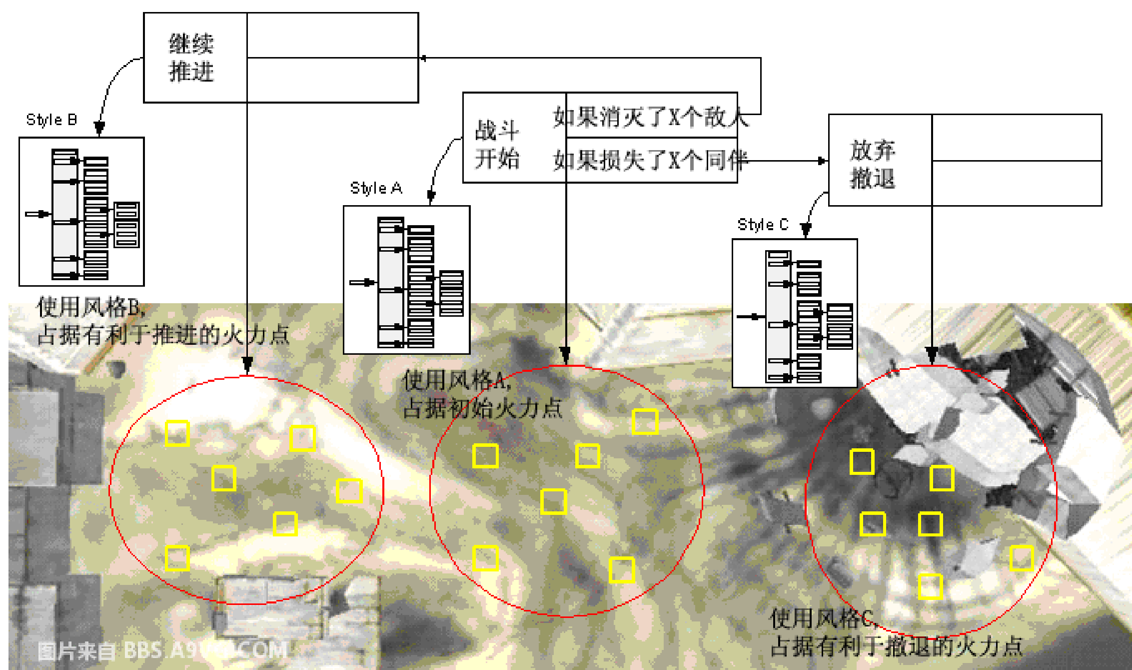
当我们开始给 AI 设定在给定时间的可用的射击位置的时候，火力点成为了一个极端有用的控制机制。在 Halo1 中，AI 们被集合成遭遇群，遭遇群也包含了一套火力点。根据它们在和玩家遭遇时候的具体状态不同（伤亡大不大之类的），火力点中的特定的一部分会成为 AI 可用的。在 Halo2 中，基本的想法还是一样的，但表达有所不同。我们不再使用单一的遭遇群结构，取而代之的是小队的概念，这是一群 AI 单位，区域，以及火力点的集合。在 AI、区域和火力点之间的映射是一种新的结构，被称作指令。

本质上，指令是对于一群火力点的描述。当一个指令被下达给一个小队的时候，这个指令所描述的火力点就对这个小队里的 AI 单位开放。这是一个简单的机制，不过指令也可以加入一些基本的脚本功能，从而允许在多个指令之间自动的转换。设计者可以使用一系列的可能性触发条件，比如"是否有一定数量的小队被消灭了？""这个小队是否发现了玩家？"等。当某一个触发条件得到满足，这个小队就被赋予一个新的指令。这样一来，设计者就可以用非常简单的高级表述方式来描述一般的战斗流程了。

指令的概念和现实生活中军队的司令官给他的士兵下命令是一样的。"我们要去占领那个山头！""我们要守卫这个地方直到骑兵到来。"大多数这样的指令都是"去某地做某事"的变体，或者更精确一些："去某地，执行这样的行为。"

到这里为止我们只说了我们的指令是如何做到前面一半的。事实上指令对于表达其后一半也是非常的有用。在 Halo2 中，游戏设计者可以通过在指令里添加特定目的的旗标来决定：是否允许使用车辆，是否悄悄的接触，限制接战的规则（随意射击还是等敌人开火我们再开火）等。

指令还可以通过引用"风格"来影响行为。风格也许是我们最后也是最直接的控制 AI 行为树结构的方法。风格其实是一些列被允许和被禁止的行为的列表。就像如果一个行为的标签和 AI 单位的目前状态不相符就不能被使用一样，一个行为要被使用，也必须是被指令的风格明确允许的。



图六：指令和风格。一个接受到"攻击开始"这样的指令的小队可以在后续的游戏中转变成"继续推进"或者"放弃后撤"的指令，这取决于战斗的走势。每一个指令都引用属于它自己的火力点和风格，从而指导游戏行为是需要"有侵略性""保守一点"还是"鲁莽的"。

由于风格机制的直接性，这种手段是非常有力也非常危险的。有可能给 AI 这样风格，让它实际上什么都做不了，或者让它极度的衰弱只能随机行动。由于这些原因，风格通常不会在每一个遭遇中都被使用。实际情况是，当设计者建立一个指令的时候，他们有一个风格库可以选择。当然风格可以允许产生一些有趣的变化。防守风格不允许冲锋或者搜寻行为被执行。侵略风格则不去考虑自我保护。非战斗风格完全禁止任何的战斗行为，只允许采取闲置或者撤退的行为。风格也允许设计者从某种程度上去改变那些控制行为的参数，比如在怯懦风格下，AI 单位会更容易的逃跑。

指令和风格是我们让战斗的游戏性变化多样的主要手段。使用这两个工具，游戏设计者可以让同一个 AI 在不同的情况下表现出不同的行为，当然这种不用需要和故事的进展和关卡推进相结合。

参数蔓延

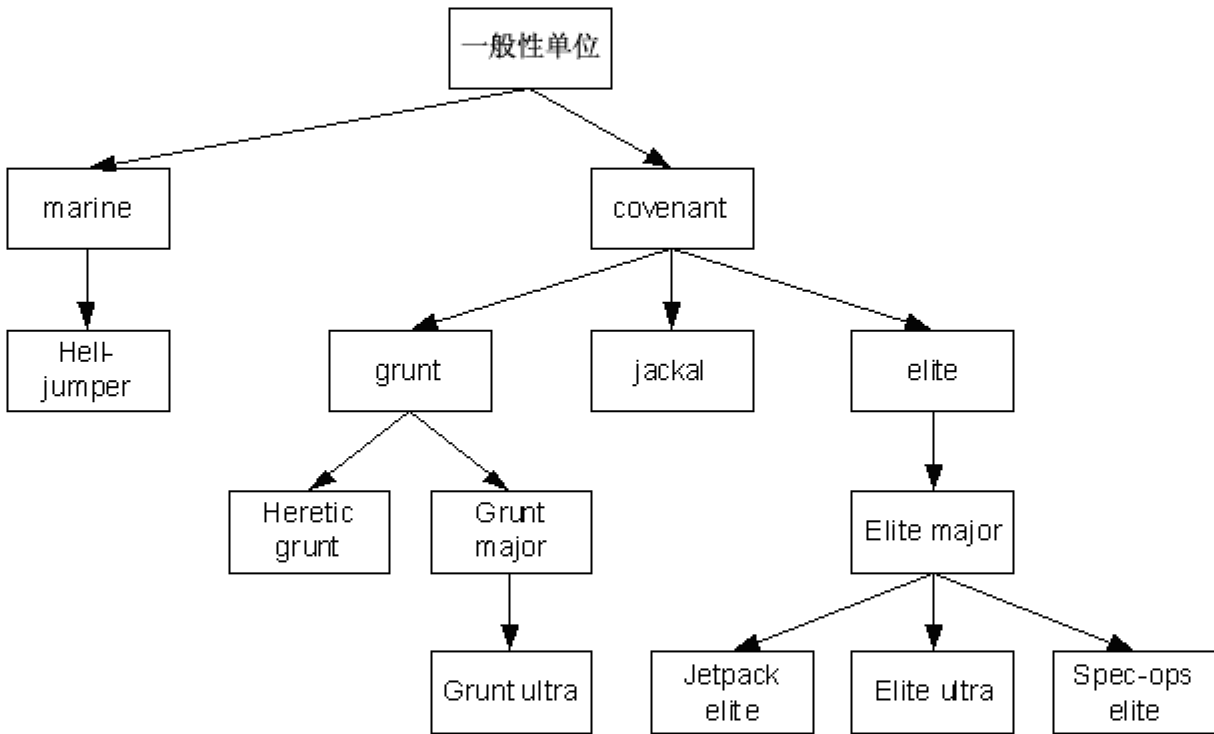
现在我们来讨论最后一个我们游戏设计者面对的复杂性相关的问题，这个问题我们上面已经提到过，就是参数蔓延。一般来说为了保证行为的可定制性，一个行为要附带 3-5 个可供游戏设计者编辑的参数。然而，三个参数，乘以 115 个左右的行为，再乘以大约 30 个 AI 单位类型，我们就有 10350 个不同数字需要维护。

这显然不是一个有条理的状况，我们可以极大的减轻游戏设计者的负担。记住上面我们说的第四条：从已经证明有效的东西开始，然后再逐步改变。

导致 AI 单位种类数量巨大的一个原因是因为存在种类变化。一个白色的精英战斗的时候比红色的更加有侵略性，其它物种内部也存在这样的问题。然而在其他方面，白色和红色的精英都是一样的。这么一来，为这两种精英战士分别设计完整的行为参数组就是一种浪费。我们实际上是用的，使一个可以允许

我们只定义那些能区别这两个种类的参数的系统，剩下的内容都交给父类种（精英，相应的白色和红色的精英就成为这里的子 AI 单位）完成。

所有的 AI 单位和行为参数都储存在一个.character 文件中，这个文件包含了单位的名称，以及该单位的几何模型数据。当游戏设计者放置 AI 的时候，他首先选择一个这样的.character 文件。
这个文件并不是一个纯参数列表，而是一个参数块列表，每一个块都以一定的逻辑方式组织起来，控制行为的一个特定方面：比如自卫参数块，攻击参数块，武器使用参数块等等。当然并不是所有的文件中都包含了所有的参数块。当一个 AI 试图运行一个在自身的.character 文件中缺失的参数块相应的行为的时候，它就会回溯到上一级父类种的.character 文件中去找寻，如果还不存在就继续回溯直到找到为止。由此就形成了 AI 单位的等级系统。整个等级系统树的根位置上是一个一般性单位，它负责给所有的参数块定义合理的参数值。



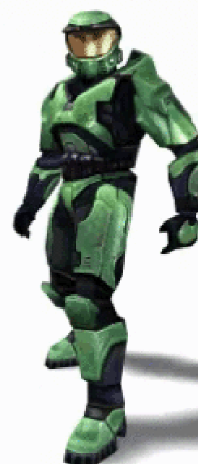
图七: AI 单位的等级

===

智能的幻觉

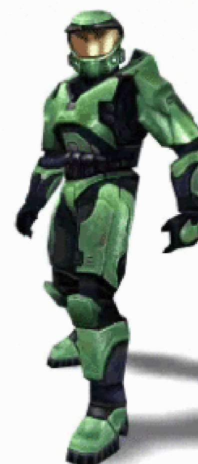
Halo中关卡设计和AI设计的结合

Chris Butcher butcher@bungie.com
Jaime Griesemer jaime@bungie.com



智能的幻觉

- 这个讲座的目标听众：
  游戏设计者，AI程序员，Halo玩家
- 章节总览
  - Halo AI设计的目标
  - 游戏中AI植入的细节
  - 关卡设计的过程
  - Halo制作工具演示

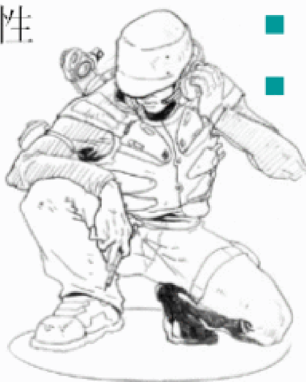


BUNGIE

满足玩家的期望

玩家期望在游戏中得到：

- 新的环境和局面
- 完全的互动性
- 显著的挑战



游戏设计中采取的对应方法：

- 大量的脚本化事件
- 扩张的界面
- 全知全能残酷无情的敌人

BUNGIE

AI来自游戏设计和游戏代码，两者有重和的部分—这部分是本讲座的重点



BUNGIE

游戏设计和游戏代码重和的部分：AI单位的战斗行为

设计的职责范围：
- 三分钟左右的时间范围上的游戏事件
- 合理的人格（Grunt总是胆小秀逗，Elite则总是坚韧富有攻击性）
- 应付策略层级的目标（比如守卫登陆场，保护旗子）

代码的职责范围：
- 30秒左右的时间范围上的游戏事件
- 智能化的抉择（让AI知道石头和树可以成为很好的掩蔽物，而敌军的坦克则不是）
- 应付需要立即做出反应的目标（眼前的手雷要爆炸了，玩家的火箭筒在瞄准我，这样的时候AI应该可以立即作出逃跑的反应）



BUNGIE

AI设计的目标：

- AI应该是可被玩家理解的
- AI应该是可以和玩家可互动的
- AI需要有不可预期性

AI敌人在单兵的水平上：
- **模仿玩家的能力和行为**：让玩家尽可能的觉得AI的能力和自己的能力是一致的，没有AI作弊或者愚笨的感觉
- **AI可以透过行为过程明白的表现出来**，玩家能逐步看懂为什么AI要做哪些事情
- **具有和其在世界观设定中的身份相符合的人格表现**

AI敌人在团队的水平上：
- **表现出明显的策略目标**：AI能理解他们目前所处战斗的总体目标和意义，Halo中大量这样的表现都是通过"造假"的手段故意表演给玩家看的，从效果上来说很好。
- **扮演清晰的团队职责**：AI中的个体根据身份的不同有等级概念，对不同身份的AI敌人作战可以意味着敌军整体不同的处境和反应。



BUNGIE

AI设计的目标

- AI应该是可以被玩家理解的
- AI应该是可以和玩家互动的
- AI需要有不可预期性



AI会吃惊：

- 对玩家行为做出反应
- 表现出惊讶，愤怒，恐惧

AI会被玩家愚弄：

- 限制AI了解的情报的范围
- 让AI的行为可以被玩家揣测

AI会失败：

- 失守界限：游戏中的AI会在战斗糟糕到了一定的程度（比如AI计算出死亡单位的数量达到一定指标或者高等级兵种被击溃—意味着失去指挥），明白他们已经不可避免的要失败了的时候，懂得大幅度的转变自己的行为，由攻转守：这样的行为不但在单个敌人，在整体AI军团的水平上也会体现出来。
- 以恐惧，狂暴，撤退，防御等状态逃走

BUNGIE

AI设计的目标

- AI应该是可以被玩家理解的
- AI应该是可以和玩家互动的
- AI需要有不可预期性



抛弃随机AI的做法

根据前面的说法，Halo中的AI并不是真正的不可预测，而是"不会简单的重复。"Halo的游戏设计通过一个"玩家-AI级连反应"来实现AI的不可预期而又不重复：

玩家的行动总是有变化的
AI被置于不可预期的环境
导致AI采取每次都不同的对策
给玩家感觉上每次都有独特的游戏体验

反应性 AI：

- 不可预测的玩家
- 不可预测的环境
- 不可预测的反应

类比反应：

- 位置
- 时机

- Halo中触发事件的条件比一般的脚本触发条件要细节话，一般的游戏只判断比如玩家在不在某处或者某人死没死，Halo的AI会判断玩家离某处距离到底有多远，某人的生命条到底还余下多少。

BUNGIE

机能限制

- 要支持20-25个AI人物，
- 还有2-4辆AI车辆,考虑到所有的这些动画，物理，武器射击等等，这是Halo在技术上能支持的同场景单位数字的上限。
- AI使用大约15%的XBOX CPU资源。
- 要面对玩家双人合作的局面，两个玩家可能会各自面对不同的战斗，这样AI处理负担就要翻倍。
- 支持设计的目标：
  - 个人信息
  - 紧急行为
  - 可理解性



BUNGIE

让AI可以互动

个人信息模型

- 抛弃了"全知模型"：AI需要和玩家一样观察才能获取信息，而不是通过作弊的手段直接"从内存"读取战场信息。
- "真实"的知觉
  - AI不作弊
  - AI通过看，听，接触和ESP来了解战场信息，比如图中所示。
- 选择性记忆
  - 和自己接近的目标
  - 重要的目标



- Halo曾经试图让每一个AI对其感官范围内所有其他目标都收集信息做出记忆，但这样的模型计算量太大，即使只考虑和战斗相关的目标，也无法实现。最终的游戏里，每一个AI都只观察和记忆大约三个友军单位，五个敌军单位。

BUNGIE

固执期：
- 其间AI可以被愚弄，留给玩家利用这段时间来推测AI行为。

让AI可以被理解

让AI之间就他们的行为意图做交流



- 抛弃隐蔽状态，如果玩家无法理解AI，那么再好的AI也是白费（可以是技术上很成功的AI但却没有乐趣可言）。
- 把AI的意图告诉玩家，通过：
  - AI单位的语言，态度，姿势
  - AI的注意力焦点
- 让AI对玩家做出反应
  - 和玩家对话
  - 和玩家动作交流

BUNGIE

让AI的行为不可预期（不会简单的重复）

紧急行为模式

- 放弃"模糊"情感系统
  - 让AI单位的行为建立在四种感情的基础上：恐惧愤怒，自卫和惊讶。这四种感情的程度决定AI单位下面的行动，但这样的模式玩家很难形象的理解，所以被放弃了。
- 因果激励，通过这些事件来触发AI行为：
  - 发现情况
  - 探测到武器射击
  - 探测到破坏，死亡
- 强世界模拟
  - Halo中很多的游戏元素都被设计成自我满足的完成的个体，这样在做AI模拟的时候，这样的基础的存在使得设计者并不需要把所有的复杂性都添加在AI上。这也导致了一些意料之外的AI行为。
- 群体行为不需要强制实现，群体等级的AI下达指令，每一个单位都可以根据情况作出自己的决定。



BUNGIE

AI的植入

下面我们从理论描述转入到如何把AI应用在游戏里的话题。同时也将继续解释我们是如何在植入AI的过程中把游戏设计和游戏编码两部分的职责区分开来的。



BUNGIE

AI的植入

设计

- 战斗流程
  - 设计的重点在于整个战斗流程的尺度上。看这幅图，我们把注意力集中在排成战线的双方单位上。 Covenant在工事后面集团防御，而Marine则以集团的方式冲锋。



BUNGIE

AI的植入

- 设计
  - 战斗流程
- 技术（代码）
  - 行动和反应
    - 程序员的工作则注在小范围，单个个体的行动和反应上。看图，图上的士兵正在选择射击的目标，AI需要考虑：
      - 目标是可见的
      - 目标有没有防护



BUNGIE

结合游戏设计

- 游戏难度
- 战线
- 测设反馈



- 对玩家而言：
  - 更聪明的敌人=游戏更难（这是显而易见的）
  - 我们发现单纯的提高游戏难度也会让玩家产生敌人更聪明的感觉。注意下面两次玩家测试，敌人的AI其实没有变化。

游戏测试，使用低难度的敌人（低防护低HP），玩家的感受：

太难	12%
还行	52%
太简单	36%

感觉敌人很聪明	8%
敌人表现出了一定的AI	72%
敌人不够聪明	20%

另一次游戏测试，使用高防护高HP的敌人：

太难	7%
还行	92%
太简单	0%

感觉敌人很聪明	43%
敌人表现出了一定的AI	57%
敌人不够聪明	0%

BUNGIE

结合游戏设计

- 游戏难度
- 战线
- 测设反馈



- 对玩家而言
  - AI更聪明=感觉游戏更难
  - 更难=感觉游戏的AI更聪明
- 挑战的一致性
  - 如果游戏设计在简单和困难之间摇摆不定，玩家最后就会觉得困难的部分是因为游戏设计者邪恶的故意为之，而简单的部分是因为AI出了错。为了避免这样的问题，Halo的整个游戏流程保持了难度的一致性。
- 负面强化：不要害怕把玩家弄死/伤害，要让玩家有机会了解到他们战术的错误。
  - 惩罚枯燥的游戏玩法
    - 不鼓励玩家端着枪猛冲：Halo中AI射击的准确程度随着玩家脱离掩体的时间增长而增长。
    - 不鼓励玩家滥用格斗术冲锋：Halo中的AI不善于射击近距离上快速移动的目标，但他们得到了非常强的格斗动作作为补偿。
  - 奖励尝试
    - 对准头部射击效果更好
    - 杀死高级兵种可以导致敌军全面溃退
    - Halo中大多数的遭遇战斗有简单和困难的不同解决方法

BUNGIE

结合游戏设计

- 游戏难度
- 战线
- 测试反馈



- 策略空间
  - 让战斗空间相互关联，给AI和玩家相互包抄的可能性，不要设计那些让AI无用武之地的关卡场景：比如大走廊。
  - 杀戮地带：两个位置之间，有良好掩蔽物的一个开阔场地，战斗更加直接，可以允许多人战斗而不会导致混乱。
- 攻击/防御状态
  - 积极进攻区域
    - AI在这个区域有着很强的占领欲望
  - 撤退条件
  - 防卫要塞
    - 当撤退条件满度，AI就会改为进入防御状态，撤退到可以防守的区域
  - 制作多层次的进攻区域-防守区域-撤退条件，用在不同的AI团体上，就可以实现动态的战场感觉了。

BUNGIE

结合游戏设计

- 游戏难度
- 战线
- 测试反馈
  - 最客观的方法：让25-35个非核心玩家（不能是要测试的游戏的老手或狂热者），集中在我们的实验室里，玩一个小时的Halo，然后填写问卷。
  - 事实上在游戏测试中很多人都要求停下来不玩了要回家去，我们让游戏的设计者坐在测试员身边，亲眼看到这些人是如何慢慢的痛恨游戏，痛恨关卡，痛恨游戏开发者的。这成为他们在游戏开发早期过程中改进的主要动力。

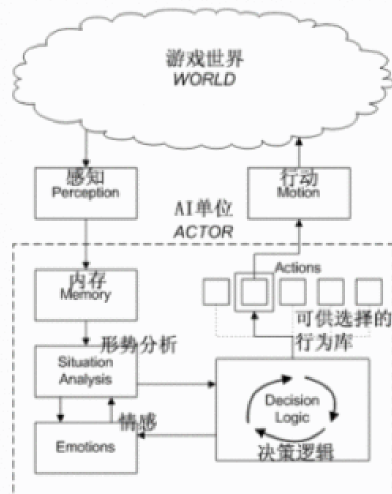


- 要避免的情况：
  - 不够显眼
    - 要让玩家注意到游戏的提示。为了让玩家意识到Elite一旦被杀Grunt就会逃走，最终我们让这些Grunt在逃走的时候做出夸张的动作，大声地喊叫，甚至是明白的喊出："头领死了，赶紧逃吧！"
  - 失败的表现
    - Halo本来给AI设计了一个判断延迟，也就是AI在看到你和意识到你是敌人之间有一段时间，这是为了给玩家做出反应。但测试表明，大多数玩家都觉得这是AI的Bug，这让AI看上去很呆。最终版的Halo去掉了所有AI单位的判断延迟效果。
  - 挑战不足
    - 低HP低防御的敌人会被玩家误以为AI出了问题。
- 要调整的情况：
  - 交流
  - 动作动画
  - 搏战距离
    - 如果玩家在不适当的距离上和AI开战，AI的行为看上去就会显得漏洞百出。

BUNGIE

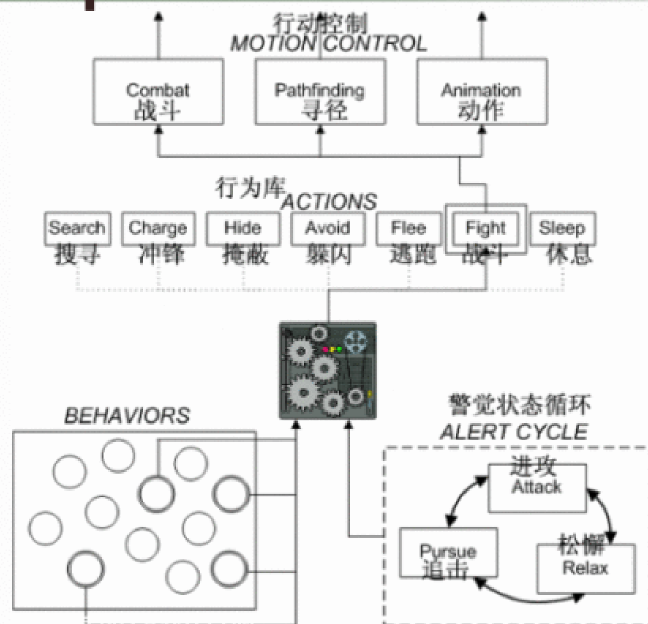
剖析AI单位

- 环境界面
  - 严格控制的信息流：AI单位和游戏世界之间的交流是严格控制的。
- 信息模式（大量的数据挖掘）：
  - 层次化分析：从AI单位从环境里收集来的原始信息一步步变成处理后的形式。
  - 逐步发送：感官数据->内存->空间分析->形势分析->固有情感
  - 产生刺激
- 从行动中选择决策逻辑
  - AI所处的环境+刺激是决策逻辑选择下一步行动的出发点。
  - 决策逻辑要是可以快速执行的，程序驱动的，高频率发生的。Halo每秒运行一次完整的决策逻辑代码。



BUNGIE

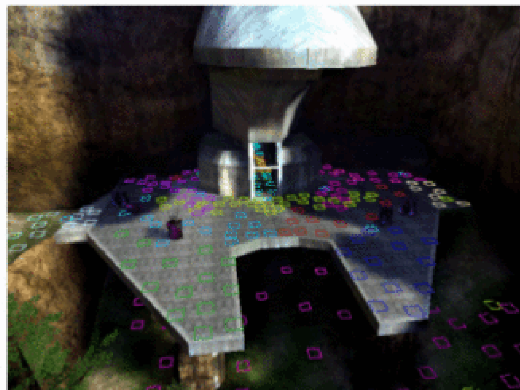
决策逻辑



- 敌人引起警觉
  - *本能的战斗循环*
- 刺激激活行动
  - *冲锋，逃跑还是寻求躲避*
  - *投手雷，进入车辆，还是检查尸体*
  - *不同的行为可以相互覆盖，修正当前的行动或者改变AI单位的情感状态*
- 每一个种族都有自己特殊的动作选择黑箱：
  - *Grunts很容易逃跑*
  - *Elites一旦受伤就寻求掩蔽*
  - *Jackals带着防护*

位置，位置，位置

- *“这是我的目标，那么，我应该去什么地方？”*
  - 地图本身是一个连续的区域，但为了解决这个问题，我们要把地图分割成可以单独对待的一些点。
- 解决方案：设置火力点，这是游戏设计者希望AI单位出现的地方。高级别AI可以决策战斗区域，低级别AI只能决策战斗间隔和寻找掩体这样的动作。
- 权衡与选择
  - 视线
  - 和目标的距离
  - 附近有没有掩体
  - 敌军和友军的位置
  - 车辆和手雷等其他因素
    - 掩蔽动作的AI试图发现目标不可见的区域
    - 搜寻动作试图发现内存记忆中目标最后一次出现的位置附近的地方。
    - 复杂的行动依然要通过脚本事件来完成。
- 利用多重光线投影来感知AI所处的位置
  - 60%的AI计算量都花在了这个上面，剩下的大多是AI寻径和记录AI感知的环境信息。



BUNGIE

战斗对话

- 从决策和刺激出发
  - 受伤，死亡，看见敌人，投掷手雷，寻找掩蔽等等，这些事件触发对话的发生。
- 大量的对话
  - 优先级，上下文，独特性，相关性。
    - 这些决定了AI如何在对话库中做出选择
  - 随机选择对话类型
  - 附近的人可以回答
- Halo制作了：
  - *57个对话事件*
  - *166种对话类型*
  - *12种可以说话的单位*
  - *一共录制了5147行对话*
    - 但这一切都是只有玩家才能听到的，AI单位之间并不会听到这些对话（但依然可以触发对话事件）。

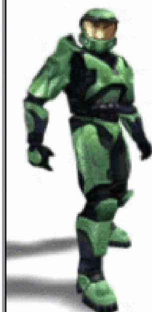


BUNGIE

总结

我们的目的是创造给玩家一个人工智能存在的幻觉，而不是去编写真正的人工智能，AI单位的战斗行为是游戏设计和游戏代码的结合。

- 设计的目标：
  - 可以被玩家理解的AI行为
  - 可以和玩家互动的AI
  - AI行为不会因为反复重复而变得可以预期
- 和游戏设计相结合
  - 高的游戏难度可以给玩家造成AI设计精妙的假象
  - 为战斗设计合适的战线和关卡，突出AI的优势，利用攻击和防守状态表现战斗的动态流程
  - 从玩家测试中我们学习到：要让细节表现的更加明显，AI的部分特性可以调节，让它看起来更加聪明。



BUNGIE

总结

有弹性的系统 → 紧急行为
但确保它有乐趣而且可以被玩家理解！



- 技术目标
  - 有意图的交流
  - 个体信息模型
  - 不可预期性
- 技术上的做法
  - AI单位的结构
  - 决策逻辑
  - 火力点
  - 以环境为基础的对话

BUNGIE

游戏的心思+游戏的手感

彩虹泪羽

游戏所给我们带来的满足感是一个很玄妙但又常常被我们提起的话题。当我们放下手柄大喊一声这个游戏玩的真爽的时候，我们起码在两个层次上描述了我们的内心感受：第一，这个游戏操作起来很舒适，让人欲罢不能；第二，通过操作这个游戏，我们满足了情感上的某种冲动需求。如果我们继续追问这两种感受到底是什么，一个典型的玩家可能会这样回答你：

"能在游戏作 XX 那样的事情很酷，这个游戏打起来手感很不错。"

一般而言说到这里玩家和玩家之间也就有了心照不宣的默契，大家可以彼此理解这句话的意思。假设不巧有一天一个对游戏一窍不通的人非要追根寻底的继续问你：

"为什么你会希望在游戏世界中作 XX 那样的事情呢？手感是什么？它是怎么产生的？"

这个问题可以具体化成："为什么你要砍那么多人？你怎么知道三国无双砍人的手感很真实？"或者"为什么你要在游戏中体验高速彪车的感觉？你怎么知道 PGR 中驾车的手感很真实？"

回答我就是个性暴力我特别喜欢砍人或者我狂热的崇尚速度就喜欢开超跑彪车只会把你的朋友吓跑，而如果你进一步说我的确砍过人所以我知道砍人应该是什么手感或者我的确曾经在市区以 200 迈的速度彪车所以我知道游戏中驾车的手感真实恐怕会招来警察的质询。而且这样的回答进一步夸大了玩家最不愿意面对的所谓游戏的"电子海洛因"性质。事实没有这么惨酷和糟糕，我们喜欢游戏的许多内容，是因为它触动了存在于我们每个人体内与生俱来的本性冲动，这一点上，游戏和其它传统媒体，和其它的体育运动并无二致。我们能够自信的谈论许多我们从未接触过的行为在游戏中的手感，是因为这个被称为"手感"的东西，其实是通过某一行为在游戏中的表现和我们的日常生活中积累的经验的比对来体现的，而构成这些经验的感觉中，真正触觉的成分其实不高（所以手柄震动与否并不能决定游戏手感的成败），多数情况下要远远低于我们从书籍电视电影等其他媒体所获得的相关知识。

这里所翻译的两篇文章从游戏开发者的角度试图去理性的分析游戏给我们的心理和双手带来的满足感的真正意义。译文的前半部分尝试着回答上面提出的前半个问题，为什么有那么多的事情我们会想要在游戏中去做？我们的基因中编码的种种深层的欲望是如何在不同的游戏中得到体现的，而游戏设计者又是如何利用这些欲望让我们对于游戏上瘾的。后半部分的译文尝试着回答关于手感的奇妙问题。游戏是怎样利用画面音效互动反馈等等方式在玩家的头脑中投射出虚拟行为的真实感受的，游戏的设计者又应该怎样一步步的去调节他们自己创作的游戏中这个最难以把握，最容易被忽视的成分--游戏的手感。

原文链接：
http://www.gamasutra.com/view/feature/2322/game_feel_the_secret_ingredient.php
http://www.gamasutra.com/view/feature/3495/compulsion_engineers.php

==

游戏满足人内在的强制性冲动

学习的冲动	学习的方式	对应的典型游戏内容
	练习战斗	"车枪球"中的"枪"，格斗游戏，所有游戏中的战斗

		行为
	练习养育和社交	电子宠物游戏，养成类游戏
	听说故事	所有游戏中的叙事成分
	在安全环境中试验	模拟类游戏，"车枪球"这类让人极度渴望但在现实生活中难以随时真正参与的活动

获得社会地位的冲动	获得社会地位的方式	对应的典型游戏要素
	展示杰出的技能	排名，评分
	击败竞争对手	PK，对战
	占有珍奇物品	收集，探索
	创造给人深刻印象的物品	养成，合成，建设

解决问题取得进展的冲动	取得进展的方法	对应的典型游戏思路
	简化问题	寻找 AI 的行为模式

游戏设计师 David Sirlin 曾经写道：魔兽世界这款游戏通过触发人们内在的强迫症倾向来维持游戏的进行。强迫症是一种精神病的状态，病人必须通过反复完成一些无意义的公式化行为来缓解自己不断产生的焦虑感。比如有些强迫症患者必须在早晨多次穿脱鞋子，有些人则在睡觉前必须绕着自己的床走上特定的步数。而魔兽世界的玩家是在不停的搜寻新的装备。

起初，我同意 Sirlin 的观点--这就是魔兽世界如何赚钱的方式！那些扭曲的 Blizzard 的家伙们就是在掠食人们的强迫性欲望。游戏用一系列高密度的虚拟奖励和一个人为构建的易爬升的虚拟社会等级诱惑着玩家们。这帮可恶的 Blizzard 开发者！

然后我开始思索为什么人们会玩其它的游戏，我才意识到我有些过于吹毛求疵了，因为所有的游戏都在某种程度上会让人不能自拔。为了理解这一点，我们要来看看"欲望"这个词的意义，从最基础的开始：到底为什么人会去做事情?

和大家通常的理解相反，追求身体上的满足并不是人类行为的基本目的。食物的美味，性生活带来的快感等，并不是我们主要的行为动机。这些东西有它们的作用，但并不能给我们的行为带来主导性的改变。真正重要的，是去满足情感欲望的冲动和维持良好的心理状态。

从那个地狱般的原始地球泥潭开始，我们所有的祖先的唯一共同点，就是它们可以成功的繁殖。它们中的绝大多数都非常愚笨，无法抽象的思考问题，权衡可能的结果。进化给出的解决方案是：对于特定的预设的刺激，做出相应特定的遗传学上预设好的反应。很多生物都遵循着这样的规则："如果你看到捕食者，那么迅速跑开。"或者"如果你看到了食物，上去闻闻。如果它闻起来不错而且你也饿着，那就吃掉它。"这些规则今天的我们依然在遵守，并且以冲动，动机和渴求等形式表现出来。

并不是所有的冲动都有直接的和身体相关的结果。狼的幼崽，常常会相互打闹。这样的玩耍性的搏斗对于他们并没有显而易见的好处，既不能让他们吃饱，也不能给他们疗伤，也不能用来取暖。它们这样做，是因为那些有着强迫自己进行玩耍性的搏斗行为的狼崽们比没有这种冲动的幼崽在日后的战斗和捕食行动中做得更好，它们得以更多的繁殖后代，更多的将它们的基因传递给后代。这种玩耍性的搏斗的冲动就这样被通过遗传选择了，因为它为狼学习战斗和捕猎技巧提供了优势。

与此类似的，人类也被赋予了大量各种冲动，其中多数只是和生存或者繁殖有着间接的联系。这些冲动和感情机关事实上决定了我们所有可见的行为和习惯。这也是人类的行为何以如此无理性的原因。比如，我喜欢咬指甲。我这么做并不是应为我觉得咬指甲可以让指甲变得更好看，或者说我喜欢指甲的味道。参差不齐的指甲不会给我带来任何的女友，也不会让我变得更加富有或者健康。我这么做完全没有理性的原因。即使是这样，我，还有其他成千上万的人依然强迫症一般的在咬着指甲，仅仅是因为这么做是我们的自然天性。这是一个温和的固执强迫性行为，起因可能是我们基因中编码的关于自我修饰以及除去身体上的外来物的冲动。

强制性行为有很多表现形式。和咬指甲一样，它们通常都表现为瞬时的冲动。但也有其它的一些，可以在更长的时间段上起作用。这些冲动通过对不同的刺激做出反应，给我们的大脑施加快感或者痛楚来控制我们的行为。

我们的感情可以像腹部被重击时一样觉得痛，也可以像享受了地球上最好的佳肴时一样快乐。感情上的疼痛和愉悦是如此的强大，以至于我们将我们整个生活都用来试图发现满足我们感情需要。演员们喜欢站在舞台上，因为他们享受那种被人群关注并作出反应的感觉。攀岩者喜欢这项运动，因为他们享受克服危险，征服艰难的峭壁的荣耀。受虐者喜欢被鞭打，因为这样让他们能够体会到在强者控制之下的安全感。在所有这些例子中，这些人的整个生活都围绕着满足他们特定的感情需要来构建。

我们对于自己大脑在受到刺激时分泌出的快感化合物都有"毒瘾"，我们愿意为此付出一切。和海洛因上瘾者一样，这样的代价包括了疯狂的，威胁到生命的危险，直接的自我伤害，或者对他人施加猛烈的残暴行为。

强迫性冲动机器

想象一下，如果我们能制造这样一种机器，它可以人为的触发那些不可思议般强大的我们内心的强迫性冲动。如果设计的好，我们就可以让人们每天都花很多时间坐在这样的机器面前，多么疯狂的想法！

事实上没有这么夸张，电子游戏就是这样的机器。游戏业就是通过建造可以谨慎的触发人类本性的机器来赚钱的，而其触发的方式则是非自然的。

这方面游戏并不是唯一的。绝大多数的娱乐项目都可以被解释成某种"盒装的情感"。你购买这种产品，当你使用它的时候，你就获得了你想要得感情状态。游戏设计中独特的是，我们通过双重的间接作用来达成这一目的。游戏设计者既不直接和玩家接触，也不像小说家那样完全通过预设好的刺激来和灌输读者。游戏设计者设计系统，这些系统来提供刺激，然后这些刺激再去促使玩家有游戏的欲望。游戏的优势在于，如果设计者设计了一种好的系统，这个游戏系统所能提供出的刺激，比设计者放进去的要大得多。

强迫性冲动的种类

如果我们想用一种机器来触发人的感情和冲动，我们就要知道这些冲动都是什么，以及如何去触发它们。

人群在遗传背景，年龄，性别，以及其它方面的不同意味着每个人都有着一套独特的冲动和情感需要。其中最共有的是那些基因编码的冲动。这些也是最容易分析的，文章将集中在这些强迫性冲动上。

我们的基因是进化的直接产物，由此，我们可以按照冲动和感情触发方式在帮助我们的祖先繁衍

上的作用来给它们分类。这不是一个完美的分类系统。人类的行为非常复杂，其中的动机绝不可能被清晰而无差错的描绘出来，而这些行为动机之间的相互作用又极其繁杂。文章将只讨论这些内在冲动的一小部分，而这又仅仅是人类所有冲动中的一小部分，如同冰山的一角。

学习的冲动

几万年前，在非洲史前的大平原上，生活着一群普普通通的早期人类。他们的行为和一般的野人没什么不一样。他们捕猎动物，弹奏原始音乐，生儿育女。他们没有任何神奇之处。在这个部落中，有两个人，T 和 B。我们假设他俩有着完全等同的智商，等同的体力，以及相同的外貌。

有一天，在一次成功的狩猎之后，猎人们都要休息几天。T 把这几天所有的时间都花来休息放松，而 B，由于某种原因，却没有那样做。他被一种奇怪的需求所驱动，不停的朝着一个木桩投掷长矛。他这样做了几个小时之后也去睡觉了，没有人对此多加思考。



终于，下一次狩猎开始了。T 和 B 都去了，突然一头鹿跳了出来。T 掷出他的长矛，但没有命中。B 也投出长矛，因为这几天来他的练习较多，他刺中了鹿。B 成为了这次围猎的功臣，他的社会地位上升，日后和他婚配的部落女性也比和 T 婚配的要多。几十年后，B 的孩子数量也超过了 T 的孩子的数量，于是，B 体内的"强迫性投掷练习行为"这个基因就比 T 体内那个"什么都不做"的基因在种群中占据了优势。

这样的故事重复了几百万次之后，今天的我们就是故事的结果。我们都有寻找机会练习一些重要的原始技能的冲动。其中一个重要的学习方法就是通过做游戏，这和上面故事中的 B 对着木桩目标投掷长矛是一样的。

游戏通过一般意义上的教学和指导所无能为力的方式教育游戏者。即使是在今天，在高度受教育的职业中，游戏也可以成为一个有效的教育工具。一项研究表明，那些玩电子游戏较多的医生，在进行腹腔镜手术时有着更低的出错几率。模拟飞行器被用来训练飞行员，虚拟的战场被用来训练士兵，游戏就是学习。

下面是一些我们通过游戏学习的方式：

通过练习战斗来学习的冲动

当我还是孩子的时候我非常迷恋武器，战争以及暴力。我读了很多很多的关于武器和战争的书，几乎成了一个军事历史和战术方面的小专家。我玩过无数的关于战争的游戏，我带着玩具枪到处跑，

设计很多根本不存在的太空堡垒，设计并参与那些战争策略游戏，当然还有无数的电子游戏。我花掉了我童年的大部分时间去准备一场我将来根本不可能去参加的战争，以及我同样永远不会参与的围猎行动，这都仅仅是因为我的基因潜在的迫使我那样去做。

这种战斗练习的冲动是电子游戏中被广泛使用的冲动。所有的战争相关的游戏，所有的暴力游戏都会触发这个冲动。这个冲动也很容易触发，因为战争是如此的激烈，显然，有冲击性，有戏剧性。关于这个冲动的触发没有什么蹊跷可言。不幸的是，触发这个冲动是如此的简单和明显，也造成了这个方法被过分的使用。

通过练习养育和社交来学习的冲动

社交和养育行为对我们来说跟战斗和捕猎行为一样重要。我们需要学习如何获得以及维持社会地位，如何和家人以及朋友交往，如何照看我们的下一代。这是一个对于女性而言更容易被触发的冲动，她们在史前社会中就被特定的赋予了养育的职责。



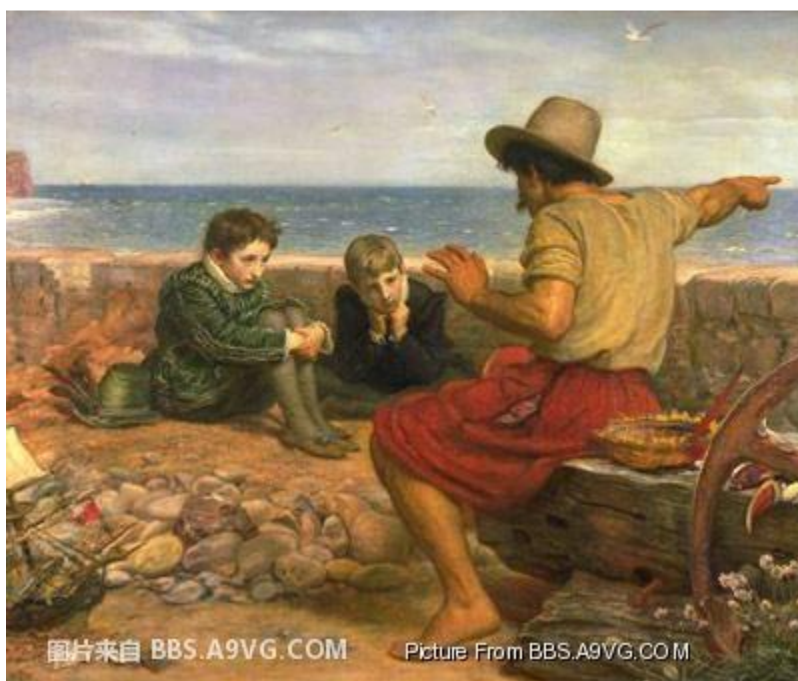
比如芭比娃娃。整个芭比娃娃产品线可以被看作一种用来教育女孩子如何最优化她们的社会地位的锻炼工具。他们通过扮演这样的角色来学习社会中的角色，通过给她们的娃娃穿衣化妆来学习时装潮流和美容，她们还学习如何建设和装饰家居。女孩自我强迫的做这些事情因为这些行为可以教授给她们有利于繁衍后代的技能。

电子宠物类玩具也是基于这种冲动。我个人花更多的时间去折磨我的电子宠物，但我知道很多人是确确实实认真养育这些宠物的。虽然这个冲动也很强大，但由于一些原因，它在电子游戏中并没有被大量的使用。首先，游戏的设计者群体主导是男性，而这个冲动更多的是一个女性化的冲动。其次，直接的模拟社交行为是不可能的，因为电脑没有进行真实对话所需要的背景知识。第三，社交和养育行为包含了很多抽象思维的对象，难以概念化，机制化。在电脑屏幕上刻画出感觉可不是那么简单。这很可惜，因为这个冲动是如此的强大。如果有人能够有效的触发这个冲动，他就能从中赚很多钱。围绕这个冲动进行游戏设计很难，但我认为这个领域有着许多未探索的潜力。

通过听和说故事来学习的冲动

还记得上面我们说的那个原始人 B 么?现在，让我们来看看他的两个儿子，C 和 Z。他们俩都继承了喜欢朝着目标投掷长矛的习惯，他们都是优秀的猎人。但在晚上，他们就看不见目标了，于是他们不能在黑夜里去练习，他们必须要找些其它事情来做。

在这一点上，他们的行为开始发生分歧。C 就那么呆坐着，什么也不干直到睡觉。Z，出于某些原因，有着出去走走和其他猎人交换故事的强制性冲动。



有一天，C 和 Z 各自独立出去打猎。C 发现了一种新的奇怪的莓子，于是吃掉了。Z 也发现了同样的莓子，但他知道这种莓子是有毒的，因为他的一个朋友跟他提起过。C，由于没有听说个这个故事，吃了有毒的莓子，死掉了。Z 的那个迫使他不自觉地四处从朋友那里打听故事的基因因此而压倒了 C 的"对故事没有兴趣"的基因，拥有 Z 的基因的孩子在后代里占据多数。

我推荐大家都去读读《自私的基因》这本书。这很有助于理解进化论，以及一些进化过程产生的不那么明显的后果。这本书的一个基本概念是：进化的单位不是生物体，而是基因。这意味着我们被编码用来给我们的基因提供更大的优势，而不是给我们的个体提供优势。有趣的是，我们的基因是脱离我们的肉体而存在的，我的亲戚通常会含有和我们完全相同的基因拷贝。这意味着那些鼓励我们以较小的代价来帮助我们的亲戚的那些基因会得到增殖。

我们的进化通常都发生在小的社会圈子里。我们被基因编码用来和那些很有可能包含有和我们自身相同拷贝基因的朋友们相处。那么，一个有效的帮助朋友的亲人而对自己代价轻微的方法就是跟他们讲故事。

如果你看过电影《启示录》，你可能记得这样一个场景，在电影开头"快乐的部落"章节，一个老人在篝火边讲故事，部落里其他的人都在认真倾听。注意那些孩子们一心一意的看着老人讲故事的样子。这很真实，人类从基因编码的层次上被赋予了听讲故事的强迫性冲动。

和游戏竞争的其他被动媒体--电影，书籍，电视--都是很大程度上基于听讲故事这个冲动的。直接和这些已经成熟的媒体去竞争其中的故事本身的质量在我看来不是一个好的主意。把一个故事强压到游戏里面去需要很多的设计上的妥协。我们可以去做，而且也这样做了，但这不是游戏这个媒

体的优势所在。

游戏可以不必去内嵌已经定型的故事，而是去产生可以让玩家相互传播的故事。每一个 FPS 游戏玩家都可以有关于他的某些疯狂行为的故事。这样的故事也不一定要是关于战斗的。《模拟人生》有一整套的工具来给你的游戏拍照，组合相册，然后在网络上发表。

通过在安全环境中试验来学习的冲动

在任何的低风险，未知的，有着显著的反应的系统中进行试验都是有趣的。小孩子喜欢捏，戳，闻，舔几乎所有他们能触及到的东西，就我而言我曾经这样尝试过一个火炉，当然从中我得到了一些有用的教训。

有一个叫做 Garry's Mod 的游戏，这是一套帮助你乱用 Source 引擎物理系统的工具（就是《半条命 2》的 Mod）。你可以生成人物和物品，你可以任意摆放人物，或者把物品粘贴到人物，车辆，或者其他物品上。你可以创建炸药，用遥控器触发它们。这是一个物理引擎的乐园，这个 Mod 如此的流行，因为它允许如此多的试验性玩法。

《模拟人生》也是一个好的例子。我很喜欢把我的那些模拟小人们锁在房间里，看看他们多长时间会被饿死，或者看游戏如何对我所作的一些奇怪的事情做出反应，这些事情我在现实生活中都是不可能去做的。

游戏作为试验工具的好处在于游戏是没有现实后果的。这意味着我们可以去尝试那些我们在生活中不可能去尝试的疯狂的新点子。比如真实的飞行模拟游戏可以被用来试验一些非常规的空战策略。

试验的另一个有趣之处在于，当我们完全的理解了一个系统之后，我们就会对着它感到厌倦了。为了让一个系统保持试验上的乐趣，它需要一直能够给出未预期但合乎逻辑的反馈。当玩家可以准确的预测出系统的输出之后，这个系统的娱乐价值就丧失了。在一个你已经知晓的系统中重复学习是没有意义的。

类似的，如果一个系统是如此的随机以至于不可理解，它也没有娱乐价值。研究这样一个系统同样没有意义因为它不可被理解。和"全透明"系统一样，"不可测"系统也无法触发学习冲动。这个原则是游戏重复可玩性的一个主要决定性因素。基于试验冲动的游戏在它们的系统可以提供合乎逻辑但在一定程度上不可完全预测的结果的情况下可以一直被重复游戏--只要玩家还在一直从中学习。

获得社会地位的冲动

当一个人的基本物质需求被满足后，他不再受到捕食者，敌人，饥饿，冷热的威胁，剩下最主要的可以用来提高繁殖率的途径就是提高这个人的社会地位。高的地位可以允许他进行更多的交配，以及进行更高质量的交配。于是，人类就被编码来追求更高的社会地位。在现在社会，改变社会地位是我们绝大多数严肃的感情背后的驱动力。

有一次，在一个充满了社交竞争的夜总会里，我注意到人们是如何形成紧密的小团体的。他们看上去就像蒙特利尔冬天里试图躲避寒风的人一样。人们靠着吧台，或者聚拢在墙角，舞池里的人围成圈，几乎没有落单的人，或者即使有，他们也都是在走动或者打电话。和冬天寒风里的人群作比较并没有什么不合适，因为一个站在酒吧里和一个人站在冰冷的寒风中同样是痛苦的。

所以，就如同冬天大家聚在一起避免寒冷带来的肉体痛苦一样，在夜总会里聚成一团帮助我们逃离孤独的感情痛苦。如果你注意观察，你可以几乎感受到那种社会地位之风吹过房间，跟随着有吸引力的人，其他的人随风飘拢保持心态的温暖。

这只是感情触发点如何同社会地位相联系的表现。人类有着无数类似于此的冲动和感情触发点。有一系列的感情--尴尬，高亢，骄傲，耻辱--被用来描述由于社会状态改变带来的情绪。作为情感冲动的工程师（游戏设计者），我们可以可以通过合理的触发他们的感情来迫使他们玩我们做的游戏。

乍一看，这一类的感情似乎只对于多人游戏有用。不是这样的。人类的冲动进化的历史环境中可没有任何的电脑虚拟人物，所以，人类的基因并不能区别模拟和真实的互动。作为结果，这样的强制性冲动就可以被电脑虚拟产生的人物所触发。

下面是一些我们自我强迫性的去寻求社会地位的方法：

通过展示杰出的技能来获得社会地位的冲动

让自己表现的杰出是一个很好的帮助自己获得社会地位的方法。即使你理性的知道在 CS 里再高的杀敌数也不能让你放松下来，那种渴望被看作高手的冲动也还是存在。在网络竞技游戏中，这一点表现的更加明显，因为有了人类的对手，他们提供了听众群以及社会阶梯等着你去攀爬。

这个冲动通常和击败竞争对手的冲动相重合。一群音乐家在一起会很自然的比比谁看上去更加技艺纯熟--尤其是当听众里坐着有吸引力的异性的时候。

通过击败竞争对手来获得社会地位的冲动

还记得《勇敢的心》中华莱士站在英军尸体堆上朝着天空怒吼的场景么？想象一下那样的感觉。

由于那些有着击败竞争对手的渴望的强制性冲动的人常常会比冷静的人在竞争中更多的获胜，他们将可以繁育更多的后代。随着时间的推移，获胜的冲动得到了增殖。"凯旋"这个词描述了你在击败了对手后根据基因编码所获得的感情上的奖励。华莱士在击败英军的那一刻充分了品尝了这个滋味--而且看上去的确非常的享受。

竞争并不一定意味着战斗。能力的争斗无处不在。一些看上去很温和的对话却常常在表面下隐藏了社会性的竞争。学校的成绩，体育技能，忍痛的阈值--几乎所有的东西都可以成为在一定的社会背景下竞争的基础。

通过占有珍奇物品来获得社会地位的冲动

物质财富和社会地位紧密相连。所以，我们有着收集物品的冲动。

很久以前，我玩 NES 的时候。这个主机上有很多的格斗游戏。其中有一个《热血格斗（River City Ransom）》，游戏的战斗部分并不十分精彩，我沉迷上游戏却是因为从中可以获得奖励物品。我一直重复玩这个游戏因为通过买新的东西我感到感情上的回报--即使这些东西并非真实的存在着。

这样的冲动在所有有物品栏的游戏中存在着。一个显然的例子就是 RPG 游戏，比如《大菠萝》。这些游戏通过精心的调节，可以持续的让玩家通过战斗获得新的，更好的战利品，永远不让你因为获得新物品速度太慢而感到无趣，也永远不让你拿完所有物品。通过把玩家维持在这样一个中间状态，这些游戏成功地保持了玩家期望获得物品的强制性冲动。

当其他玩家参与进来的时候，这样的冲动还可以被放大。《魔兽世界》这样的游戏就是基于这个原则。其他的玩家提供了社会阶梯供你攀爬，同时把获得新的物品和社会地位积极的关联起来，这些都放大了玩家的冲动。

通过创造给人深刻印象的物品来获得社会地位的冲动

创造一些好的东西也是一个得到社会地位的有效方法。

把这篇文章作为一个例子。我很喜欢写东西。写这些东西也可以被描述成一种强制性冲动。我并不觉得我的文章特别的有意义，但从事一些我自己觉得擅长的事情的冲动在我而言和所有人一样强烈。在这种情况下，我的冲动最好可以通过文章的发表从而给我带来社会地位的增长。

扭曲的游戏设计者们可以充分利用这种冲动，故意的去触发它。这类游戏的例子包括《模拟人生》以及《模拟城市》。一些不那么明显的例子则包括在低竞争压力或者轮流行动的策略游戏中，玩家有机会去建造一个完美的基地或者养成一个自定一个武士。

这个冲动通常和获得珍奇物品的冲动相重合。

希望取得进展的冲动

"...当你买家具的时候，你对你自己说：就是它了，这就是我需要的沙发。无论在发生什么其它事情，沙发的问题我已经解决了..."

--爱德华·诺顿：《格斗俱乐部》

当我需要在很短的时间里完成大量的工作的时候，我都会感到明显的焦虑。类似的，当我把其中一件事情完成的时候，我感到某种放松。这些感情反映在情况变得不可把握的复杂的时候就会表现出来，促使我们做出行动。

游戏同样也可以触发这样的感情：既包括和未解决问题相关的焦虑感，也包括随着问题解决而来的回报。

通过简化问题来取得进展的冲动

我玩过《星际争霸》。那个时候我的水平比现在差，我喜欢在资源很集中的地图上玩，这样我就可以安心的坐在那里建设美丽的防线，我会愚蠢的相信这条防线牢不可破。然后，我会花上很多时间建设一直不可战胜的军队，只有到了那个时候我才会出发去攻击敌人。当然，这样子即使和中等水平的玩家游戏我也必输无疑。

我输给了简化问题这个冲动。我希望一劳永逸的解决问题。游戏那种自我修复的动态的防御策略所需要的持续的监督维持，在我看来是如此的令人不适。在我的例子中，这样的冲动毁了这个游戏。

触发这样的冲动的方法通常是给玩家一个复杂的环境，但这个环境是可以被简化的。单人的即时战略游戏就是这样的。你从一个复杂的，难以控制的环境开始，面对多个 AI 基地，需要克服挑战将它们一一击毁。随着每一个敌人的基地被击毁，游戏变得越来越简单。最终你可以随心所欲的玩弄最后一个敌人。这个最终的放松感就是感情上的回报。

所有从复杂局面开始的游戏都可以触发这样的冲动。

==

良好手感的形成

类	具体内容	以无双游戏为例	以赛车游戏为例	其它例子

别				
输入	控制器的质感	手柄比键盘更为合适	专用的方向盘比手柄更为合适	关于 WE 在 PS 系和 XB 系手柄上不同表现的争论
	键位的安排			美版和日版游戏默认的确认键的区别，方向控制功能从十字键往摇杆的转移
	按键的敏感程度	游戏中的攻击只有是和否的区别，对应按键的按下与否，若用摇杆的偏移或者有行程的扳机键来对应则显得累赘	油门和刹车从敏感度上更好的对应摇杆的偏移或者有行程的扳机键，而不是只有按下与否两种状态的按键	在皇牌空战中，按键的力度可以对应地图大小的平滑缩放
反馈	对输入信号敏感度的强化/弱化处理	虽然手柄可以对应多级力度感应，但在游戏中只判定按下与否		Wii 遥控器在一些游戏中只判断运动是否产生，而不精确计较运动的幅度
	在不同时间长度上对输入信号作不同的处理	蓄力		长时间按下行走键触发跑动动作
	对组合按键处理	连击的节奏感		攻击键配合不同方向键对应的不同动作
	对不同状态下同一输入信号的不同处理	骑乘状态下的攻击动作，跳跃状态下的攻击动作	不同质地表面上的相同操作的不同后果，不同车辆上相同操作的不同后果，不同车况下相同操作的不同后果，不同运动状态下相同操作的不同后果	
环境	游戏的关卡空间结构和游戏角色的动作之间是否配合	关卡的大小地形高低起伏程度和游戏人物的动作幅度是否匹配，障碍物对动作的影响	赛道设计是否合理，是否真实还原	ICO 中通过悬崖的狭窄和主人公跑动速度之间的矛盾来突出行动的危险，SOTC 中所有巨像的结构设计对主角攀爬动作的突出配合，突出动作速度感的索尼克系列和突出动作准确性的马里欧系列关卡设计的区别
修饰	参与互动的物体的运动，运动要符合物理规律和日常经验	被击打对象是否因为受力部位和大小的不同而作出不同的运动	车辆之间碰撞所影响到的车辆运行轨迹是否拟真。车辆打滑失控时的运动轨迹是否拟真	
	参与互动的物体的形	被击打对象是否因为受力部位和大小	碰撞是否带来性能和外形上损失	手柄的震动机能，专用控制器的力回馈机能

	变，形变要符合物理规律和日常经验	的不同而作出不同的身体扭曲和痛苦表现		
	互动发生时的视觉效果	击打发生时是否配合有光影，屏幕抖动闪烁，视角变换等特效	碰撞带来的视觉效果	
	互动发生时的听觉效果	击打发生时是否配合有声音，包括击打的声音和被击打对象发出的声音	碰撞带来的听觉效果	
外观表现	游戏中的物体和现实生活中的对应物在一般人脑海中固有的行为模式相一致	骑马，骑象，步行状态下控制行走的不同表现	车内视角下 AI 驾驶员的动作和玩家操作的契合程度	机器人为主角的动作游戏和普通人类为主角的动作游戏手感差异
规则	制定游戏的目标和游戏规则，确保游戏手感的可持续性	什么样的关卡任务设计可以让玩家持续的砍杀下去？	什么样的赛制安排和游戏结构可以让玩家持续的保持参赛或者驾车的动力？	动作游戏中最速，无伤等极限条件通关的挑战以及由此反映出的不同游戏的不同深度和耐玩度

（游戏的手感）是无形的，潜藏的，在你的指尖上舞动，在你的舌间呼之欲出。这种感觉从游戏诞生之初就伴随着我们，从 Pong，Spacewar 这样的游戏，以及更早的原型开始。

这种操作数码内容时产生的实实在在的感受，这种感受让玩家在游戏的时候可以放松的把身体靠在椅子里。这种间接的感受的具现化，便是游戏的手感。

无论你怎么描述它，你都无法拒绝这样的事实：控制数码物体的满足感是人机交互中所产生的最强大，同时也是一个最容易被忽视的现象。之所以会这样是有很多原因的，最主要的是因为游戏手感是如此的难以把握。它的主体是潜意识层次的，是视觉，听觉，对操作的即时反应的综合。这是一种"只有当你感受到它的时候你才能理解它"的存在。只要一点点的偏差，这游戏可能就全毁了。如果游戏的手感是"灵敏的"，"紧凑的"，"有深度的"，那游戏就会有了吸引人的魔力。

作为一个经典的例子，我们来看看《超级马里欧 64》。操作马里欧在这个游戏世界里的感受，直到今天还是让我自然而然的充满了快乐。在没有巨大压力和复杂结构的关卡里，我喜欢就用马里欧跑动，跳跃，转圈，体验控制马里欧的那种纯粹的活力的感觉。所有的控制，意图和指令在我想到的那一瞬间就从我的身体流入游戏之中。

游戏的反馈同样也是迅速的，让我可以改变，微调我的操作。当游戏有着这样的手感的时候，我就会被吸引上去，愿意花去无尽的时间去探索每一个角落和缝隙。考虑到这款游戏在玩家和游戏开发者中广泛的被崇拜的事实，我可以大胆的说，这样享受着《超级马里欧 64》的绝对不是我一个人。但是，作为一个游戏开发者，我需要去思考：这个游戏的魔力到底存在于何处？游戏的幕后隐藏着什么？这其中

很大的一部分应当是游戏的手感。

说到底，你在玩《超级马里欧 64》的时候花了那么多时间都在干什么呢？
·20 多个小时可以完成游戏，击败 Bowser，收集 120 颗星星
·每 1 到 2 个小时：完成一个 Boss 战
·每半个小时：进展到一个新的关卡
·每几分钟：完成一个小任务，得到一颗星星
·每时每刻：四处跑动，跳跃，做出各种特技表演般的动作。



如此把游戏分解之后，看上去《超级马里欧 64》确实是一个关于手感的游戏。你绝大多数的时间都是花在控制马里欧运动上，并在运动感觉和触觉的水平上通过手柄实现互动。这是《超级马里欧 64》游戏中的基本游戏行为，而且操作起来感觉很棒。这游戏的手感也有其模糊和奇怪的地方，但这种感觉确实就是整个游戏赖以存在的基础。

"在任何关卡被建立起来之前，宫本茂先生会首先操作马里欧在一个小'花园'里四处跑跑，拣拣东西，这样来检测游戏的要素。那个时候大多数游戏人物的动作都已经完成了。他控制着的马里欧和最终版本的也差不多了。马里欧的运动遵循现实的物理规则，但你也在其上添加一些修正从而让你可以做出一些本不可能的动作。他们花了很多的时间在游泳动作上，游泳的感觉比跑动的感觉更加难以正确表达。他们不想让玩家感到要躲避水中的行动，他们希望水中动作成为优势，而跃入其中是有乐趣的。"
--《The Making of Mario 64》,对宫本茂的一篇采访文。

很好，如果我理解正确，那么其步骤应该是这样的：

1，创建一个用来监测游戏机制，游戏物体以及手感的游戏性测试关卡（游戏性"花园"）。

2，在其中随意的游戏一段时间。
3，以"宫本茂"那样的水准工作（原文：Be Shigeru Miyamoto，有那么一些调侃的意思，感觉上就是说你还得有他那样的天赋才行。）
4，诞生一款大作。

不是说什么奉承的话，但你很有可能无法那么好地去模仿宫本茂。很显然，创建一个优秀的游戏手感是极端极端困难的。要不是这样的话我们面前的好游戏--或者至少手感好的游戏--就要多得多了。游戏开发的过程中发生着一些事情，导致了游戏开发者的注意力偏离了中心，离开了和玩家交互界面这个主要的内容。尤其是在那些需要花费很多年开发的游戏中，游戏的手感常常会成为最后才去考虑的问题。

你很容易这么想："好的，我们会在游戏开发的最后阶段再去做这些优化。"最后却把问题留在了那里。这样的思路的问题在于，游戏的手感--游戏过程中玩家花费最多时间体验的内容--往往被置于游戏产品的次要位置上了。如果游戏的玩家会把大量的时间花在控制游戏人物，体验控制的感觉上，难道游戏开发者不因该同样把大量的时间花在这方面上么？从预开发阶段到最终游戏发售，游戏的设计过程都应该把手感包括在内。游戏手感也需要测试，和最终，被优化过的游戏手感逐步接近的测试，包括所有的调节过程。这里我们尝试着把这个过程进一步分解细化。

花园的生态系统

作为一种检测开发中的游戏机制和游戏手感的手段，建立实验性的"花园"关卡是一个很有吸引力的方法。窍门是，不要让游戏手感的问题和游戏整体设计的问题搅合在一起。下面就是一种可能的八游戏手感分离出来，让手感更加可以被"管理"的方式：

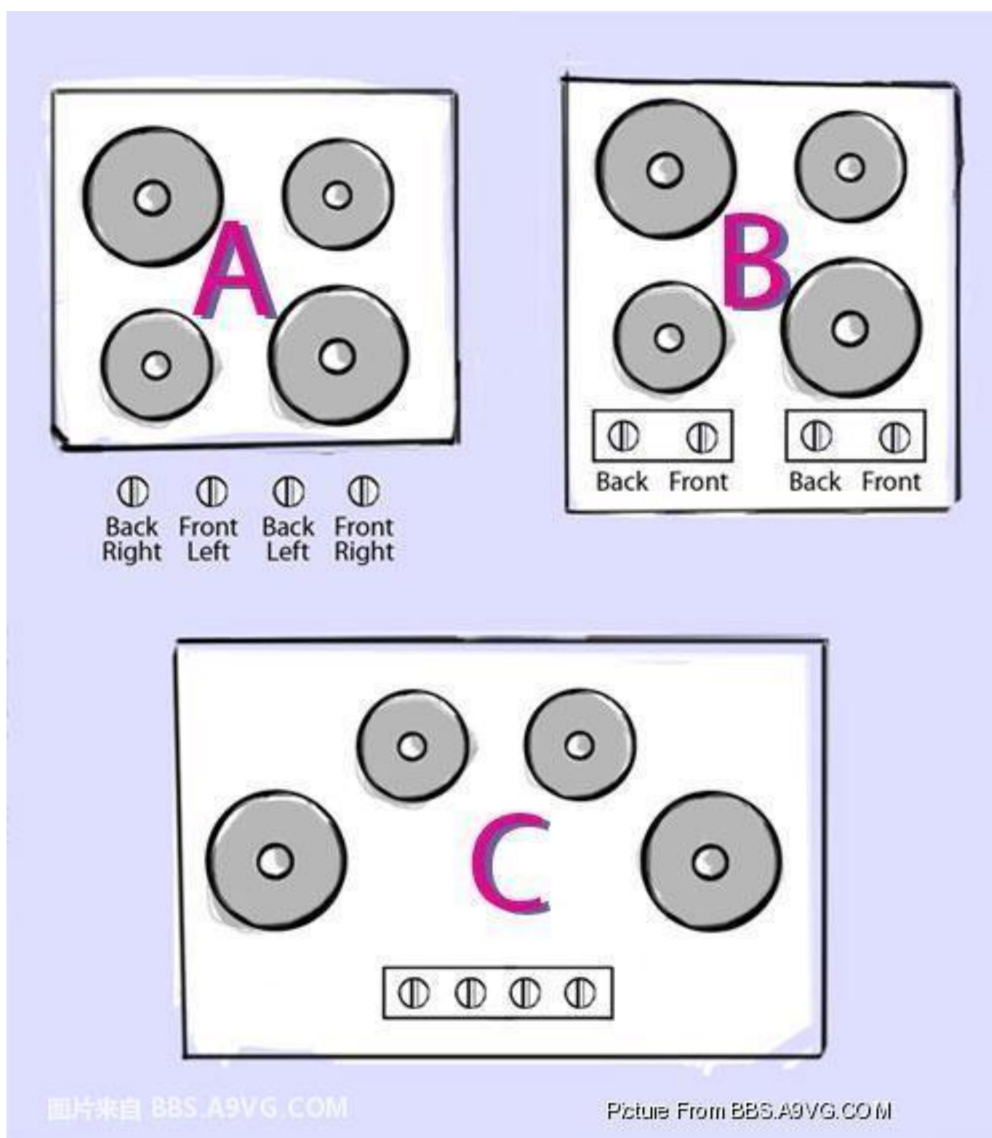
1：输入--玩家如何把他们的愿望在系统中表达出来。
2：反馈--系统如何对玩家的输入做出处理，修正，和反应。
3：环境--游戏中的环境限制从空间感上对于游戏人物动作的意义。
4：修饰--同玩家操作对应的游戏动作的画面表现，声音表现，产生的效果之间的和谐感。
5：外观表现--能够给动作带来情感感受的内容，以及提供能够减弱玩家学习过程的难度的亲切感。
6：规则--通过应用和调节故意添加的可变因素为操作和游戏人物动作带来额外的挑战和更高级别的意义。

1，输入

输入是玩家在游戏世界中表达自己的基础，也是玩家唯一的可以对游戏说话的方式。这是游戏手感中一个被忽视的方面：游戏输入设备的操作感。用好的手柄来玩游戏，游戏的手感会更好。Xbox360 的手柄握上去很舒服，很实在，重量合适，触摸上去非常愉悦流畅。相反的是，PS3 的六轴手柄则太轻，感觉很廉价，像是一个第三方厂商出产的东西。

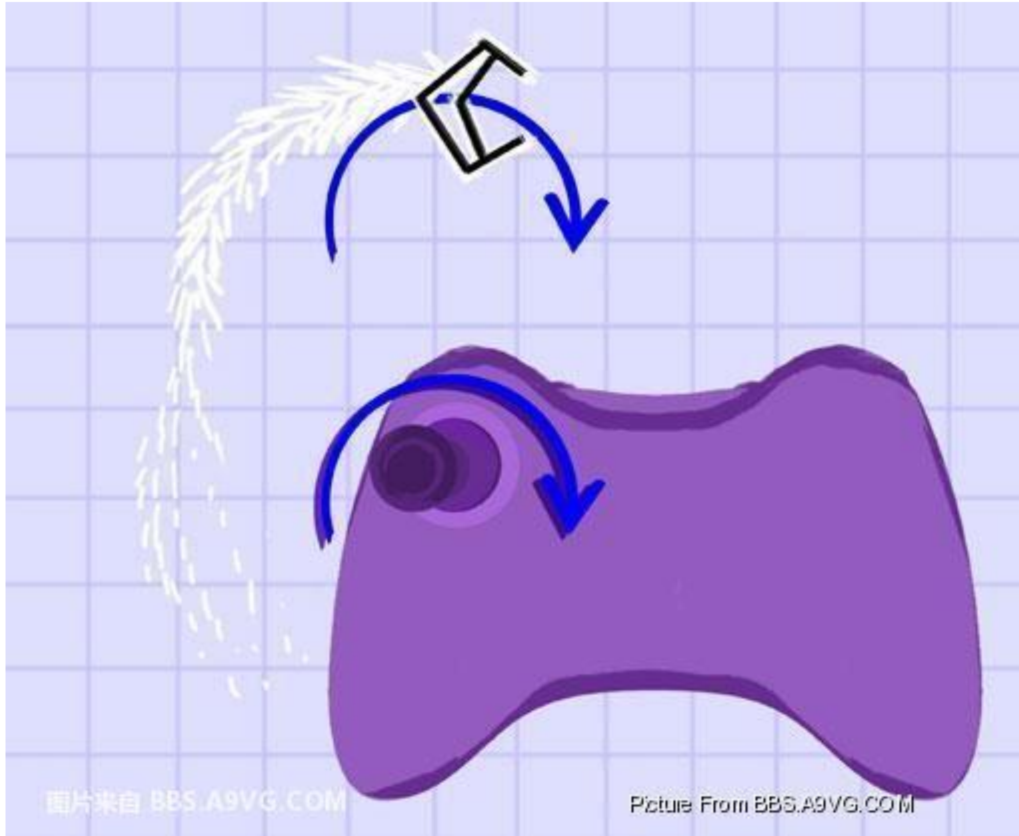
游戏手柄的触感对于游戏的手感有着直接的影响。当我测试游戏原型的时候--无论是平台游戏，竞速游戏还是其他--用 Xbox 360 手柄的感觉都比用键盘要好得多。但你不是总能控制你的游戏的玩家会采用什么样的输入设备，所以作为游戏设计者，你要考虑到不同游戏输入设备的感受。其中一种适应给定的游戏手柄的方法，是通过"自然映射"。

自然映射是指在可能的动作和动作的后果之间建立一种清晰的，自觉的关系。看看三种可能的给烤炉的加热器和旋钮的摆放方案：



想想使用它们时的不同感受。哪一个操作起来不需要多加思索？显然，C 图的位置安排是"自然映射"的：每一个旋钮都显然而清晰的对应它所操作的加热器。在游戏的输入设备和输入设备可以改变游戏系统的方式之间，有着清晰而直觉的联系。Xbox 360 上的《几何大战》就是一个好的例子。

看看这个游戏和 Xbox 360 手柄之间的联系。注意手柄上摇杆的形式，以及摇杆是如何把动作准确地反映在游戏中的。它们之间几乎是一一对应的关系：手柄上的遥感被约束在一个圆形的范围内，限制它只能做圆周形的运动。把摇杆按到外环的边缘上前后摇动，就可以做出小的环形轨迹，这样的运动轨迹几乎就是游戏中屏幕上做出反应的运动轨迹的完美类比。这就是一个"自然映射"。游戏输入设备的定位和动作和被控制的游戏中的物件的定位和动作的联系如此显然，以至于根本不需要解释和指导。《超级马里欧 64》的控制同样有着这样的特性，摇杆的旋绕运动和游戏中马里欧的转圈，扭动，突然变向等动作都有着很接近的类比关系。



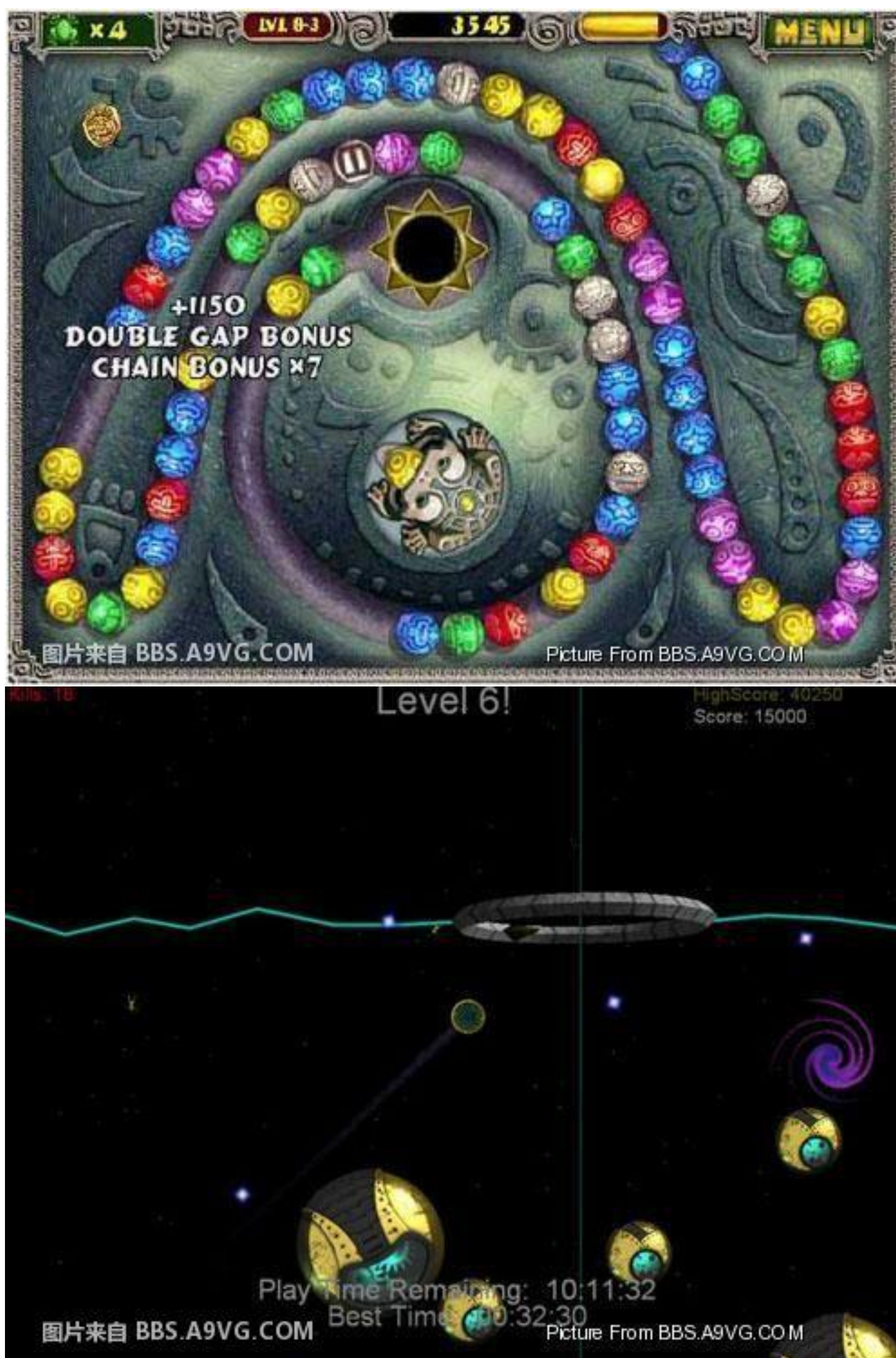
游戏输入设备影响游戏手感的另一个方式是通过输入设备的内在敏感程度。考虑一下按钮和鼠标之间的区别。一个典型的按钮只有两个状态：按下和弹起。它只能处在两个状态之一，作为一个输入装置，它的敏感度很低。与之相反，一个典型的电脑鼠标则有着完全的自由度，可以沿着两个轴向运动。运动没有限制，只要鼠标下面的平面允许你可以把鼠标移动到任何地方，这带来了很多的可能的状态。鼠标是一个非常敏感的输入设备。

一个输入设备拥有自身内在设定的敏感度，这个程度可以是介于按钮的开关二态和鼠标的理论上无限状态之间的任何数值。我把这样的数值称为输入敏感度：一个可以用来大概的描述特定输入设备的固有表达方式的数量的概念。

在游戏手感的测试中，需要考虑到你的输入设备的敏感度和你希望中的游戏动作的流畅程度之间的关系。在多数情况下，这是一个关于复杂度的考虑。更高的敏感度意味着更高的复杂度。这不是一个仅限于数字本身的问题，高的敏感度既有好处也可能有坏处，取决于你游戏设计的目的，以及游戏机制如何嵌入游戏设计之中。重要的是，你所选择的输入设备对于你的游戏的敏感度将会有何种影响。当然，输入设备只是整个问题的一部分，另一个决定敏感度的是游戏反应：游戏将如何处理--以及反馈--从输入设备接收到的玩家输入。

2，反馈

看看下面这两个游戏：Zuma 以及 Strange Attractors。



在 Zuma 中，存在着对于鼠标这个输入设备固有敏感度的弱化。被鼠标控制的物体并不能在平面上在两个轴向自由运动，它被固定了。这个青蛙一样的游戏角色只能在固定的位置旋转，总是面朝光标，从而把鼠标的敏感度降低到某个更好操控的水平上。（如果把鼠标的位置看成屏幕平面上的向量的话，Zuma 把向量的长度信息抛弃了，只向玩家反馈向量的指向信息，从而降低了一个自由度。）

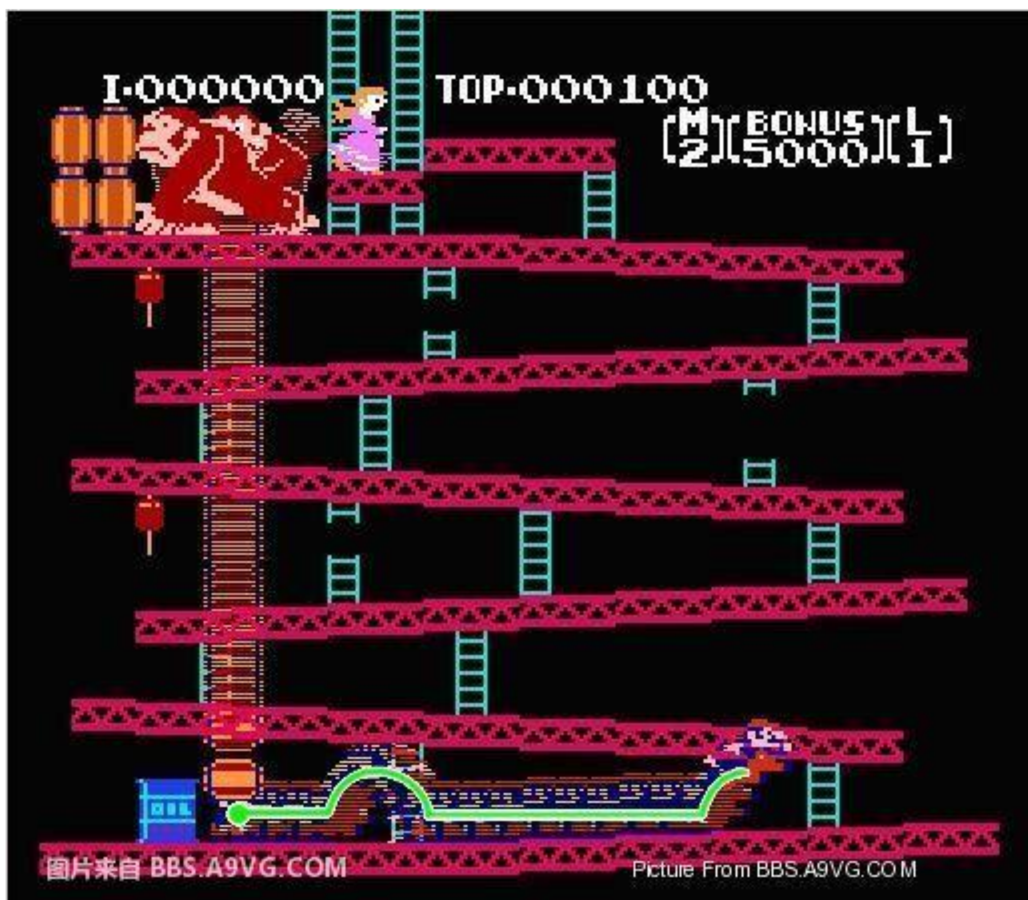
不同的是，在 Strange Attractors 这个游戏中，虽然只是用按钮来做输入，但你控制的太空船的位置却总是流动的，总是可以做微小的变化，你只能通过开启或者关闭关卡中各处的重力井来操作你的飞船。（重力井的开关自由度通过物理计算作用在飞船上，表现出平面上完全自由移动的无限自由度。）这两个游戏都有着相当敏感，细微的对于输入的反应。这是游戏反馈的敏感度：在从将玩家的输入映射到游戏反馈的过程中，在整体系统的水平上做出强化或者弱化的改变。就是在这个玩家和游戏之间的空间里，核心的游戏手感被定义了出来。

看看 NES 的手柄，那么简单，它是如何和《超级马里欧兄弟》所表达出的手感联系起来的。NES 手柄是一个简单开关按钮的集合，但游戏中的马里欧在时间，状态，以及按钮组合上都表现出了很强的敏感度。就时间而言，马里欧从静止逐步的加速直到最高速度，停下时也是逐步停下。马里欧的运动其实大略的模拟了惯性和摩擦力的影响。

而且，长时间按住跳这个按钮可以意味着跳的更高，这也是一种敏感度。同时按下跳和左方向键可以做出跳起并向左漂移的动作：让组合按钮的效果和分别按下两个按钮加和效果有所不同，从而提供了更过的敏感度。最后，马里欧有着不同的状态。也就是说，当马里欧在地面上的时候按下左方向键的效果和当他在空中的时候按下左方向键的意义是不同的。这些被人为的加入游戏中的区别给游戏提供了更大的敏感度，只要玩家可以正确的分辨出游戏中人物状态的改变并相应的作出反应。

所有这些对于输入的细微的反馈为我们带来了高度流畅的动作，尤其是当我们把这个游戏和其它游戏，比如《Donkey Kong》做比较的时候，这个游戏缺乏类似的敏感度。



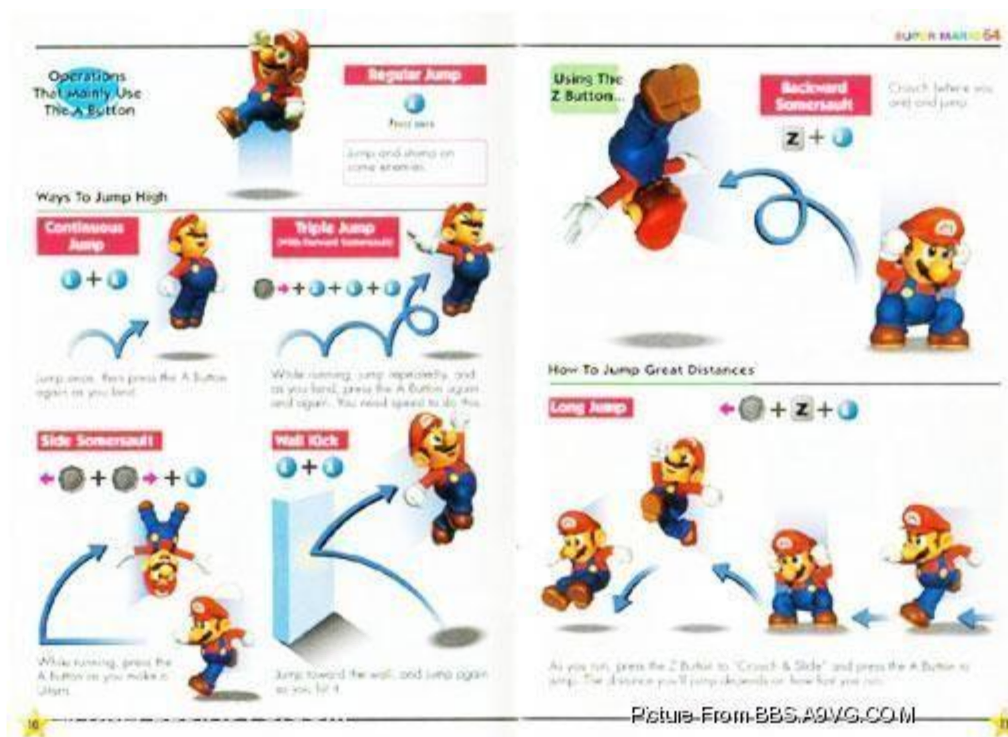


《超级马里欧兄弟》和《Donkey Kong》之间的比较很清晰地显示出马里欧的操控是多么的流畅，更富有表达力。有趣的是，《Donkey Kong》其实用的是摇杆进行控制，而摇杆比 NES 的手柄要敏感的多。无论输入方式多么简单，游戏系统的反馈总是可以变成高度敏感的。而无论输入设备有多么高的敏感度，游戏系统同样也可以在反馈上去弱化或者"消音"。当然，并不存在魔术般的公式可以指出一个游戏系统正确的敏感度应该是多少。

看看令人高兴的那一面。你是否为你所能在游戏中通过操控能所表达出的动作和完成的成就而感到惊讶呢？游戏的行为是否造就了一些审美的满足感呢？你是否发现自己已经开始宁愿到处乱转而不想去进一步调节修改呢？你是否感到自己创作出了一些有意义的技能？如果能对这些问题都作出肯定地回答，那么就是时候我们该为游戏动作添加一些空间感上的内容了。

3，环境

我们还是回到《超级马里欧 64》，想象一下马里欧处在一个完全空白的场景里，身边没有任何东西。如果什么都没有，那么马里欧的长跳，连跳，跳墙这些动作还有什么意义呢？环境是你的游戏性"花园"中的土壤，它是游戏机制赖以生长和开放的基础。



如果没有任何东西供马里欧互动，那么他的所有杂耍般的能力也就毫无意义了。没有墙，也就不存在跳墙的技巧。在大多数实际的关卡中，物体的摆放只是一套用来平衡运动速度，跳跃高度，以及其他定义中的动作的变量。在游戏手感方面而言，限制决定了感受。如果东西塞的很多，而且都和游戏人物的动作紧密相关，那游戏玩起来就会感觉笨拙而沉重，导致玩家感觉焦虑，烦恼。如果游戏空间中的物体太过于散布，游戏的感觉就会很平庸，对游戏的微调也就不那么重要了，同时也把自然而然的游戏乐趣僵化成了自然而然的无聊。

正是因为这样的原因，建立某种测试环境是一个好的主意，你所建立的种种系统最终都可以被调试成好的游戏手感。这是游戏手感的"秘密花园"：如果你可以在最基本的层次上把和游戏的互动做的非常愉快，你就拥有了良好游戏性的坚实基础。

所以，你需要在这样的环境里放置一些平台，敌人，一些拓扑结构来给与你的游戏人物的动作一些意义。如果马里欧只是在无边无际的空白场景里跑动，我们就很难决断他的跳跃高度定在多少算是合适。你需要把环境物件放入场景中，才能获得在充实的关卡中行动的感觉。在很多情况下，我们的目标是要去发现一个可以用来作为关卡设计核心的标准单位。在 2D 游戏中，这样的单位可能是障碍的高度和给人合理感觉的跳跃的宽度。在赛车游戏中，这样的单位可以是赛道的宽度和各个弯角的弧度。

我喜欢的方式，是用大量的不同尺寸的原型去做实验。把所有的东西都扔进去。不要太担心空间排布。然后不断的调节物件和游戏人物之间的关系，直到所有的东西都开始产生良好的感觉。建立一个包含各种有趣的相互作用的"游乐场"。在各种物件的周围建立道路，放入各种不同形状的东西，从中感受它们空间动力学和你所期望建立的游戏手感之间的关系。规划一些有趣的意外事件，在你测试的时候保持思维的开放。在你和这个空间互动的时候，记录下那些闪现出的乐趣，在之后的调节和增添测试地形的时候往这上面靠拢。

另一个在增加空间内容时应该考虑到的是：限制是挑战和技能之母。想象一个橄榄球场，球场的周围都有人为限制，把场地约束在一定的大小内。如果没有了这些限制，橄榄球的技巧就会完全不同，很有可能会变得毫无观赏乐趣。如果你可以朝着一个方向猛跑而没有任何限制你的因素，那还有什么挑战呢？

橄榄球的技巧是被和这项运动紧密相连的限制因素所定义的。如果在游戏的原型中一切都运行良好，我就会开始设计一些小的目标。比如试图从夹缝之间射击。

4，修饰

在你创建游戏环境的同时，你会希望开始进行一些细节上的修缮--但仅限于对你的游戏原型至关重要的那些。这样的修饰可能包括让游戏中的物体在被击中或被作用的时候外表发生变化，屏幕发生震动，视角的改变，或者物体冲突时的挤压和形变。要点是通过物体的运动和互动来表现它们的物理特性。一个良好的游戏应该给人留下游戏世界拥有自己的前后贯穿一致的物理特性。

在这方面，电影，动画，以及你周围的现实世界都可以给你带来灵感。看看物体之间相互作用的方式。如果你用锤子捶击玻璃桌，玻璃会粉碎，你会听到声音，看到玻璃的运动，以及碎片的飞散。你能提供给玩家的这样的可以反映物体物理性质的线索越多，玩家就会感觉和这个物体的互动越真实。

当我在作游戏设定的时候，我习惯把这样的线索罗列出来，按照可以带来感官刺激程度的重要性来排序。比如，假设我们要做出挤压的手感。说一个东西接触上去有挤压感，意味着从视觉上，听觉上，触觉上都要有相应的感觉。这提供了很好的标准：一个可以提供挤压感的物件，会以某种方式变形，比如充满水的气球。当这样的变形发生的时候，会有特定的声音伴随产生。大家都很熟悉这样的揉捏挤压所产生的噪音，我很难用文字描述但大家应该都可以想象出来。将挤压这个动作的物理特性细分，我们可以得到这样的列表：

1.运动--物件和其它物件接触时必须变形和扭曲，这样的变形和扭曲和速度要相关。
2.有接触感--你可以轻易的拉伸或者扭曲这个物件。
3.视觉效果--物件可以看上去像是一个潮湿的软体动物，半透明，带有气泡，无定形。
4.听觉效果--这个物件在运动和变形的时候应该配合有被挤压的声音。

这些物理线索综合起来就在玩家的头脑中形成了挤压动作。任何你可以添加在这些效果之上的其它特效都可以强化物件的实体感，从而强化手感。修饰可以花去大量的时间，所以你需要把自己限制在那些对于表达你所追求的物理特性至关重要的效果上。

一个可以被揉捏挤压的物体必须在变形和声响上做的像被挤压的样子，但这并不一定意味着需要对物体采用完全的流体和弹性模拟。一个简单的挤压和拉伸的演示常常就足以把概念传递给玩家了。是的，修饰的过程是耗时的，但也是重要的。一个小小的屏幕晃动或者粒子喷射的效果都可以让你的游戏手感完全不同。

5，外观表现

表现形式的选择可以大大的改变游戏手感。我喜欢下面这个例子：想象一下《Gram Turismo》，《Project Gotham》，或者其它什么你喜欢的模拟赛车游戏。现在我们把游戏中的车替换成一个巨大的秃头胖子，竭尽所能的快速奔跑，身上的汗如雨下仿佛秋天的洒水车。即使不改变游戏的其它任何结构，不改变游戏的任何功能，也不做任何调解，这个游戏的手感也被彻底的颠覆了。

而你所做的一切只是把游戏中车辆的 3D 模型换成了一个大胖子的 3D 模型。这会改变游戏的手感，因为每个人都有预先储存在脑海里的关于车辆是如何被控制的概念。从日常的驾驶和观感别人驾驶的体验中，每个人都知道了车辆的前进，转弯应该是什么感觉。很多时候，人们玩一个游戏--赛马游戏是我最喜欢的例子--他们会评价说"这游戏里的马根本不像马"。而如果你问他们，你骑过马么？他们会说："没有，但这就是感觉不像马。"人们总是有着这样的内在的，预设的思维模式，这样的模式记录了什么样东西应该怎样去运动，以及由此延伸开去的，这样的东西控制起来会是怎样的感受。

所以，在作游戏的原型设计的时候，你需要退一步，决定在原型上要附加多大的外形因素来确保可以

从中感受到你所要建立的手感。一个模式图是可以的，但如果它是一辆车，那么这个原型就应该可以被明确地看出来是一辆车。这里的诀窍是，不要把你自己限制在日常生活的物件中，尝试着看看你是否可以用预设的概念来定义，操作，以及期望一个物件应该有如何的手感以及它的行为应该如何被操控。

6，规则

规则是游戏手感原型的最后一个层次。基本上，你是在寻求长期的目标来为掌握和操控游戏提供一个附加的价值。如果你已经在机制的层次上自娱自乐了一段时间，寻求规则就不是那么困难，因为八成你已经开始为自己设定一些小的目标了。比如从 A 处驾驶车辆到 B 处，爬上高山，或者拯救 5 只走不好路的小狗。这些高等级层次上的目标决定了另一个层次上的游戏手感：可持续性。

这是最困难的一件事情。你需要设立一些长期的目标来检测你所设计的动作是否有深度。这不可避免地要涉及到艰难的游戏测试。除了你去观察一堆人玩你的游戏之外，没有什么更好的方式可以客观的读出这个深度，但你可以有大体的感觉你的游戏机制是否有深度。

也就是，在你的游戏中，长期的持续的互动是否可以带来比在基本的环境中简单的行动所获得的肤浅的快感更加深刻的快感。这包括了像爬上山顶，从 A 到 B，收集 X 个钱币，把东西分配到不同颜色的罐子里，在特定的地方做特定的动作之类的目标。任何利用了某套规则去达成自身的目标都在其列。

这样的测试可以将你稚嫩的游戏手感呈现在严酷的游戏制作现实面前。你开始尝试制作一些挑战，期待它们可以成为一个有持续性的游戏。就把一些可能的目标放进去，从中找寻出最酷的互动方式，以及关卡最优秀的地方。如果你在自己设计的关卡里游戏过，调试过那些机制，调整过物件之间的空间关系，你就应该对于如何从中得到乐趣有良好的感觉。你已经从中开发出一些内在的，本质的目标了。
我可不可以从那个东西上跳下来？我能不能再爬上去？在落地之前我可不可以作连跳？等等。完成一个目标意味着满足电脑提出的条件，同时也意味着得到某种回报，无论这回报是多么渺小。如果你不能提出一些列不同的但充满乐趣和挑战的目标，你的游戏设计就出了问题。你也许需要放弃或者大规模的调整你的游戏机制了。

本世代最好的 10 大游戏引擎

yippee123

首先简单说几句，本来是想全都翻译了的，但读完发现里面有些口水话，懒得译了，就随便潦草的译了译
我感觉作者还是忽视了一些重要的引擎，比如说卡普空的 MTF 就绝对被忽视了
当然，也可能是对那个引擎知道的情报太少的缘故

再补充一点，才疏学浅，难免错误连连，希望大家看在俺辛苦的份上，还是看完了顶顶，有啥问题需要更正的，咱们友好讨论哈

呵呵，胡乱翻译几句，如果谁想要转载的话，最好还是著名一下出处哈 

本时代最好的 10 大游戏引擎（排名不分前后）

前言：如果人类没有进取心，那么无法去创造繁荣：从 Anvil 引擎到虚幻引擎。

韦氏词典虽然没有给"游戏引擎"明确的释义，但是如果要说的话，游戏引擎应该是制定游戏的总体结构，并且运行他们，它使得制作人可以将离散的游戏元素汇聚在一起组成一个全新的合集。

从渲染到物理系统、声音框体、脚本、人工智能和网络组件，游戏引擎既可以强化游戏的方方面面，也允许其余的中间件（插件）加入到游戏的框体中来。不管怎么说，游戏引擎都是当今游戏开发的重要一环。

大家都知道，市面上有很多的游戏引擎，比如说知名的 Quake 和 Unreal 引擎，制作组和发行商可以在价钱合理的情况下，购买这些引擎的授权来开发自己的作品。

接下来我们会带你了解当今（原文是 next-gen）最顶级的游戏引擎。这些都是大有来头的，不仅它们的制作人为它们感到骄傲，它们也确确实实的做出了世界上最顶级的效果。正是因为有了这些引擎，伟大的创意才会化身为伟大的游戏。

注：并不是所有的制作人都会大加讲述自己的游戏引擎，有些人打算深藏不漏。比如说 MGS4，FIFA，GOW3.

RAGE 引擎

代表系列：Rockstar（下称 R 星）乒乓球、GTA4 系列、午夜：洛杉矶、Red Dead Redemption（译注：TBA）……

GTA3 罪恶之城，San Andreas 以及恶霸 Bully 并非使用的 R 星自己的技术，而是使用了 Criterion 的 Renderware 引擎（火爆狂飙好像也是这个吧，译注）。但由于 GTA 系列始终没有自己的引擎可用，R 星的圣地亚哥工作室于 2004 年开始着手 RAGE 引擎的制作（RAGE 全称

Rockstar Advanced Game Engine），打算用在 Red Dead Redemption 中。根据 IGN 与 R 星的访谈中，R 星称目前已经发售的 3 个使用了 RAGE 引擎的游戏（GTA4......）仅仅只是一次"热身"，真正的好戏还要看 Red Dead Redemption。

RAGE 引擎的扩展用途很多。它的能力主要体现在：世界地图流缓冲技术、复杂人工智能管理、天气特效、快速网络代码与众多游戏方式，这些在 GTA4 中都表现的很明显。而且它对合作插件兼容性非常好。Euphoria 是 NaturalMotion 的一个动态动画引擎，和 RAGE 引擎非常贴合，就好像它俩是一个娘胎里出来的一样（但是 Euphoria 与卢卡斯 Art 的星战：原力就结合的不是那么好了），同样，RAGE 与 Erwin Coumans 的子弹物理引擎也结合的非常完美。

不过 RAGE 还很稚嫩：精确物理、生态人工智能、增进型距离绘图（improved draw distance）都是将来几个月可能要改进的地方。

CRY 引擎

代表系列：孤岛惊魂、孤岛危机、孤岛危机：弹头、孤岛危机 2、永恒之塔......

2004 年孤岛惊魂的初次尝试并不仅仅只是昙花一现，那时人们都引颈期待半条命 2、DOOM3 和潜行者带给人们次世代的体验，Crytek 却用这款炎热的射击游戏（FarCry 发生在非洲......）将他的对手都打懵了，而幕后推手就是这款神奇的 Cry 引擎。3 年后，历史再次重演，使用 Cry2 代引擎的孤岛惊魂直接就制定了新的游戏画面标准，而且，当孤岛惊魂 2 出来的时候，就是 Cry3 代引擎大显身手的时候了（译注：无语了......）。

根据 Crytek 的说法，"Cry3 引擎是第一款集 360、PS3、多人在线游戏、DX9、DX10 于一体的次世代游戏开发解决方案，使用的是弹性计算与图像处理"

与其他引擎不同，Cry3 不需要第三方插件，自身就可以支持物理、声音还有动画，以及制作出业界顶级的画面。正因如此，Cry3 代才显得很保守，对外界插件兼容比较差，众多插件无法与之合作。不然，如果 Cry3 成为第三方插件的解决方案的话，会给虚幻 3 带来很大影响，但是会给玩家带来很大好处。

我们也只能期待 TimeSplitters 4 能尽早上市了。

顽皮狗引擎

代表系列：未知海域系列

首先一点悬念也没有的是：E3 09，未知海域 2 用它的画面震撼了世界，并且还告诉大家：如果 PS3 的引擎开发对了的话，潜力无穷。用制作组命名的顽皮狗引擎，不仅仅只是 UC 独占，杰克与达斯特系列（为 PS3 开发的那一款）也用到了的。并且这个游戏在 07 年一代 UC 的时候就已经展现出了一些惊人的效果了。惊人的动态画面以及同样牛逼的人物建模，壮丽的光照和音效，丰富的色彩以及好莱坞大片一般的过场都是它的杀手锏。

对于 UC2 来说，制作组花了两年的时间将引擎升级为 2.0，当然结果如大家所见。干净漂亮的环

境，其中富含大量的动态物体，每一个还有自己的物理效果，更加平滑，更多的环境互动，光照上也有让人吃惊的进步，还有人工智能的进步，游戏与动画中间的切换几乎看不出来，还有支持合作与对战......简直就是一个怪物！

我们认为顽皮狗小组和索尼的 Ice Team 应该私下有不少交流，后者是专门负责开发 PS3 基础开发包以提升游戏效果的。顽皮狗在 E3 也提示说杰克与达斯特可能明年有新作。

Dead 引擎

代表系列：死亡空间，但丁的地狱（译注：撒花，撒花......）

死亡空间也是一款震撼业界的作品。甚至原来叫做红木海岸（Redwood Shores）的 EA 元老级制作组都在游戏发售之后专门申请改名，现在叫做 Visceral（"内脏"的意思，译注） Games。为的就是"更好的体现小组的文化，身份，以及专注于创造惊悚类动作游戏的特质"。虽然并没有给 Dead 引擎（媒体和玩家所命名，官方没有命名）注册商标，不过制作组的领头人在前些日子的澳大利也"恐怖宴"（horror-fest）上大谈了对该引擎的期望。

06 年发行了教父游戏版之后，红木海岸的一部分成员就转而带着"教父引擎"去开发死亡空间了。不过之后，引擎几乎完全重制，为的就是要营造出死亡空间的"科幻恐怖"体验，最终，这个引擎转化为了"内脏小组"的传家宝。死亡空间在每个部门都让人震撼，不过 Dead 引擎最出色的地方要数操作性以及音效和光照的执行程序。DS 轻轻松松的就成为了史上最恐怖的游戏之一，并且，这一次制作组们承诺将带我们去游览地狱：但丁的地狱......

虚幻引擎

代表系列：战争机器，质量效应，生化奇兵，虚幻竞技场，赤钢铁（？）

，边境之地，兄弟连，镜之边缘，异端世界，彩虹 6 号......

估计你已经数不清看见"本游戏由虚幻引擎开发"这些字眼有多少次了。

自从 1998 年初具雏形以来，Epic Games 的虚幻引擎（现在已经到了第 3 代）就一直是各大游戏公司的第一引擎或辅助引擎。连一些根本你觉得不会是虚幻引擎的游戏都用虚幻开发的，比如 Surf's Up，有一些开发商甚至在虚幻引擎的基础上开发出了自己的新技术，比如说制作质量效应的 Bioware。但是为什么呢？

除了雷了一次（硅骑士的"太人类"，笑，其实是 Too Human 哈）以及早期对 PS3 支持的不是特别好以外，Epic Games 在不间断的改进虚幻引擎以产生高质量的游戏，并且虚幻最诱人的地方在于：你用虚幻开发游戏前前后后的开销相当于你自己从头做一个引擎的开销。虚幻还订立了次世代画面的标杆。

最近有消息称，Epic Games 正在全力开发 4 代虚幻引擎，估计可能会卖给 2012 年发布的下一代主机的开发人员。

雪崩引擎（Avalanche Engine）

代表系列：Just Cause, Just Cause 2, The Hunter

Just Cause2 应该算是今年 E3 的一大惊喜了吧。初代 JC 在本世代早期带给了大家一次有好有坏的体验。制作组 Avalanche Studios 利用两作相隔的四年时间将一代雪崩引擎完完全全的剥开，并且基本上从头开始重制了大部分的组件。估计新生的 2.0 雪崩才能将 JC 一代没有展现出来的潜力在 2 代中表现出来吧。

当你看到 JC2 运动起来的时候，你很难不被其中雪崩 2.0 所能达到的效果所感动。许多游戏方式的无缝混合（跳伞、潜水、3 人称战斗、游泳、探索......），大量的屏间爆炸与战斗，新物理特效下的抓钩新特性，更强的人工智能......当然也不要忘了强大的血性效果。在广大的世界中完全体现了这些特性，不论是白雪皑皑的山峰，还是炎热的海滩，都将会使这个引擎成为一款伟大的游戏引擎。

IW 引擎

代表系列：使命 2，使命 4，使命 5，使命 MW2，007......

当然，IW 指的就是 Infinity Ward，本时代卖得最多的游戏系列背后的传奇制作组。最早的时候，游戏使用的是 id Teck3 引擎，在 cod2 代的时候，IW 就在开发自己的插件，不过现在仍然没有命名。今年 E3 在 IGN 采访的时候，IW 称现代战争 2 将采用 IW 4.0 引擎，据说会在很多方面胜过"现在仍然一点都没有过时的 cod4"。

如果你打过 cod4 了，那么无需多言。非凡的动态效果以及光照一来就抓住人心，不过你别忘了还有复杂 AI 的处理能力、让人叹为观止的音效，景深效果，动态子弹穿透系统（所有这些都让你激动沸腾）。更妙的是，网络同样出色，造就了 cod4 的网战奇迹！MW2 引擎的改进可能并不会很大，但是却很重要，更出色。新的纹理缓冲技术使得细节更精细，光照，物理和 AI 也会有不同程度的提升。

还要说个好消息，IW 小组认为让别人用自己的引擎也是很不错的一件事，所以以后 AB 社也许会出现更多 IW 引擎做出来的游戏？让我们期待吧！

Anvil 引擎

代表系列：刺客信条，波斯王子 4，肖恩怀特滑雪游戏，刺客信条 2......

也许育碧已经烦透了总用别人的技术来做游戏，最近他用别人的引擎可谓用的五花八门：孤岛惊魂 2-Dunia，分裂细胞断罪-LEAD，火影破碎友情-Fox，超越善恶 2-LyN......不过话说这么多都没有哪个和 Anvil 引擎有的一比的，刺客信条也算是游戏史上一个非常伟大的原创作品了。

在刺客信条和波斯王子中，Anvil 引擎使得动态效果和环境的互动非常的柔和优雅。并且该引擎很善于在游戏世界中填充 AI。在下一版的引擎中，育碧蒙特利尔小组打算要对如下方面进行一些必要的改进：光照、反射、动态画布、增强型 AI、与环境的互动、更远距离的图像绘制、昼夜循环

机制。有趣的是孤岛惊魂 2 里面给人印象深刻的草木系统也被加入到了 Anvil，不过貌似现在还没见到就是了。

这款引擎也可以支持多人游戏，肖恩滑雪就可以看出来，另外，E3 以后就有传言说刺客 2 会支持燃烧系统。

EGO 引擎

代表系列：尘土飞扬系列、Grid、闪电行动：龙腾……

代码王（就是 Codemasters 啦@_@）这一代也算发了不少游戏了，说起他自家的游戏引擎，那也是相当有料的。就是因为很大程度上要说到的 EGO 引擎（正式一点的名字是 NEON），而且这引擎还有索尼的一些技术支持。作为一款主打赛车游戏的引擎，EGO 不仅能制作出高可玩性的各种不同的车体和路面效果，并且还能营造出精细的环境效果以及驾驶员的人性化表现，比如说碎裂的挡风玻璃……一个健全的动态损毁系统，精明的 AI 以及杰出的光照效果都使得 EGO 所做出来的游戏非常吸引眼球。单子里还出现
了闪点行动这个游戏，这足以说明这款引擎还是有很大弹性的，也可以制作那种非常真实的第一人称射击游戏。

从尘土 2 的试玩可以看出来制作组将主要精力放在了物理部分，并且将带给玩家真实的科林麦克雷驾驶体验。我们确信，有了更多时间的积蓄，明年 CodeMasters 的 F1 游戏一定也会非常不错的。

Geo-Mod 引擎

代表作：红色派系

要说这引擎最强的地方的话，比起很多引擎的无序破坏系统，这个引擎可以按照真实世界规则对物体进行逐步破坏，因此而产生的各种互动让人看起来更加可靠。在许多人工智能的场景使用这种效果，并且按照"玩家主动发起"作为原始条件发出点来进行破坏模拟，并且在广阔的世界里帧数还是很不错，这些都是让人印象很深的地方。另外，这些特性在联网的时候一样反应迅速。我们并没有把其他一些"玩小聪明"来制作毁坏效果的引擎列进来，因为 Geo 在毁坏方面独树一帜，自成一体。

我们希望也许制作人们能想办法把 Geo 的毁坏特性加在彩虹 6 号的 3 代里面。

到这里我们先暂时完结一下，我代大家领略了那些引领我们引入游戏世界的伟大技术。我承认有些上一代的有些经典引擎被我忽略了，不过你得想想那些个引擎在这一代主机上没啥作为的。另外，受限于篇幅，我还有些想要介绍的牛逼引擎就只有以后再说了，大家就期待一下此文的 2.0 版本吧……

后记：呼呼，累死了，以后不再做这种事了，自己留着英文看看就行了……

啊，还有原文地址：http://xbox360.ign.com/articles/100/1003728p1.html

2D 到 3D 的按键操作

易路尔达比多

其实 3D 游戏很早就有，不过画面不佳等等原因没人问津，当年很多街机 2D 游戏，例如吞食天地那样，完全可以用这个游戏的系统。我个人很赞成这样对打不错。98 年一款由 SEGA 发表的锐击 SPIKEOUT 很受瞩目。

但是，2D 到 3D 总有一个比较麻烦的地方，就是操作上按键的设定，相信很多玩家 2D 格斗的人都知道很多出招方式比较 2D 特色很浓，例如正反兜，也就是转四分之一圈，二分之一圈等，或者类似幽游白书等下上下上，前中后那样。可是，一旦上了 3D，这种出招方式就很容易和方向键粘在一起了。（大家留意到 3D 游戏出招基本没上述的方式，由于本人玩得少，可能有游戏还是有的），所以 3D 格斗尤其要换成蓄力等其他出招方式，例如蹲下由下换成按键，跳起由上变成按键。换而言之，人物招式比较丰富，例如有七八招等等，就比较麻烦了。要是一招一个按钮，估计键盘才行得通。只能换成组合按键，可是这样又有什么弊端？也就是说有些招式不可在起招的第一式发出，组合键也可以设置成同时按下某两个或以上的，可是这样要是招式多起来，也比较烦。而且就算用键盘也会起按钮冲突。

3D 还有一个 2D 可以忽略但 3D 无法忽略的地方，那就是说很多 2D 招式上了 3D 比较鸡肋，需要设定得详细一些。例如街霸的波动拳，3D 变成可以横着躲＝ ＝（绝对让人囧到死，要是拳皇等游戏出必杀居然被对方轻轻横着一躲，绝对脑残得要命＝ ＝）很多招式变成可以横着躲，最明显是回避，以前只需要考虑前滚还是后滚，变成 3D 后变成考虑滚哪个方向。而且人物移动也变成了同样向后走，可以转身往后，可以后平移往后，甚至斜着后退。SONY 通过增加 R1,R2,M1,M2，XBOX 等增加其他按钮解决问题。可是依然满足不了 3D 丰富的移动方式。有人马上就提出，我要蹲着走，爬着走！FPS 就有这样的设定。这个问题，对于采用远程射击等武器，技能战斗的人来说，不成问题，多设置几个键就可以了，可是面对格斗游戏就很棘手了。

接下来还有动作细化，什么叫做细化，例如前面说的 FPS 类似使命召唤这种，趴下射击！没什么问题，可是细心的玩家发现问题了，尤其是喜欢看动作大片的人就会留意，趴下射击的动作也是很丰富的，可以胸朝天，胸朝地，侧着趴射击，射击可以双手，单手，左手，右手。随着机能越来越强大，可以做出很多丰富的动作，然而这些动作只是制作者能做到，玩家不能操作角色做出那么丰富的动作。举个例子就可以了，也是格斗游戏。其实很多时候某些招式不必蹲下，整个人后退，回避来躲开的，就是轻轻侧一下身子，甚至是脸就可以了，也就是众人所说的卸力（抵消对方攻击产生的力气），换而言之，打击点的细化和防御方的化解动作多样化可能以后在游戏中体现出来，可是换到操作上依然比较棘手，那么多的动作，恐怕只有键盘才能应付，当然那么多设置按钮，估计没人想记住，玩个游戏还要记那么多东西，估计太辛苦，没人会问津的。

所以以后手柄估计还要革新，才能应付这种情况，才能让玩家真正在 3D 上享受到不但视觉冲击，还有手感，动作操作冲击。

说了那么多，大家很想问，假如是这样，阿达你说以后游戏机该用什么手柄？我可以说，恐怕以后就是变成很像电脑取人的动作那样，怎么取？这个办法很早也有了，在某个软件下，将感应器放在人的几个重要位置，当你举一下手，那么电脑记录你的这个动作，无论你做什么动作，电脑都能完好地模拟。要是有这个东西作为格斗游戏的手柄＝ ＝估计又可以引起一轮新的玩法，那时候真的

是真人快打，应该是模拟快打。至于动作的，我们不妨加个触摸球体？什么球体，打比方，假如手柄的方向键 2D 的特色，球体就是 3D 手柄的特色，摸前面人物前走，后面就是往后，不但可以满足上下左右前后六个，每一个细微的方向都能满足，好像打桌球用棍去打球体上的一个点。很多人马上就说，何必那么麻烦！直接做个跑的动作！对！可是假如游戏里要你跑 10 公里的路＝ ＝难道你也跟着跑？现在打游戏不是真的跑，大哥！而且还有更脑残的事情，就是用在虚拟题材很搞笑，拿拳皇说明问题。我要出八酒杯！这下搞笑了，你只能做出八酒杯的姿势，发不出八酒杯那股能量＝ ＝，现实中你是不可能发出那股波动拳，电脑模拟你的动作，他怎么会知道你要出这种东西？射击更搞笑，除非你真的从枪里射出子弹，否则无论你可以扣动扳机，不可能模拟出有子弹出来。（你以为做个射击动作，电脑模拟出你射出多少子弹，有那么好事情，我们可以无限弹药！）所以我觉得以后出现 3D 招式效果设计，满足某个动作，执行某个程序，才能出现效果。等于你做出标准的波动拳动作，电脑分析觉得你是在用波动拳，然后电脑里才会使出波动拳效果出来。其实这种手柄已经见到雏形了，没错，就是竞速游戏摩托车，快艇等等。只不过以后可能更先进，更刺激，甚至更逼真了。不过这样做成本也高了（美国某飚车死忠，玩极品飞车居然把自己的电脑和打游戏的地方装扮成真车，够狂），买个手柄等于买台车那样的价钱不行的。其实若是这样的，大家很怀念小时候在游乐场里玩的旋转木马等等，你还别说，以后可能游戏手柄真的是返璞归真。弹幕 STG 等真的模拟一堆弹幕让你亲自扭动身体避开。

以上都是一些小小的心得和构思，还望指点。我从着玩家和制作者两方面考虑。至于手柄进化到这样的终极形态，可能游戏要质变了。（变成某动画片里的那样）

我想与其是追求逼真，不如说追求完美，体感疲劳是正常的，所以其实很多游戏忘记了有疲劳的这个指数，所谓的损耗度。我做游戏多数设置这个数值。只要你做任何动作都是有消耗，那就肯定会疲劳，我们多么想好像游戏人物那样，怎么打都不累。所以 W 兄提到的我觉得应该是在游戏里体现疲劳，而不是现实中，所以我觉得应该是游戏在追求完美，不是追求逼真，以后我也该换换立场才行。

至于 ZEP 兄说的我能够理解，可以打个比方吧，好比我小说里那样，什么攻击方式都可以用，搏击，摔跤等等，包括魔法，科幻，动漫，游戏各种题材都运用，有人问我，这样完全没联系没关系的东西，放在一起会乱的。然而我的回答是不会！那要看你怎么理解，是的，艺术作品的攻击招式是眼花缭乱，可是大家陷入了一个误区，就是发散思维后不懂得收拢思维。就是什么意思？无论你是什么招式，那都是攻击的一种方式，我把他们总结为攻击方式，那么怎么才能让这些不同的东西可以比较呢，那就要看你怎么设置一个平台容纳他们，定一个评价全部攻击方式的规矩，这样有了平台，不同的东西就能同平台比较了。当然，这个想法其实还是来源于我的一位朋友，他从动画改编游戏的例子提醒我的，自己也是搞编程的。他说：任何人物到了游戏的世界还不是一堆数据和程序，强与弱一切看这些，不是艺术作品表达的那样。我听后马上茅塞顿开。

我个人比较喜欢类似键盘这样的手柄来玩游戏和自己提出的那种，不是因为我觉得这个是大众化，而是我自己的小说假如做游戏，确实是需要键盘来支持。为何？人物招式，控制方式多样。用手柄也好，但是应付不了我的题材要求，特别是整体的。当然，整体中某个时间段的中等故事，那么用手柄足够应付了。

可能我这个人有个另类的看法，人家说我的作品不受欢迎，我可以接受，但假如人家说我的作品人物很弱，我会十分生气（当然，除了那个拿我做原形的角色例外，那个你说他最弱也没关系），比起人家的作品是否受欢迎，我在意对方的作品人物强不强。当然，这些话题是没结果的，而且很容

易引起攀比争执，所以我从来没发表过这种意见，但是你说我的心在意不在意，当然在意。可能很多人觉得我古怪，怎么不计较现实的东西来计较虚拟的东西。或许可能是看三国演义等战争题材，或者是竞技比赛看得多，才有这样的想法。最后说一句，其实在竞技上我也是矛盾心理，一方面我对这种比赛有种讨厌的感觉，好勇斗狠那样，可能和我不喜欢争夺，容易惹人攀比有关。另一方面，面对着那么精彩的活动，其实我时刻都忍不住去看，例如某次看足球决赛那样，十分狂热，人家还以为我赌球的，后来还故意问，你没下注比下注的更投入，我回答就是：人家上演那么精彩的对决，不捧场怎么行。人家打得那么精彩让你看到是你的福气！

游戏性的数学基础



YY 一下游戏涉及到一些数学计算，战斗中的伤害计算，完成特殊事件的能力检定，一些隐藏要素比如好感度等等。查了一些网站，大体上看到这样一些公式，主要是战斗伤害计算的。参考了天幻网，RPGnet，Dice Mechanics 的一些文章，和有些年头的神文《RPG（&SRPG）损伤式杂谈》。我希望通过这里的一些分析和例子，说明这样的一个观点：游戏设计中一个简单的加减乘除符号的变化，一个不起眼的属性取值范围更改，都有可能对玩家对游戏难度的感受产生直接的影响，从而去影响玩家的游戏行为。

一、不同数学公式的作用

===================================

类型 1：D=X+Dn,D 代表人物的攻击力，人品高低，特技能力等等这一类需要被检定的值。X 代表该人物的某一属性或者校正，Dn 代表乱数。下同。

例子：D&D 中战士的攻击力：D20+攻击附加值

乱数的引入给玩家带来一点刺激的随机性。一定程度上允许低等级的玩家靠运气完成〝不可能的任务〞。玩家为了完成需要对 D 值检定的任务，一要靠自己练习，提高 X,二要靠运气，掷一个好色子。X 的大小决定了 Dn 的重要性。到游戏后期如果 X 很大，比如高达 100，玩家就基本上不再担心运气问题了。这个系统从某种程度上反映了成长的概念，X 决定数值大小的同时，还控制了波动的范围。

类型 2：D=aX，a 是一个特定的系数。

例子：奇迹中骑士的伤害值上限，Maximum Damage=Power÷4

因该是最简单的计算了，练级就好，这样的计算方式，每练一级，回报永远是一样的，尽管最后，练级的难度会越来越大。

类型 3：D=a(X^2),该属性以平方的形式参加计算。

例子：FF6 物理损伤式：基本损伤＝武器攻击力＋（等级^2×（武器攻击力＋人物力气×2）/256×3/2），其中的等级。

这里要具体到游戏，FF6 中 256 这个数字相对攻击力和力气而言是很大的了，这样，等级的影响就特别显著，平方更加加强了这一点，而且，抛物线的上升趋势比直线大好多，这样，后期长级困难就可以相应的获得更大的回报。

类型 4：D=X(X+a)

例子：FF7 中的基础伤害：Base Damage = 武器攻击力 + [(武器攻击力 + 等级) / 32] *

[(武器攻击力 * 等级) / 32]，其中的等级。

和上面一个基本一样。这样的做法，在 a（这里就是攻击力）不会很大的时候，练级可以取消攻击力的差别。一把最原始的剑可以一直用到最后，反正只要等级够高就好了。如果游戏的设计希望玩家更多的注意收集改造武器，那这样的系统就是在背道而驰。

类型 5：D=f(int(X/10))，假设 X 在游戏流程中变化范围从 1 到 99，只考虑 X 的十位参加计算。

例子：RO 中的基本攻击力＝STR＋STR 十位^2＋DEX/5＋技能影响，其中的 Str。

这个例子同时也是类型 4 的一个变化，巧妙在这个取位上。这样，Str 的变化对结果的影响就比较缓慢，但仍然会在后期给出额外的奖励，也就是说，当到了高等级的时候，可以和 X^2 一样，长级困难可以相应的获得更大的回报,但又不会高得离谱。

类型 6：D=X+Y,Y 是另外一个起作用的参数。当然可以在它们前面加上系数，变成 aX+bY。

例子：FFTA：总武功＝人物攻击力＋武器攻击力。

涉及到参数之间平衡的问题，如果其中之一的上限很高，很容易达到，或者公式中相应的修正系数很大，这个系数在游戏进行到一定程度后，就会完全左右玩家的行动，使得另外的属性失去意义。玩家会表现出疯狂练一个特定的属性的倾向，比如最后都成了野蛮人，或者只要智力 255 其它一概不论都可以通关。对于有同伴概念的游戏而言，如果武器攻击力最终稳定在，比如说 1000 这个数量级上，而人物的攻击力上限才有 255，那最后所有同伴的个性就都被抹杀了，拿着一样的武器就是能力一样的人。

类型 7：D=X*Y,或者加带系数。

例子，FM:损伤＝武器攻击力×武器等级修正×属性修正×特技修正×Chain 修正×格斗出力修正×敌方技能修正×（1＋RND）。

联系不同的属性的另一种方法，乘法和加法的区别在于，前者对最终结果的影响更大。所以类型 7 比 6 而言，可以更好的引导玩家修练一个属性平衡的人物。看一个具体例子：如果采用类型 6，第一个玩家比较偏好 Y,他的属性是 X=2,Y=18。另一个则很均衡,X=15,Y=18，这样，他们的 D 分别是 20，33，差距是 7，跟该系统下 D 的最大可能值 40 相比，玩家一吃亏 17.5%（7/40），只比玩家而弱小了 21.2%(7/33)。现在我们换用类型 7，他们的 D 分别变成 36，270，差距是 234，跟该系统下 D 的最大可能值 400 相比，玩家一吃亏 58.5%（234/400），比玩家二弱小了 86.7%(234/270)。这样玩家一就会感到非常大的压力了。

综合计算式

===

上面那些算出来的东西最后都要进行比较，比如总攻击和总防御的比较等，来决定玩家行为的结果。

1，总攻击-总防御

2， 总攻击/总防御

3，总攻击*(系数-总防御)

公式 1 和 2 有一个共同特点，总攻击必须大于总防御才能产生有效攻击。公式 2 中，总防御必须减小到一定的程度，伤害值才会有明显的增加。公式 2 会导致在一定的总防御值以上难度突然提升，这以上的怪物，你在强也不好打，从而可能引导玩家找寻其他的方法，而不是一味的练级。公式 1 则是线性上升，好处是玩家不会在游戏的进展中感到有难度突然把高的地方。公式 3 很特殊。系数的大小一般是总防御的上限，意思就是如果对手的防御满了，你怎硬打都没用。公式 3 的最终伤害值增加很快，可以达到很高的数值，即使你的攻击能力很低，比对手的防御低很多，只要他防御没满，你就能对它造成伤害，而且值还不会太低。

我们来看几个具体的例子：

例一：有三个游戏，分别采用下面三个公式计算攻击力（其中的参数选择都是为了让这些公式计算出来的数字范围大体相同，方便比较，以后的例子也一样），

公式一：攻击力=等级*100
公式二：攻击力=等级^2
公式三：攻击力=等级+(INT(等级/10)*10)^2

三个游戏中都有一种防御力为 7000 的怪兽，我们来看看在这三个游戏里，玩家分别要练级到什么地步才能战胜这个怪兽？

等级	公式1	公式2	公式3
1	100	1	1
5	500	25	5
11	1100	121	111
15	1500	225	115
21	2100	441	421
25	2500	625	425
31	3100	961	931
35	3500	1225	935
41	4100	1681	1641
45	4500	2025	1645
51	5100	2601	2551
55	5500	3025	2555
61	6100	3721	3661
65	6500	4225	3665
71	7100	5041	4971
75	7500	5625	4975
81	8100	6561	6481
85	8500	7225	6485
91	9100	8281	8191
95	9500	9025	8195

绿色的部分是可以击败怪兽的部分，明显，公式一下的游戏玩家生活要轻松不少。

例二：游戏设计者要给游戏增加一些终极武器，它们有很高的攻击值。在这个游戏中有法师和战士这两个职业，法师攻击力只有 10，而战士有 255，如果法师和战士都可以一样的使用这些终极武器，这个终极武器的攻击力应该控制在多大的范围内才不会破坏职业特性？也就是说，不会让法师拿着武器的攻击力赶上战士？游戏中的攻击力计算式是简单的加法：攻击力=武器攻击力+人物攻击力。

武器攻击力	装备了武器后的法师攻击力	装备了武器后的战士攻击力	法师攻击力可以达到战士攻击力的百分比
99	109	354	31%
255	265	510	52%
1024	1034	1279	81%
9999	10009	10254	98%
65535	65545	[illegible]	[illegible]

绿色的部分，两个职业之间的差异是可以忍受的，而红色的部分则几乎彻底抹杀了职业之间的能力差异。这种附加攻击力抹煞人物基本属性差别的例子在游戏里还挺常见，游戏的开头法师是法师，战士是战士，打倒最后，好的装备（武器）一上，全都一样了。

例三：玩家 A 练级从不考虑平衡，只喜欢升级体力而忽视智力，玩家 B 却总是把得到的经验点数在智力和体力之间平均分配。现在有两个游戏，游戏甲用攻击力=（智力+体力）*5 这个公式作计算，游戏乙用攻击力=智力*体力的公式作计算，A 和 B 谁的练级策略会比较有效？

玩家A		玩家B		游戏甲			游戏乙		
智力	体力	智力	体力	玩家A的攻击力	玩家B的攻击力	差异	玩家A的攻击力	玩家B的攻击力	差异
1	1	1	1	10	10	0%	1	1	0%
1	3	2	2	20	20	0%	3	4	25%
1	5	3	3	30	30	0%	5	9	44%
1	7	4	4	40	40	0%	7	16	56%
1	9	5	5	50	50	0%	9	25	64%
1	11	6	6	60	60	0%	11	36	69%
1	13	7	7	70	70	0%	13	49	73%
1	15	8	8	80	80	0%	15	64	77%
1	17	9	9	90	90	0%	17	81	79%
1	19	10	10	100	100	0%	19	100	81%

游戏甲中两人没什么差别，但在游戏乙中，A 的练级策略就受到了极大限制。事实上，很快的，A 就会发现他在游戏中举步维艰，和 B 的差距越来越大，而不得不思考改变策略。想要让 A 的策略变得有意义也很简单，只要在公式的体力项上增加一个倍乘的系数就可以了。

例四：第一个例子里，线性的公式一看上去对玩家而言是最好的，练级效果最明显，还有什么算式可以产生更明显的练级效果么？当然简单的系数修正导致公式算出来的值的范围发生变化不能算，确保这些公式的结果范围大致落在同样的区间是对这些公式特性进行讨论的前提。

公式一：攻击力=等级*100
公式二：攻击力=等级^2
公式三：攻击力=Int(Sqrt(等级)*1000)
我们依然假设要击败的怪物防御=7000。

等级	公式一	公式二	公式三
1	100	1	1000
10	1000	100	3162
20	2000	400	4472
30	3000	900	5477
40	4000	1600	6324
50	5000	2500	7071
60	6000	3600	7745
70	7000	4900	8366
80	8000	6400	8944
90	9000	8100	9486
99	9900	9801	9949

使用公式三的游戏打起来简直太容易了，而且可以发现，这样的练级在初期就可以收到极大的成效，后期反而不明显，不过反正都已经满了，谁还会去在意呢？

例五：有三个游戏，它们分别使用这样的综合计算式来比较玩家总攻击力和敌人的总防御力：
游戏 A：Max((总攻击力-总防御力),0)
游戏 B：Int(总攻击力/总防御力)
游戏 C：Int(总攻击力*(20-总防御力)/20)
哪一个游戏玩起来玩家会感觉最简单？

游戏A

总攻击 \ 总防御	1	5	10	15	20
1	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0
3	2	0	0	0	0
4	3	0	0	0	0
5	4	0	0	0	0
6	5	1	0	0	0
7	6	2	0	0	0
8	7	3	0	0	0
9	8	4	0	0	0
10	9	5	0	0	0
11	10	6	1	0	0
12	11	7	2	0	0
13	12	8	3	0	0
14	13	9	4	0	0
15	14	10	5	0	0
16	15	11	6	1	0
17	16	12	7	2	0
18	17	13	8	3	0
19	18	14	9	4	0
20	19	15	10	5	0

游戏B

总攻击 \ 总防御	1	5	10	15	20
1	1	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0
4	4	0	0	0	0
5	5	1	0	0	0
6	6	1	0	0	0
7	7	1	0	0	0
8	8	1	0	0	0
9	9	1	0	0	0
10	10	2	1	0	0
11	11	2	1	0	0
12	12	2	1	0	0
13	13	2	1	0	0
14	14	2	1	0	0
15	15	3	1	1	0
16	16	3	1	1	0
17	17	3	1	1	0
18	18	3	1	1	0
19	19	3	1	1	0
20	20	4	2	1	1

游戏C

总防御 / 总攻击	1	5	10	15	20
1	0	0	0	0	0
2	1	1	1	0	0
3	2	2	1	0	0
4	3	3	2	1	0
5	4	3	2	1	0
6	5	4	3	1	0
7	6	5	3	1	0
8	7	6	4	2	0
9	8	6	4	2	0
10	9	7	5	2	0
11	10	8	5	2	0
12	11	9	6	3	0
13	12	9	6	3	0
14	13	10	7	3	0
15	14	11	7	3	0
16	15	12	8	4	0
17	16	12	8	4	0
18	17	13	9	4	0
19	18	14	9	4	0
20	19	15	10	5	0

只要这个比较的结果大于 0，就是攻击成立（黄色区域），如果这个结果大于等于 10，我们可以认为攻击非常有效（橙色）。游戏 B 的公式如果不加上其他参数辅助的话，几乎玩家面对高等级的怪物寸步难行。而游戏 C 则相对最为简单，在玩家等级很低的时候，都可以给高等级的怪物造成一些伤害，事实上它的攻击有效范围并不比游戏 A 来得大，但它的攻击成立的范围却广了很多，感觉上会舒服一些，可能性也多一些。

三、值域范围的作用：零中值体系

==

玩家初期的属性不是 1，也不是 7，8 之类的任意数据，而是设定为 0，以后可以向上增加，也可以减少为负数。这个体系的基本想法就是，一个新进入游戏世界的人物，如果不是特别说明，因该处在整体的平均水平上。其实正常游戏很少能看到这样的定义。玩家在感情上可能会不能接受自己的魅力是-5 这样的现实，尽管从系统的角度看，这和你的魅力是 1 没有什么区别。但用在隐藏属性中还是可以的，也是现实的。现实中可以找到这样的对应属性，比如你的名望，可以变得越来越好，也可以变得越来越差，又比如你的体型，可以从标准起步，随着游戏的进行而变得强壮--肥胖，或者精干--瘦弱，这些都不像你的战斗技能，一般总是从零起步，越练越好。

常见体系 x=[1,10]; y=[1,10]; D1=x*y=[1,100]; D2=x+y=[2,20]; 初始 x=y=5.

零中值体系 x=[-4,5]; y=[-4,5]; D1=x*y=[-20,25]; D2=x+y=[-8,10]; 初始 x=y=0。

下面分别分析一下 D1 和 D2 两种公式下，在游戏中引入零中值体系可能给玩家带来的影响。

D1:

一般情况下，假设 60 是完成检定的下限。玩家从 x=5，y=5 出发，比如练到 x=8，y=8, D1=64>60. 或者 7*9，6*10，都是总共涨了 6 级，最低要求。

换用零中值体系，下限 60 相应的变成 7，玩家从 x=0, y=0 出发，练 6 级可以变成 1*5，2*4，3*3，但只有后两种情况可以使得 D1>7。玩家练级的难度是一样的，看似可以选择的自由度变少了。但这里有一个小窍门，如果玩家故意将低级别呢？-3*-3 一样可以大于 7。这样选择实际上就变多了。如果把这种数学公式形象的表述一下：玩家从一个普通人开始，可以通过做好人爬到高层，也可以通过下黑手得到提升，游戏变得更有趣了。玩家可以真正的作出自己的选择，而不是像在普通系统中那样，按照设计好的路线游戏。这样看来，零中值体系确实可以体现初始人物应该拥有平均水平这个想法。而我们常见的体系则是只能朝着一个方向走到底。

D2:

一般情况下，假设 16 是完成检定的下限。玩家从 x=5，y=5 出发，练到 x=8，y=8, D1=16>=16. 或者 7+9，6+10，都是总共涨了 6 级，同样是最低要求。

换用零中值体系，下限 16 相应的变成 6，玩家从 x=0, y=0 出发，练 6 级可以变成 1+5，2+4，3+3，这样看好像是一样的，而且由于这里是加法，反方向走行不通了。

且慢，现在换一个检定的方法，考虑 D2 和检定的关系是比例关系而不是简单的阈值：

普通=零中值　　完成特定任务的%成功率（超过 100 就只算 100）

1　= -4　　10%成功率

2　= -3　　20%成功率

3　= -2　　30%成功率

4　= -1　　40%成功率

5　= 0　　50%成功率

6 = 1 60%成功率

7 = 2 70%成功率

8 = 3 80%成功率

9 = 4 90%成功率

10 = 5 100%成功率 （引用自 RPGnet）

普通体系中的玩家从 5,5 出发，此时是 50%成功率，修练到 6，7,D=6+7=13=100%成功率。而零中值体系的玩家从 0，0 出发，50%成功率，修练到相应的 1，2，D=1+2=3,只有 80%成功率。再看一个例子，普通体系，从 2+3=5 练到 4+5=9，成功率从 50%增加到 90%。相应的零中值体系，-3+-2=-5 练到-1+0=-1，成功率从 0 只变到 40%。零中值体系下的玩家吃亏了。而且，在总和没有大于-4 之前，零中值体系的玩家得不到任何的成功率。而只要 x,y 中有一个还是负数，玩家在检定时用来比较的数字反而会比另一个单独的数值要低。普通体系则没有这个问题，1+9=10，-4+4 就只能是 0 了。也就是说，零中值体系的引入，加大了玩家练级的难度，而且要求属性平衡，在最早期的阶段，玩家将无法立即看到练级的回报。

==

三，随机数产生方式和利用方式的作用.

D20 体系掷攻击骰时，计算 D20＋攻击附加值，大于或等于对方 AC 值，产生伤害。

当然 D20 体系是很复杂的，攻击附加值的计算可以体现出很好的平衡性和个体，种族差异。但 D20 在总数值中的贡献往往还是很大的。现在把这个骰子的部分单独提出来，看看骰子体系的选择，对游戏行为的影响，和由此模拟出的游戏世界的特性。

看个例子：

你一家三口兄弟住在海边，人类，职业都是渔民。你们每天带着家传的鱼叉出海打鱼。哥哥出道最早，他熟悉鱼类的特性和海洋的脾气，力气大，见识多。弟弟则是个彻底的新手，拿着鱼叉就是乱舞，脑子里压根没有基本的技巧概念。你处于中间状态，略懂一些捕鱼常识，却还不算熟练。你们打鱼这个动作在系统中的描述：

哥哥：D20＋14

你：D20＋7

弟弟：D20＋0(弟弟是完全依赖运气发挥的)

海里就只有一种鱼，行为规矩，防御值：16

这样的话，捕鱼的成功几率将是：

哥哥：95％

你：60％

弟弟：25％

换句话说，假如你们每人每天都试图捕 100 条鱼，哥哥将大致捕到 95 条鱼，你可以大约捕到 60 条，你弟弟则只能希望捕到 25 条左右。

但如果这么简单，游戏就没人玩了，现在看看两种最基本的变化：

变化 1：你们突然得到了一个陌生人赠送的高级鱼叉，这个鱼叉的属性上说："持有者捕鱼技能＋1",鱼还是那些鱼。

这时你们打鱼这个动作在系统中的描述：

哥哥：D20＋14＋1=D20+15

你：D20＋7+1=D20+8

弟弟：D20＋0+1=D20+1

这样的话，捕鱼的成功几率将是：

哥哥：100％

你：65％

弟弟：30％

这意味着：哥哥的成功率增加了 5%(相对值 5.3%)，你的成功率增加了 5％（相对值 8%），你弟弟的成功率增加了 5％（相对值 20％）。越是水平低的人，看似受益于道具的程度越大，实际受益的绝对值是一样的。

变化 2：道具还是那个道具，鱼还是那些鱼。不幸的是，那天狂风大作，海面上怒涛滚滚，系统提示："恶劣天气打鱼，鱼群的防御得到＋1 的保护"

这时你们打鱼这个动作在系统中的描述：

哥哥：D20＋14

你：D20＋7

弟弟：D20＋0

现在面对 16＋1＝17 的检定，捕鱼的成功几率将是：

哥哥：90％

你：55％

弟弟：20％

这意味着：你们三人的成功率下降也都是 5％，不同水平的人，受外界环境变化的影响也是相同的。

这就是在使用一个最简单的随机数情况下对玩家不同等级之间对装备和环境变化的反映的差异的体现角度。

但现实生活中，我们可以这样考虑问题：

不理游戏先，依照生活的经验，一个真正的高手，一个完全瞎打瞎撞的新手，和一个稍微有点知识却又不熟练的人，到底谁应该对环境和装备的改变最敏感？高手应该是不太在意的，剑圣用宝剑

是用，折根树枝当剑一样是用，照样把混混们打的满地找牙。小坯子打架你就是给个再好的剑，也一样是乱舞，不成章法。一个真正的撬锁高手在黑暗中也一样可以摸索这完成工作，不懂原理只会用铁丝瞎捅的新手你就是给他 1000 瓦灯泡照着也是白搭。这是一种情况：拥有最高技能的和拥有最差技能的玩家，都是不太会受装备和环境影响的。倒是那些中间的玩家，给他好剑就能用好，带来极大的利处，撬锁的技术却又不太熟练，一旦不能直接看到就无从下手：拥有中等能力级别的人应该是最受环境和装备影响的人。

单纯的 1D20 不能反映这样的世界体系（当然你可以用其它参数和运算来调整，真正的游戏中也是这样做的）。但前面说了，这次我们不改变公式的运算类型，就在骰子上下功夫。下面是一种可以考虑的修改方法。

===

1D20 和 3D6

3D6=[3,18],基本类似 D20 的取值区间。现在把上面的公式换成：

哥哥：3D6＋14

你：3D6＋7

弟弟：3D6＋0

再来重新计算+1/-1 的的修正对玩家行为结果的影响。

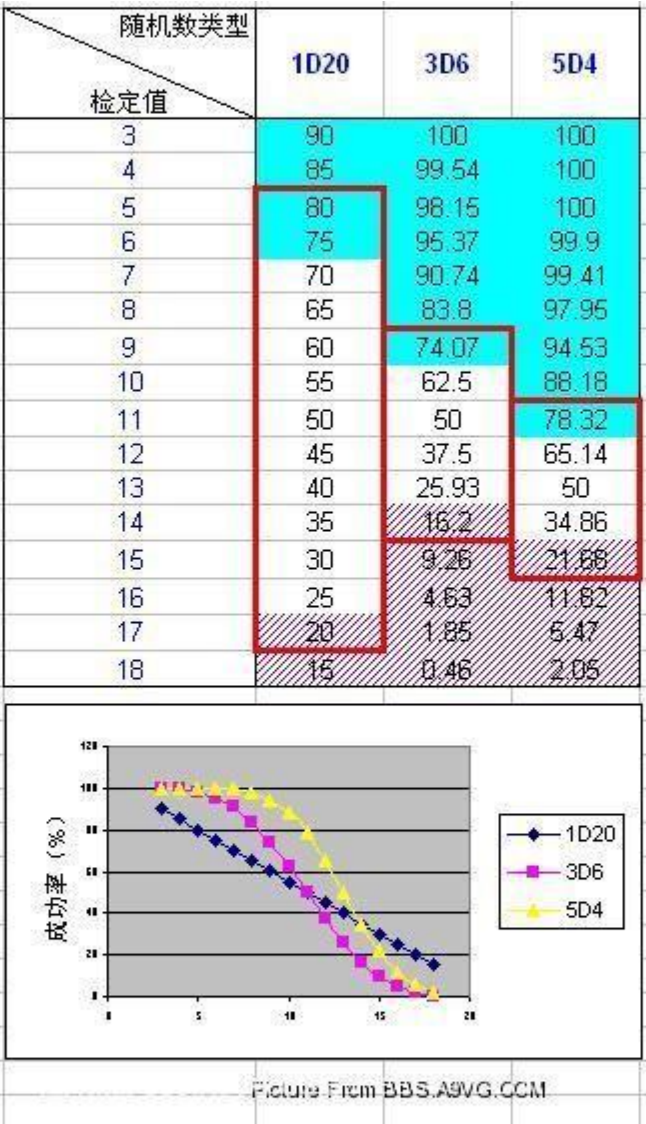
基本状态下，三人的成功率分别是：100％，74.1％和 4.6％。

+1 装备修正后，三人的成功率分别是：100％，83.8％和 9.26％。成功率上升了 0％，9.7％和 4.7％。

-1 环境修正后，三人的成功率分别是：100％，62.5％和 1.85％。成功率下降了 0％，11.6％和 2.8％。

这里,哥哥和弟弟都只受到了极其微小的影响,水平波动不大.实际游戏中,10%以下的几率变动对玩

家有限次数的游戏体验而言,其影响是微乎其微的.就像这个例子中,玩家如果扮演了 DD 的角色,尽管玩家知道自己有 4.6%的几率可以捕到一条鱼,但通常也不会愿意去尝试这么低概率的事件,与其试上几十次,等一次成功,还不如去练级.而这时系统如果对玩家施加+1 的奖励,成功几率也依然不足 1/10.玩家在游戏时往往只会尝试几次,而不可能试上 100 次来仔细体会 4%和 9%成功几率的区别,也就是说,在很少的实验次数下,+1 奖励对低等级玩家的影响几乎体现不出来了。成功率的变化需要到达一定的程度，才能在玩家有限次的游戏活动中得到明显的体现。



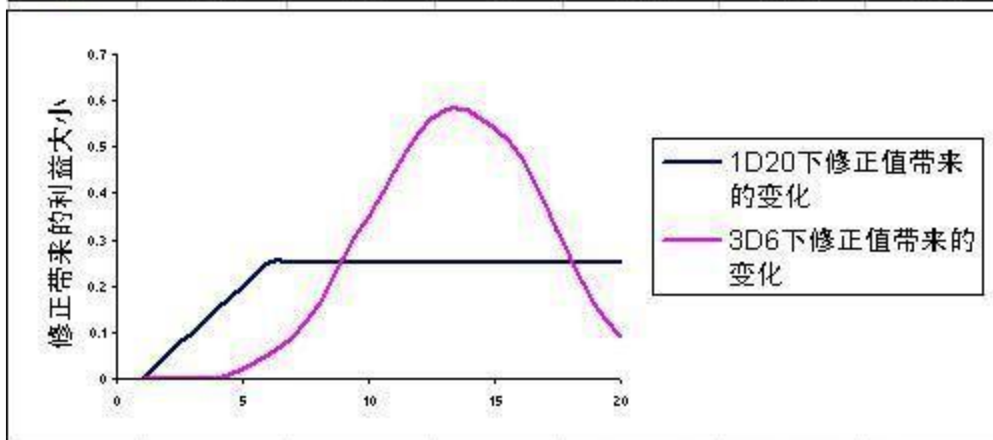
随机数类型 / 检定值	1D20	3D6	5D4
3	90	100	100
4	85	99.54	100
5	80	98.15	100
6	75	95.37	99.9
7	70	90.74	99.41
8	65	83.8	97.95
9	60	74.07	94.53
10	55	62.5	88.18
11	50	50	78.32
12	45	37.5	65.14
13	40	25.93	50
14	35	16.2	34.86
15	30	9.26	21.68
16	25	4.63	11.82
17	20	1.85	5.47
18	15	0.46	2.05

100%-80%这个区间,为了让一个高手玩家的成功率从 100%下降到 80%（蓝色部分）,在游戏使用 1D20,3D6 和 5D4 这 3 种不同骰子系统的情况下,分别需要施加的惩罚值是:-4,-8 和-11.再看中间,如果想让一个中等水平玩家的成功率从略高过 80%下降到 20%以下（红色部分）,三种系统分别需要施加的处罚是:-12,-6 和-5.最下方的区间,对于一个可怜虫玩家而言,如果他试图通过寻求加值修正把自己的成功率从 0 提高到 20%（紫色部分）,三种体系下所需要的加值大小分别是:+4,+7 和+5.这正是我们要达成的目标:外界影响只对拥有平均水平的玩家起最大作用.

5D4 的曲线比 3D6 明显右移了,骰子越多,系统修正对高等级玩家的影响会越来越小:也就是说,骰子越多,高等级附近的玩家表现越稳定,低等级附近的玩家却不得不越来越依赖系统修正.5D4 比较偏向于稳定高等级玩家的表现,练级太快(如图中,能够稳定获得+12 修正的相应等级的玩家在游戏中的表现就已经到顶了,之后的练级没有实质意义了).同理可以推知,2D10 会偏向于稳定低等级玩家的表现,练级太慢.3D6 的曲线则正好平均分部在 D20 两侧,系统比较均衡.

两个系统的差异还体现在特定修正值对不同难度的任务所能起的作用大小上.举的武侠的例子,你是个默默无闻的剑客,那天突然一激动想去参加一个比武招亲.你的三个对手分别是:1,基本不会武功的废柴一个,2,水平和你相当的一个公子,3,一个 80 岁的绝顶高手.当然你最后死在了那个绝顶高手手下.于是你重新 Load,又来比武,这次你带来了一个攻击+5 的宝剑,看看结果如何.

检定值	1D20对应的成功率	1D20附加修正后对应的成功率	3D6对应的成功率	3D6附加修正后对应的成功率	1D20下修正值带来的变化	3D6下修正值带来的变化
1	1	1	1	1	0	0
2	0.95	1	1	1	0.05	0
3	0.9	1	1	1	0.1	0
4	0.85	1	1	1	0.15	0
5	0.8	1	0.98	1	0.2	0.02
6	0.75	1	0.95	1	0.25	0.05
7	0.7	0.95	0.91	1	0.25	0.09
8	0.65	0.9	0.84	1	0.25	0.16
9	0.6	0.85	0.74	1	0.25	0.26
10	0.55	0.8	0.63	0.98	0.25	0.35
11	0.5	0.75	0.5	0.95	0.25	0.45
12	0.45	0.7	0.38	0.91	0.25	0.53
13	0.4	0.65	0.26	0.84	0.25	0.58
14	0.35	0.6	0.16	0.74	0.25	0.58
15	0.3	0.55	0.09	0.63	0.25	0.54
16	0.25	0.5	0.02	0.5	0.25	0.48
17	0.2	0.45	0	0.38	0.25	0.38
18	0.15	0.4	0	0.26	0.25	0.26
19	0.1	0.35	0	0.16	0.25	0.16
20	0.05	0.3	0	0.09	0.25	0.09



Picture From BBS.A9VG.COM

纵坐标是修正带来的利益大小,横坐标是不同相对难度的任务.在 3D6 体系下,曲线是钟形的,在 6-16 这个中间难度范围内,修正带来的利益和损失都是最大的,对于那些 6 以下的极低难度任务和 16 以上的超人难度任务,修正的用处极其有限.上面的例子在 3D6 体系中的表现就是：你拿到那个宝剑之后,对付小混混依然是轻松摆平,对付那个和你差不多的人时,你感到异常惊喜,他本来就和你在伯仲之间,加上宝剑,他便立刻不敌了.你于是一鼓作气冲到那个老头面前,一交手,却发现自己终究还是烂人一个,你的成功率只不过提高到 10%左右,没过几个回合,再次 Game Over.

你疯了,于是修改游戏,把系统改成了 D20 体系,再次 Load,提着那把攻击+5 的宝剑来到擂台前。第一场,提高不大,但也不打紧,反正本来就是十拿九稳的事情.第二场,你感到了一点提高,但不如刚才

在 3D6 下那么明显,好歹这样的提高也足以让你拥有 80%左右的成功率了(而刚才在 3D6 体系下,你已经拥有高达 95%左右的成功率了).好了,不论如何,最后你战胜了他,又来到那个老头面前,你已经眼冒绿光了,这次大战 10 个回合后,你惊讶自己居然不败,因为事实上你获得了和上一战同样程度的加值奖励!相对上次的锦上添花而言,这次是从 10%左右提高到了 40%左右!你完全可以放手一搏了,大胆的赌上一把. 这就是加值修正在不同体系下的差异。

放松一下，开个玩笑，圣斗士如果是个游戏，他的世界设定用的是什么体系呢?

我们这样推论:紫龙看到星矢在打圣域杂鱼时,冲上去帮忙,结果杂鱼一样是被打败,也不能被打败两次吧,因为杂鱼和星矢的战斗是属于极低任务难度.紫龙在处女宫看到 6 个黄金圣斗士对内力的时候,冲上去帮穆他们,就是这一点点小修正,撒加们就被震成几乎残废(我可怜的撒加 GG 啊~~),穆三人组全胜.这一战是典型的势均力敌的难度,紫龙的修正起到了极大的关键作用.而在闯 12 宫和最后对神的时候,星矢一人当然无能为力,紫龙纵然努力帮忙也还是枉然,最后只能以生命为代价迟滞敌人的行动,反正他也不怕死.这类战斗是典型的挑战极高难度任务,紫龙的修正还是那么大,也许更加努力,但却起不到什么用处.所以,我认为,这是一个典型的 3D6 的战斗检定体系.

如果用 D20 重写圣斗士,第一类战斗不会有什么变化,第二场战斗撒加 GG 就会有的救了,而第三类战斗中,这些青铜小子们就可能见佛杀佛了,虽然代价还是要付出的.

==

骰子的使用有三个最基本的要素:

骰子数目的改变:开始你只能投一个 D6,升级后你可以一次投两个了,变成 2D6 了.

骰子面数的改变:从 D10 增加到 D20.

骰子的判读方法:你可以读取点数总和，可以读取特定点数的骰子数目，或者读取部分骰子的点数等等.

在一个游戏系统中,玩家有属性和技能两个基本的参数,为了突出技能的重要性,设定者用 D8 来表示技能骰,用 D6 来表示属性骰,每一级对应一个骰子,比如一个 3 级属性的玩家在拥有 5 级技能时,他的掷骰是 3D6+5D8.这是一个用骰子数量和面数来试图调整参数之间权重的例子。

假设一个玩家属性(A)为 1,然后只练技能(S),和一个玩家技能(S)为 1,只练属性(A),那么随着级别的增长,这两个玩家会得到什么不同的结果.

A1;S0:16.7%   0%   0%   0%   0%   0%

S1:54.1%   18.8%   4.2%   0%   0%   0%

S2:78.0%   39.2%   13.8%   3.7%   2.1%   0.3%

S3:90.7%   58.4%   27.1%   10.2%   6.4%   1.3%

S4:96.9%   74.0%   42.0%   19.5%   12.4%   3.5%

S5:98.9%   84.8%   56.1%   30.3%   20.4%   6.9%

S6:99.7%   92.0%   69.2%   41.3%   29.7%   11.8%

A1;S1:54.1%   18.8%   4.2%   0%   0%   0%

A2 :70.5%   30.7%   12.9%   0.7%   0.7%   0.3%

A3 :83.4%   45.1%   24.6%   2.7%   2.8%   1.3%

A4 :91.9%   60.2%   37.6%   6.4%   6.4%   3.2%

A5 :96.6%   73.3%   50.8%   11.9%   11.8%   6.4%

A6 :98.7%   83.8%   63.5%   19.0%   19.1%   10.4%

两种练级方式对于前三个低难度任务类型而言,都可以最终达到 60%以上的令人满意的成功率,而且进步的速度也大体相同.对于最难的任务,也都没什么效果,最后也不过 10%左右,可以说这对于玩家而言就是会一路失败到底,如果他最终想完成所有任务的话,必须两边都练练.差别体现在中间,第四个难度上出现了两倍的成功率差异,注重技能的最终可以达到 40%,注重属性则最终只能达到 20%.这也符合了我们前面说的最大修正会体现在中等难度任务/中等能力玩家上的说法.

所谓要对玩家的游戏行为产生影响,如果不考虑中途的练级,慢慢耗着,早晚玩家都能练到 A=6;S=6.什么技能优先也就没有意义了.现在考虑这样的情况,系统能够提供的经验值有限,玩家必须学会有效的分配经验值,用来增加属性或者增加技能,看看选择的不同能不能带来不同的结果.如果那个经常选择给技能升级的玩家最终得到了好的结果,那么,这个系统就是对玩家的游戏行为有指导意义了.

不同的骰子取值方式也可以给玩家成长带来的不同效应.下面两个例子自己要去计算是很不容易的,我们也不计算了，但还是看看它们从不同的色子组合上带来的有趣结果:

方法一:玩家掷数个 10 面骰,取数字相同的骰子的个数,高等级玩家可以投更多的骰子.

方法二:玩家掷数个 10 面骰,取数字大于规定检定值的骰子的个数,高等级玩家可以投更多的骰子.

采用方法一的游戏中，玩家等级升高后，有越来越大的趋势得到一个中等的值，得到很大的值的可能性也在增加，但很慢。得到小值(意味着失败)的可能性越来越低了。高等级玩家的优势更多的体现在了能以稳定的成功率完成特定的任务上。

采用方法二的游戏中，玩家等级升高后，高概率出现的值的范围不会稳定在中间值上，而是逐步向最大可取值靠拢。这种体系里高等级玩家和低等级玩家的差别比上一种大多了。高等级意味着越来越强。

如果我们从练级的效果的角度来看：

第一种可能，玩家每练一级对所有难度任务成功率的贡献是相同的，始终如一。标准的 D20 体系就是这样。

第二种可能，玩家练级的效果将先体系在能够稳定的完成简单任务上，对高难度任务的完成率几乎没有贡献，然后才是逐步能够完成中等难度的任务，最后几级的升级则主要使得玩家能够完成高难度的任务。这个是简单的 3D6 体系的特点。

如果我们看看上面的方法二：玩家掷数个 10 面骰,取数字大于规定检定值的骰子的个数,高等级玩家可以投更多的骰子，研究一下这个系统的整体成功率，会得到和 D20，3D6 都不同的结果。不论在什么样的等级背景下。练级总是主要提高玩家解决中等难度任务的能力。对于极低难度和极高难度任务的影响则始终来的比较缓慢。

FromSoftware 与他的奇幻宝藏

烘烘牛

很感谢那个奸商，如果不是因为他，或许我永远不会知道这款游戏；但同时我也憎恨他，如果不是因为这款游戏，恐怕我也不会永远的纠结下去......

呃，为什么？好吧，其实这要从很久以前说起......



早在 90 年代末光碟游戏机刚刚兴起的当儿，拜《D 之食卓》当时强大的 CG 动画和气氛所赐，我一度迷醉在恐怖游戏的光环之下。《D 之食卓》爆机后，市面上一时还难以寻觅到风格相似的作品。于是在老板的推荐下，我试玩了游戏《king's FieldⅡ》，也从此一发不可收拾的开始了 FromSoftware 的奇幻世界之旅。

这是一款全 3D 的第一人称视点 RPG，抛开老套的英雄拯救世界的主题暂且不谈，《king's Field》系列凭借当时 PS 主机强大的 3D 处理能力，将晦涩阴暗的奇幻世界和压抑绝望的孤独感诠释得淋漓尽致。游戏世界中万物行动的轨迹，以及主角的攻击动作，在一帧一秒之间均流露着浓厚的西式奇幻风格。

超高的难度，庞大且充满了各种隐藏要素的神秘领域，总能激发玩者无穷的挑战与探索欲望。如果有幸接触过这个系列的朋友，也许都会对游戏 Game Over 时那撕心裂肺的"啊"印象深刻。遗憾的是当时还未购入 PS 主机，我们即使付出了 10 元一小时的试玩代价，黑心的老板也不肯提供记忆卡储存进度，于是我错过了与《king's FieldⅡ》的亲密接触。直到第二年购买了 PS 之后，才从

《King’s FieldⅢ》开始该系列的正式体验。由于《King’s Field》在国内缺乏知名度，当时互联网也未开始普及，所以导致我在长达 10 年的时间内都无法找到《King’s Field》前两代的光盘和 ISO，这也许算是笔者个人的游戏经历中极其重要的一个缺失吧。



从《King’s Field》到《天诛》，再到后来的《装甲核心》系列，人们开始对 FromSoftware 这个神秘的公司有所了解。如果说 Tecmo 的的动作游戏是血淋淋的杀戮快感，那么 FromSoftware 的游戏里则体现一种刚柔并济的硬派作风。很难想象，这样一个彻头彻尾的西式硬奇幻风格的游戏，竟然出自一家地地道道的日本游戏厂商之手。

从过去到现在，FromSoftware 一直是 SONY 比较忠诚的盟友。在 PS 发售之初，软件阵容极为匮乏的时期，FromSoftware 凭借《King’s Field》系列为 PS 在日本和欧美市场赚取了大量人气。在后来日本游戏杂志《FAMI 通》上曾进行过 PS 上最重要的 ARPG 类游戏的统计排名，《King’s Field》系列竟一举包揽了前三名的位置，当时该游戏系列对 PS 主机的重要程度可想而知。

到了 PS2 时代，不知是游戏市场的格局重组，还是玩家群体的新老更迭所致，《King’s FieldⅣ》的发售惨遭前所未有的滑铁卢，迄今为止也只卖出了区区数十万套。这一结果直接导致《King’s Field》系列的沉寂，从此几乎销声匿迹。即便是后来在 PSP 上发售的《King’s Field Additional》，也不过是一款四不像的商品，早无了当年该系列一贯的硬派风格与奇幻气息。

《King’s Field》系列的开发人员应该是一群无比忠实的西式奇幻迷，他们固执而坚决地贯彻着自己的游戏理念，并试图将种种想法为玩家们所理解接受。无奈的是，作为商品而存在的游戏，必须接受市场的检验，历经接二连三的失利，不知《King’s Field》的 PSP 版本是否从此成为最后的绝响。



今年初，偶尔看到了 FromSoftware 新作《恶魔之魂》的相关介绍，不由为之热血沸腾，于是在游戏发售后第一时间将其入手。果然，那熟悉的阴暗世界，压抑的绝望感，无助的孤独感再一次让笔者梦回往昔。就连"达到一定 HP 数值，跳下某悬崖拿取超级武器"的变态设定都与《King’s Field》如出一辙，所以在下敢打包票，《恶魔之魂》与《King’s Field》当初的开发人员之间肯定有着莫大的关系，但至于是不是同一位制作人，还需要进一步求实查证。

令人欣喜的是，《恶魔之魂》虽然并未在发售前做过多的宣传，但凭借优秀的游戏品质，销量一直持续攀升，在众多玩家和专业游戏媒体上均获得让人满意的评价。游戏的美版也即将发售，希望这一次，FromSoftware 能在欧美市场再度掀起如《King’s Field》一般的西式奇幻旋风。

时间如鲜血一样流去，在游戏不长不短的编年历上曾跃升了无数耀眼的明星，但他们其中的一些不过稍纵即逝，即便后人再想回顾，一时也无从说起。在奇幻游戏这条道路上，FromSoftware 终于艰辛地踏出属于自己的痕迹。现在只有一个心愿，无论现在还是遥远的将来，他们都能坚持以往，让我们重温《King’s Field》那梦幻般的瞬间与永恒。

大陆游戏史上的十大惊天骗局

rakehell

之所以会写这段文字，主要是春节假期闲来无事，同时，作为一个快三张的中老年玩家，回想一下自己经历的那段闯关族经历。现在，玩游戏的时间已经越来越少了，但是每当我拿起手柄时，都会有一种莫名的冲动。是的，我爱游戏，一生一世。
谨以此文献给与我一样有着 20 年的游戏生涯的骨灰级玩家们。

第十位：中国自行研发的游戏机
这实际上并不能仅仅算作谣言，因为这台传说中的天国神机确实曾经有过雏形，甚至曾在某次展会出现过所谓的样机。但是它生不逢时，在游戏被各方专家斥责为洪水猛兽的年代中，胎死腹中只能是它唯一的结局。而且直到现在，中国大陆也缺少自主研发芯片的能力。因此，在各位的有生之年里，我们估计是无法看到由中国自主研发出来游戏机了。

第九位：游戏机可以让孩子学习进步
无奸不商，无官不商，这个骗局完全是官商勾结的产物。弄个"寓教于乐"做幌子，拿出来骗那些个望子成龙的呆头父母们。也许这些东西在国外可行，但是在中国这种落后的科举选拔制度及教育体系下，根本就没有用。学习机？这是什么东西，根本就是游戏机的畸形儿，红白机加个键盘就是高级电脑了？那我把 4 台红白机捆一块，是不是就成了土星或 PS 了？当时，小霸王、步步高、万利达各种学习机如日中天，甚至在央视的黄金时段，由成龙代言广告，一句"小霸王其乐无穷"曾经萦绕在 80 后的脑海里。但是，请大家不要忘记，这些公司的前身到底是什么来头？

第八位：赵灵儿不死之迷
年代推进至 90 年代中期，当时，家用电脑逐渐兴盛起来，而一款由台湾大宇公司制作的游戏软件，逐渐成为了每一台电脑上的必备之选，那就是神作《仙剑奇侠传》。当时根本没有 U 盘和移动硬盘，散装光盘光盘也不像现在这样，于是，利用 3.5 寸软盘互相拷贝就成了这款游戏最多的传播途径。有多少人，为了拷回这个游戏，东拼西凑找软盘，又有多少人是在同学或是亲友家熬了几个通宵将这个游戏通关。为了让赵灵儿不死，反反复复在试练窟中进进出出，每个 NPC 都对话无数遍。但是，结局却只有一个。

第七位：暗黑破坏神 2 中的国语
这又是不知哪个被驴踢过的愤青冒出来的废话。据说，在暗黑 2 中，第三关的某些地域中，会出现说着中国话的怪物，并以此引典论经，发声明抵制这款游戏，甚至在著名的报刊和杂志上都有描述，引得无数有识之士大肆宣扬，将其斥为对中国民众的污辱。暗黑 2 大多数人都玩过，相信大多数人也确实听到过有类似中文发音的怪物吼声。可关键是这些真的是国语吗？如果这些怪物冒出一段郭德纲的段子那还情有可原，可关键是那些话语全都含糊不清，又都是片段的词汇，那位愤青的想像力也太丰富了。再说了，人家说中国话就代表是中国人了？没准还是一群曾经到中国留过学的人变成的怪物呢？

第六位：无敌和伊籍和阿哙喃
三国志是光荣的标牌，但国内玩家第一个接触的三国类 SLG 却是由 NAMCO 出品的霸王的大陆，

以至于，由于繁体的"陆"字与"逵"字相近，以至于当时有不少人将这款游戏爱称为"大逵"。其时，街机上的三国志正值当打之年。也使得这个游戏迅速风靡。那个经典的按着选择键反揉方向键的秘技大家一定耳熟能详。而还有一个神秘的设定，老玩家也一定记忆犹新。那就是无敌的伊籍和阿哙喃，传说中，只要将这两个人找到，在特殊时间下，触发特殊的条件，那就会让这两个人无敌于天下，成为文比卧龙凤雏，武赛关张赵马的绝世强者。事实上，在 8 位机上，处理这么大量的数据确实有些困难，所以，难免会有一些 BUG，但正是这个 BUG，让伊籍与阿哙喃这两个名不见经传的小人物，迅速被大家所熟知。但是，这个传说是真的吗？抱歉，笔者没有玩出来过，就当它是一个美丽的传说吧。

第五位：中国第一款自制游戏《红花会密令》
这如同第十位的中国自主研制的游戏机一样，并不能算是一个真正的骗局。因为北京的叶氏兄弟确实曾经编写过这款游戏的整个文本，可以说，开创了中国游戏业的先河。可是，让人痛心的是，难道中国游戏业的发展，一定要由一群刚刚上高中的学生来推动吗？《红花会密令》就如同一个优雅的骗局，让生于 80 年代前后的人开始了对游戏的重新认识和理解，从此，中国玩家真正的步入正轨，成为了一个团体。从此，中文词汇中有了"闯关族"和"电玩一族"。现在有多少投身于电玩行业的人员，是受了当时叶氏兄弟的影响。之后，金盘公司的《神鹰突击队》成为了第一款原创国产游戏，在此之后，国产游戏如雨后春笋一般，这其中，既有《秦殇》《剑侠情缘》这一类的佳作，也有《血狮》这种极品烂作。但大陆的游戏业总算是发展起来了。如今的叶氏兄弟年过而立，希望有一天《红花会密令》重出江湖。

第四位：《电子游戏软件》停刊之迷
《电子游戏软件》前称为《GAME 集中营》中国第一本有了刊号且正式发行的月刊类游戏杂志，是中国游戏刊物中当之无愧的龙头老大。直到十几年后的现在，依然有着无数的 FANS。然而在 95 年，却是电软最为黑暗的年代，由于对现实的抨击，电软被勒令停刊，直到 95 年 10 月，才再度凤凰涅磐，却已经物是人非。很难有人说清到底是因为什么才被停刊的，但在，在停刊之前的几段评论中，却确实触及到了当时媒体宣传的底线。他们嘲讽的一些光明正大制作散装光盘与假冒游戏的企业，根本就是某些国家机关的三产或者某些上层官僚的家族企业，在那个政企不分的年代，这就是自寻死路，在如今，这个网络发达、私人博客横行的年代，这些都不是问题，但是在当时，这些就是罪无可恕。《电软》的停刊与复刊，牵动了当时数十万人的心，关于停刊的理由也是越传越凶，甚至当时不少的玩家，直接写信去骂那个落井下石的《电子游戏与电脑游戏》这个杂志的编辑。然而无论如何掩盖，真相总有大白的一天，而与此成鲜明对比的，是中国玩家矢志不渝的精神。

下面，我们将进行大陆游戏史上惊天骗局中的前三位
第三位：汉化游戏
2000 年，家用电脑迅速普及，越来越多的国外大作，被中国公司汉化后进入中国市场，然而正如国产游戏的质量参差不齐一样，汉化来的大作也是良莠不齐，有些甚至是不堪入目。这其中，首推《上古卷轴——晨风》和《格兰蒂亚 2》。毫无疑问，这两款游戏都是大作，然而国内的公司竟生生将这些大作搞成了烂作，难道这些汉化公司的人员都在中国足协任过职？层出不穷的 BUG，词不达意的中文，难以入目的难看汉字。汉化质量甚至不如一些几个人独立汉化的 SFC 或 MD 的游戏。而最重要的，就是之前对这些游戏的宣传，什么欧美风靡的 RPG 啊？什么日本顶级角色扮演啊？什么绝对的超值之选啊？这些汉化劣作，极大的刺伤了玩家的心，成为中国游戏业最为可耻的骗局。

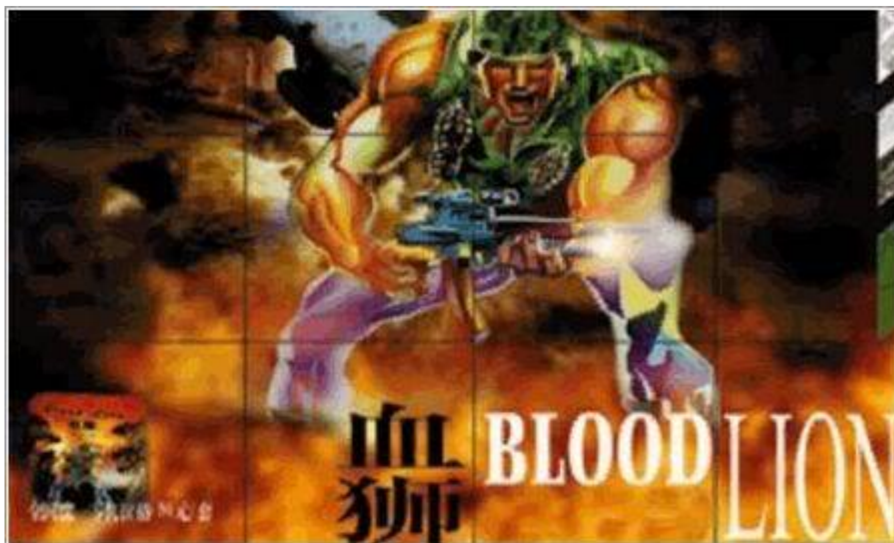
第二位：希尔顿烟盒换游戏机
这是一个完全被孩子们传播起来的谎言，一个现在听起来就想笑的滑稽骗局。据说，只要收集了 200 个希尔顿烟盒里盒顶处的标签，就可以换一台游戏机。我小时住在北京的崇文区，但是在海淀、朝阳、宣武区都听到过这个传闻。当时，有多少孩子让爸爸改抽希尔顿啊？实际上，这个骗局漏洞百出，第一，香烟是肯定不允许搞促销活动的；第二，传闻中只说可以用烟盒换游戏机，却没有给出在哪里换，有效时期是多少？但是，这个谎言还是成功流传了开来，甚至连某些大人都相信了。孩子们天真的相信着，天真的坚持着，但是当他们还没有收集到 200 个标签时，父母往往就已经给他们买回来一台游戏机了，也许他们的梦真的实现了。

第一位：永恒的水下八关
一个贴图 BUG 居然会被中国玩家传得如此之神，中国玩家的想象力简直是举世无双。我想，每一个从那个年代玩过来的玩家，都应该听说过"水下八关"这个古老的词汇吧，这个词中蕴藏着何等强大的力量。在当时那个通信基本靠吼的年代里，哪里会有"攻略"这种新鲜的事物，一种异样的表现，就会让人联想出无数未知的可能。也许，当老玩家有了后代，会用这个故事教育下一代吧。"你们多幸福啊，玩个游戏都能找攻略，我们当时玩游戏时，完全靠自己摸索，一个贴图 BUG，曾经把我们蒙得一愣一愣的。"

编者注:没想到这贴子这么长时间还没有沉,有点偷笑了.LS 很多朋友都提到<血狮>,之所以没有将它纳入,主要是由于,在当时,国产游戏刚刚上路,国内游戏制作公司大多都是由一群玩而优则编之的人组成的团队,根本就不知道游戏应该怎么做.而且,我一直认为,<血狮>这个东西根本就不配称之为游戏.另外,很多人都提到过阿哙喃和伊籍的变身问题.我又上网查了一下,看来确实是真的.不过,我一直认为,其变身是由于系统 BUG,而不是系统设定.而且大家大多都是玩的散装光盘的卡带.我不知道如果是原版卡带是不是也存在这种情况.
不过还是要感谢大家的建议

立花哲 回帖评论:

黑暗时刻--血狮事件



1997年，只要有游戏存在的地方，就无处不充斥着愤怒和谩骂
就算一些恪守"只有不喜欢的游戏，没有垃圾游戏"理念的文明玩家，也在这一刻失去了理智
有愤怒，有咒骂，还有无数玩家伤心的泪水
而这所有的一切，都是因为一款游戏，它的名字叫《血狮》

1997年4月27日
这是一个所有老玩家都不会忘记的日子
这一天，就是《血狮》的发售日

也许，有很多朋友不知道这款游戏，那么，我就为大家详细介绍下
先来看一下《血狮》的宣传口号吧

"详解2010年，你的故乡-中国，超级大国在沿海大规模登路，鲜血染红暮霭，火光撕裂长夜，隆隆战车辗碎你的美梦，你的装甲在M1A1面前犹如薄纸，面对联军，我知道你的选择，尽管那是一个惨淡经营，但是，我们是男人，那种有血有肉的男人，对吗？有些必须解决的事情，我们别无选择，当一头遍身淌血但昂首挺胸的雄狮吧！和你的战友一起痛击侵略者，保卫中国
耗资百万，倾力制作，场景宏大，国内典范
国内高水准前卫摇滚乐手音乐制作，软件创作群实力雄厚，美术创意天马行空
万众期待《血狮-保卫中国》贺岁劲爆登场！"

怎么样，燃了吧！
《血狮》的宣传可谓是非常成功的
敢问喜欢RTS游戏的青年，哪个不是堂堂热血男儿，保卫祖国！你有理由抗拒吗？支持国货！你能说不吗？
"超越C&C"！你能不期待吗？
再加上当时《C&C》依旧火热，而《红色警戒》还没正式进入国内，还有那某岛事件= =
结果血狮在首发前就创造了4万的订货量，这在当时来说，简直就是奇迹！

但是在从发售日开始，《血狮》也经历了从天堂到地狱的全过程
我已经不知道从何说起这游戏了，还是让我们来看看网友们是怎么说的吧
以下引号内的内容转自"WING"的信箱

"警告！警告！！
《血狮》已上市，各位玩家切勿购买！！《血狮》的散装光盘包装十分精美，但里边的却是垃圾，不知该用什么形容词形容的垃圾！买了《血狮》的玩家恐怕真的遍地"血尸"，血泪成河！！

1.《血狮》只有二百多兆的内容，但是是压缩的，万一光碟有什么小小的划伤，则此碟有９０％的可能性报废！

2.游戏安装解压缩十分慢！我便用了半小时安装了４８兆的内容，真不明白游戏为什么要压缩，不是还有很多空间吗？？最气人的是１００兆的动画竟要安装才能看，人家《Ｃ＆Ｃ》、《红色警报》及其它游戏的动画根本不用安装，而是直接用ＣＤ看......好的大作游戏都是联着ＣＤ玩，而《血狮》竟可以脱离ＣＤ玩，将本该由光驱做的工作交给硬盘负担......垃圾！

3.再看游戏的文件，里边有裸露的ＢＭＰ、ＷＡＶ等文件，若是专业大作的话，决不会让这些文件在外，一般会链接至一个文件中。还有，游戏的开头的公司等名称竟然是ＢＭＰ图片，并由ＱＶ看图器调用。游戏的每一关的文件也是分开目录放置......就这些也可以看出游戏制作组并不专业！再回头看看游戏封面与宣传海报画，真是奇差无比，意图画出中国的"ＲＡＭＢＯ"，但却画出个四不象，那蓝色的裤子更是另人反感，那枪亦不伦不类，周围的那些更不知是什么怪物，就算是我画的漫画式的也比它那糟糕的写实的强！

4.游戏的内容更是惨不忍睹，现在摘一些在《大众软件》中介绍的内容对照检查：
"紧张刺激的摇滚背景音乐"
根本无音乐，虽然游戏中有设定用ＣＤ音乐，但散装光盘中并无ＣＤ音轨，我只好插一张《红色警报－－反击》。

"真实的爆炸、房屋倒塌"

并不见有什么真实的爆炸，连《Ｚ》也比不上；房屋也没有什么倒塌，直接由"有"变"无"，连《Ｃ＆Ｃ》的分级损坏变化也没有。

"空袭警报...一大批世界上最先进的武器系统ＸＸＸ...抢夺敌方武器装备......"
真遗憾，在第一局中便不断莫名其妙地ＲＥＳＥＴ，连第二局的影子也见不着，更别说什么武器了，真怀疑有没有人能爆机。

"扫射...使用不同方言的士兵对话..."
极少见到士兵扫射，倒是经常见到士兵在扔手榴弹，纵使敌人就在眼前也是手榴弹而不扫射，也不怕自己"开花"；一开始时，战场上并没有什么敌人，但哇哇地英文喊叫声却不断，我方士兵更是鸡叫一般，"有种的跟我上！"这句活像是国民党垂死挣扎、顽抗到底的叫声！而且叫来叫去就那么两句话，有时张冠李戴，有时还哑口无言或是喊出"有种"便把下半句吞回去。与《Ｃ＆Ｃ》等大作相比相差悬殊......

"......等等在游戏中均以真实比例重现，每套武器装备均建有３Ｄ模型，８角度移动方式，士兵动画超过１００桢，在对象控制上，"血狮"打破常规使用解析格的概念，使屏幕物体能以向素级移动。"
游戏中平民房与其它物体并不成比例；什么３Ｄ模型很差劲，经常见到坦克头变为坦克底座，即有两个坦克底座层叠在一起.....；士兵的动作更是少，不知如何有１００桢；向素级的移动使得士兵的移动比《红色警报》的"妈妈坦克"还慢......他妈的！两国交战，士兵们竟在悠闲地散步，有的竟在近距离接受敌人的洗礼而不还手，连基本的防卫ＡＩ都没有，情形就象是在玩"找朋友"，我方和对方"悠闲地散步"，大家走近ＦＡＣＥ　ＴＯ　ＦＡＣＥ互相"问好"，"拍拍手"然后交面而过，又或互扔"糖果"慰问......

""血狮"是一款典型的互动即时战斗游戏。在常规的即时战斗游戏优点的基础上还加入了智能控制与计划控制等先进技术，例如：在目前的即时战斗游戏中，你指派一部分士兵攻击坦克，士兵将以一条最近的路线前进，并攻击敌方，这其中没有战略、战术问题，只是猛打猛攻而已，在"血狮"中，控制技术变得完善贴近真实，士兵的进攻路线可以按玩家划出的轨迹行进，士兵的智能状态方案可以选择成：机动、撤退、进攻、防守。利用这些特性，你可以实现多种战术如：在进攻一辆坦克的时候，可以派几个士兵佯攻，几个士兵从后包抄，派坦克来回穿插敌人阵地等等。这些战术与计谋不是不是靠在菜单中选择的，而是靠玩家的真实操作实现的。另外，"血狮"不同于别的游戏，为了增加难度，只是增加敌人的数量，使玩家疲于应付潮水般的敌人，而是使敌人的智能水平提高，另敌人真正能够成为对手。"
《血狮》是一款典型的垃圾游戏，是一款典型的骗人游戏！无任何常规的即时战斗游戏优点，更无什么智能控制与计划控制等先进技术！在《血狮》中，控制技术十分差劲，远离真实，士兵的进攻路线无任何的轨迹，士兵没有什么所谓的智能状态方案，例如：命令士兵前去某地，通常有５０％是不听命令的；命令一群士兵去攻击敌方士兵，有的南辕北辙，有的呆站想入非非，有的趴在地上睡大觉，有的却原地乱扔手榴弹，有的倒是挺勤力地在原地绕圈子做热身运动......只有一个士兵去近距离扔糖果（手榴弹）齐齐乐、有福共享。这倒是挺"人性化"的，或者说，这就是所谓的智能战术～迷惑术、声东击西、暗渡陈仓、先礼后兵......当你指挥坦克去攻击某物体如敌坦克该己方坦克却"聪明"地作出决定"擒贼先擒王，斩草要除根"走去攻击兵营，简直比《Ｚ》还要ＡＵＴＯ！命令士兵到某地，常常因中间有障碍物而停下，而不会绕道而行......敌人的ＡＩ与己方一样低，在这小小的"公园"中到处"散步"，且人声鼎沸，人数不少，傻瓜对白痴确实是"棋逢对手"！

"我们要告诉玩家"血狮"同你所想象的国产游戏有本质的区别。好了！有关对"血狮"的评价我们还是请各位玩家评判。"
喔！果然是有着本质的区别！本质是牛年宰牛！！评判？不敢，最多是批判罢了！如若有Ｅ－ＭＡＩＬ就好了，俺一定要送个ＢＯＭＢ给他们！让他们去保卫ＸＸ......>:{ #$%&*@!

5.游戏的菜单界面很差劲，比《魔兽争霸Ⅱ》还衬气；现代战争中无雷达也能看到小地图，在小地图中，敌黑我棕，极难观看；我方的ＨＰ是白色的，亦是难看，而敌人及建筑竟无ＨＰ查看！

6.从游戏的整体上看，甚至连《一线生机》也比不上，更不用说要超越《Ｃ＆Ｃ》了！难以想象的是这个极其差劲的游戏由３０多人制作，广告还说是"睡狮猛醒"......:)，制作此游戏的北京尚洋信息技术有限责任公司还说公司的策略口号是"品质即生命，服务产品"；《大众软件》采访中还说"尚洋信息公司成立伊始便对自己树立了明确的目标，成为中国游戏软件和电子出版业的最强者之一。...公司投入了最为强劲的开发力量，斥重金组建了堪称国内一流的开发小组，为了公司自己的形象，也为了打破国产软件的沉闷，制作了这款令人热血沸腾的《血狮》。"呃～真恶心！！"长期以来软件的商品化的经验使开发队伍日趋成熟，效率颇高。"恩，商品化的经验足够，效率颇高，队伍也日趋成熟～～无商不奸！骗钱的经验丰富，效率高......"......这一切的一切都会令最挑剔的玩家满意。《血狮》的特点是投资大、场面激烈，......总投资达１５０万之多。......"一派胡言乱

语，连《Ｚ》都比不上，场面并不见激烈，只见"热闹"，你来我往倒象是赶集，１５０万都被一群"北方狼"给吃掉了！吃剩一小块留下悬赏宰牛～悬赏１０万元爆机奖，恐怕玩家被气死也没有人爆机，１０万元拿去作医药费了。悬赏通告上还用"向玩家宣战""你是一个合格的ＧＡＭＥ玩家吗！还是一只"菜鸟"不承认？好来证明一下！""检验玩家水平的机会总算到了！让我们来看看到底各位的水平如何！这次的比赛真的绝对公平、绝对划算、斗智、斗狠！"呃～我呕！！如果不是尚洋信息再三发誓说不会发放ＤＥＭＯ版，我真的会以为手中拿着的是演示版。

经过这次的教训，我更加不想买国产游戏了，虽然我买的是散装光盘，但我仍觉得上当受骗亏本了，幸好没去定购正版，就算正版卖到２０元我也不会去买的。我对国产游戏更加反感了：本来技术就落后，又不进取，更不会将勤补拙，一味粗制滥造，量多而质差；本来游戏就做得差劲，还要大做广告、自吹自擂、吹牛不用本，吹得天花乱坠、天上唯一地上无双......怎么这些人脸皮这么厚，老是沾沾自喜（反观中国现今社会，大多数的ＸＸＸ也是如此，一点也不诚实）、丝毫没有自知之明，殊不知自己在大千世界中是一点尘屑，井底之蛙何时才能看看井外一望无际广阔的天空与大地呢？最讨厌的是做广告时还要打着"爱国"的旗号，好象不买他的游戏，不买他的正版就是不爱国......如此差劲的游戏作品实在是在玩弄各位玩家的爱国主义精神，"爱国"一词亦成了他们的帮凶了！《大众软件》也变成了《大众骗子》！

但愿今年夏季由"逆火"制作的《天惑》不会再打击我这弱小的心灵了！《天惑》倒是没有什么做广告，几年来只有三、四次的露面，而且多以图片见面，并没有那些天花乱坠的描述，连普通的描述也没有，实在是默默无闻，从图片上看，游戏可以和街机拼。届时我会先买散装光盘看看效果如何，如果真的如我所期待的这般精彩，我便要咬咬牙关，勒紧裤带买个正版回来......

顺便说一下，假如中国足协真的卖断几年的游戏版权给外国游戏制作公司制作游戏，那可是天大的喜讯，好过浪费人力、物力、财力、精力、时间让自己人做烂中国足球游戏，打击中国足球事业。还有就是中国的游戏事业在现今阶段千万不要提什么要有"中国特色"，要不就象中国的足球、漫画、动画片等事业一样没有什么大气候，只有少数的有那么一点点的成就。当年清朝"施夷之技长以制夷"不也是先照般吗？中国的这些事业犹如婴儿，还未能自立，不要标新立异搞什么"中国特色"，人家会爬、走、跳、跑，难道尚在学走的我们要飞吗？？况且外国的许多游戏不也被我们中国玩家所喜欢吗？除了语言、文字的障碍和政治等的因素，并不存在什么符合不符合中国国情的问题，让我们跟着地球一起转吧！"

够了！虽然说了这么多依然不能平息广大玩家愤怒......
《血狮》烂了，玩家的心要碎了
在中国的玩家心理，这是对 Made in china 的一次致命打击，无数玩家从此成了"国产游戏黑"
他们因为《血狮》而再也不能信任中国力量，这是何等的悲哀......

吴刚这个被和《血狮》联系到一起的人，曾经写过一篇文章，开头是："这些年来，两件事使我印象深刻：有几个湖北的大学生为了在首发式上买到《血狮》，凑钱来京买走一套。走的时候自知有愧的销售人员一再地对那个学生说，有什么问题一定要来电话，我们给你们解决。但是直到今天，那几个学生没有来过电话，也没有来信，我知道他们真的被深深地伤害了。是的，那种骤然而来的打击使他们的内心有强烈地被欺骗的感觉。我意识到，我们失去了他们，这是我们最大的悲哀。
"另外一件事是我曾经看过这样一封信，有一个人在《血狮》失败后写信明确地讲，他不退货，尽管他非常愤怒，他说就算是为中国软件业做贡献了。不过，以后他可能不会再买国产游戏了，他说他很抱歉。"
....

很多玩家都感慨说：如果《血狮》能做的好一点，哪怕是那么一点点，只要能让大家甘心付出点耐心玩下去的程度，恐怕她就能成为中国游戏史上的传奇
但是事实却是那么的残酷
也有消息说，《血狮》本来是要推迟发售时间来争取做得更好，但是已经收了定金的经销商的催促和其他多种原因，逼得尚洋不得不将半成品上市
而 12 年后的今天，一些玩家还修正发布了《血狮》的 2.0 版，不知当年的老玩家们看到的话，要作何感想

时至今日，《血狮》已经成为了游戏界的负面教材
一些感到好奇的玩家，在下载了游戏并且试玩了以后，也不忘揶揄一番
看看现在的网游是怎么说的吧

"其实《血狮》的真实度应该在所有 RTS 游戏之上吧，不说画质、操控感，只说拟真度~

士兵在战场上因为生理、心理因素，当然不可能百分百听话，而且指挥一对人打另一个敌人也很难做到，毕竟这之间可能有敌人掩护炮火、有飞行的子弹，还有可能士兵正在上子弹。
指挥士兵到某个地方，不按 A*的最佳路线走很正常，真实战场情况残酷，有时下达一个命令，从 A 到 B，可能很久都完成不了呢
有时敌人没打完突然过关了好理解，毕竟不是每个敌人都敢战到最后一个兵的，看到大部队失去后，很可能就投降了
有时消灭所有敌人后也不过关也好理解，战场不就是这样的么，好像完成了某个任务，但是不是真正完成了谁知道呢，不还是要耐心等待集结号
战场就是一个浑浊模糊交织的混合物，我相信血狮很好地再现了这一点 ”

“解读血狮真实内涵！！！！！！
火星快报： 著名游戏公司 EA 和暴雪公司已被血狮发行公司吞并！由于血狮游戏太好玩了，不少玩家抱怨游戏中士兵不听指挥，鼠标点那里士兵不动，其实大家都误会了 那是游戏方特意开发出的新 AI 即是 士兵偷懒叛变 AI 众所周知士兵也是人 也是有自己的思想 所以不动 是人的正常反应 还有抱怨士兵会凭空瞎扔手雷，其实大家也误会了，制作方完全考虑到了士兵在真实战争下的心理因素，你想啊 面对断胳膊断腿的战场上 哪里没有吓坏的士兵 有一部分士兵由于过度惊吓精神出现问题 自然就吓扔手雷 或是停止不前，由此看来 制作方是费尽了心思啊！！！还有血狮那抽象的画面，你智商没有个 120 以上你压根就看不懂，更让我们感动的是血狮的制作方其实出这款游戏不仅仅是为了娱乐 更是在游戏中锻炼和开发玩家的情商！！！你想啊 面对犹如毕加索抽象画般的画面，还有那带有惊人 AI 的士兵 能通过这么一款游戏已说明你是一个在生活中能够面对任何困难的人，更是有惊人的毅力成功的人，由此看来血狮是一款旷世杰作啊！”

“玩了血狮 我觉得是款不错的游戏 同意的进！！！
理由分析：
1.彩色的画面
至少可以显示绿、黄、蓝、白等好几种颜色
2.可以用鼠标控制
多框选几次就可以执行指令
3.运行流畅
我的电脑只有 2G 内存，酷睿双核处理器就可以轻松而且流畅的运行
4.音效震撼
枪炮声不绝于耳，士兵不停高呼 backup，是头儿，backup，是头儿，backup，是头儿，backup，是头儿，在我 5.1 低音炮的表现下可以媲美家庭影院下的战争大片
5.操作方便
只有行进，攻击，存盘等几种操作模式
6.对 apm 要求高，锻炼人的反应，手速和智慧
虽然操作简单，但是同一个指令要连续操作很多次，这对玩家提出很高挑战，业余玩家难以胜任
综上所述，建议电子竞技大赛加入这款游戏，只有职业化才可以开发出血狮的全部精髓！！”

“血狮创造的奇迹
血狮开创了中国第一个首发 4 万的奇迹~不过随后又创造了退货 2.2 万的新奇迹~”

“今天下了血狮不知道机器能不能带起来、
AMD4200+ 2G X1950GT 256M　能跑起这个游戏吗请问？特效能开到中吗？”

我笑不出来
我想，现在的玩家恐怕无法体会那个时代的玩家是怎样一种心情，就像现在的学子无法体会那个时代的学子为何立志为“巨人集团”奉献青春是一回事
然而，哭过了，痛过了，路还是要走
那句：从此不再买国产游戏！只是一句痛心疾首的气话而已
12 年，我们已经重新拾回了信心
如今，尚洋和《血狮》都已经成为了回忆
而这 12 年里，国产 RTS 已经给了我们惊喜，并且值得我们继续期待
那么稍后，我会为大家再回忆 99 年至今的 RTS 游戏，也希望大家继续关注

关于 MMO 游戏的重新思考

♂○●○♀

原文地址：http://www.gamasutra.com/features/20070326/sorens_01.shtml



你已经看到了关于 MMO 游戏的那些现象：在游戏开发者大会上的讨论，对于这类游戏的咒骂，惊人的成功和失败的案例，游戏上瘾，南方公园系列那个"去做爱，不要再玩《魔兽世界》的剧集，无处不在的精灵族，以及最重要的，这类游戏巨大的利润。如果你还没有注意到的话，那么，这就是一个简单的关于 MMO 游戏为什么重要的简单解释。

魔兽世界是一个相当成功的 MMO。游戏的付费模式让它在抵御散装光盘上得到了一张王牌，它巨大的注册玩家群体保证了至少在下面几年中都会有连续的收入，即使现在的潮流会有所改变。就是那些比魔兽世界更老更差一些的同类游戏，比如《无尽的任务》和《网络创世纪》，也依然在它们发售许多年之后还在创造着利润。

在 PC 游戏界，那些非注册的零售（单机）游戏面对着越来越多的玩家转向盗版或者那些像魔兽世界这样的寄生游戏，很多人都把 PC 游戏缓慢的销售归咎于此。这个抱怨听上去很有道理：PC 游戏的销售额从 2001 年起逐年下降，而那些（网游）的注册费用却在猛涨。

很明显，这个潮流显示了未来玩家对 PC 游戏的热诚将会建立在游戏能够长期的把握玩家兴趣的基础上。至少，这一类游戏可以把 PC 游戏的死刑宣判延期几年，直到游戏主机也能提供同样的特性，深度，自由度，和便捷。

事实是，我们都期望这些游戏进化。我们看着《无尽的任务》以及那些上瘾的人，觉得一定会有人来从这个模式上加以改进，创造一个新的娱乐方式让全部的玩家群体都能够从中享受乐趣。但我们也看到很多很多机械的模仿者没有能够得到广大的潜在市场，但他们花去的预算却比任何的单机游戏都要多得多。

出了什么问题呢？是否 MMO 的开发者选择了只为少部分玩家设计游戏？或者是因为其他一些开发者，他们根本没有什么传统的游戏设计经验，所以根本设计不出什么好东西？这些问题我无法回答，但我试图以一个传统概念上的游戏设计者的角度来在这个主题下回答几个问题：MMO 究竟是什么？现存的 MMO 模式是否会长期延续下去？为什么这类游戏不能取得普遍意义上的成功？这类游戏应该如何被改进？

巨大的误解

如果我们想了解为什么这类游戏取得了如此广泛的流行程度，那么有一点很重要：我们必须要了解是什么特别的游戏元素吸引了玩家并保持他们对游戏的热情。

在定义哪一些游戏应该属于这个游戏类别的时候，MMO 这个词本身并不是特别有用。如果我的记忆是对的，"大规模多人在线"只是一个当《无尽的任务》这个游戏首发的时候的一句广告用语。能够和上千的其他玩家互动式这个游戏最重要的特性之一，这把它和其他小型的多人在线游戏区别开来，比如《暗黑破坏神》。

然而，"大型多人在线"这个特性并不是此类游戏能够真正吸引并留住玩家的要点。比如，可以想象一下，如果《魔兽世界》设定的和《暗黑破坏神 2》一样，只有 8 个玩家可以同时在一个游戏里存在，游戏的平衡性也依据这一点设计。这样的游戏依然很好玩，对于大多数现在的《魔兽世界》玩家而言也是可以接受的。事实上，以这个游戏现在的形式，玩家每次登陆上所要接触的人并不会很多。如果杀死一条龙只需要八个人，玩家的社会圈子会更小，这一点让其他的成千上万的玩家变得无关紧要。

这并不是说其他的玩家存在是一件坏事：只是他们并不是这类游戏最重要的事情。也可以设计一个让和其他很多很多人的互动成为最重要特性的游戏（虚拟生活之类）。然而，那种准游戏并不在这个文章的讨论范围。



持续性

那么到底是什么让这些玩家每年花上好几百块钱来玩一个游戏呢？如果去掉这个游戏的什么特性会导致整个 MMO 游戏类型的垮掉？答案是：持续性的游戏内容成长。假设游戏变成这样：依然是每个服务器上上千的玩家（还得加上那几百个等待登陆的）。但这次，玩家给游戏人物的升级，都只能延续到玩家下线为止。就好像 Quake 那样，所有的状态在游戏结束后自动结束。同样的事情也发生在人物的能力，物品以及其他所有的成长性内容上。玩家依然可以和成千上万的其他玩家互动，以前能做的都还可以做，唯一的变化就是游戏人物属性成长的持续性丢失了。我的看法是，在这样情况下，游戏就将会丢失大量的付费玩家，无论是游戏性本身还是大型多人互动的特性都无法挽留他们。

事实上，我们所熟知的 MMO，是在一个任何尺度的多人游戏环境下，去升级那些可持续存在的游戏内容，比如人物，团队，车辆，国家，而这种升级是得到保障的。当然，对于游戏的开发者

和发行商，要关注的只是收集游戏费用或者其他的收费项目，但这却不是玩家的游戏体验的重要内容。所以，我想用这样的术语来描述此类游戏：Persistent Entity Game：PEG（内容持续存在的游戏）。

说 PEG（MMO）是一个游戏类别似乎不太准确，升级持续存在的游戏内容在很多游戏类别里都有，比如 FPS，RTS，体育游戏，以及角色扮演游戏。即使是那些沉闷的，设计糟糕的传统视频游戏，也可以因为持续存在的游戏内容的诱惑非常强大，而抓住很多玩家。



重复的历史

那些游戏类型不可能永远存在。游戏在进化，无论这七年来许许多多陈腐的 PEG 给你留下了什么想法。最终，部分游戏开发者将会设计出这样的 PEG 游戏：它们既有持续存在游戏内容可供享受，从传统的观点来来也一样的有趣。

顽固的 PEG 游戏开发者和发行者应该从冒险类游戏那些吸取一些经验。十五年前，类似《King's Quest》这样的流行的冒险游戏的核心游戏机制是依靠蛮力解决的谜题，不断的试错。虽然游戏玩起来粗糙乏味，但依然卖得很好，因为它们提供了其他游戏类型所没有的好的图像表现和故事线。当其他的游戏类型也开始提供一样的特性并合更加美好的游戏机制配合起来之后，冒险类游戏就只剩下很小的市场份额了。

今天的 PEG 游戏就处在相同的情况下，它们的核心游戏内容与传统的 CRPG 和 MUD 游戏差别甚小，都只不过是不断的成长那些状态数据。和那些冒险游戏一样，聪明的游戏开发者会很快学会今天 PEG 游戏的最重要的特性：内容持续存在。然后把它和更加吸引人的游戏机制结合起来，把这个所谓的 MMO 游戏仍回到历史的遗弃品罐子里面去。

解决问题

复兴的第一步，是承认你有问题。每一个 PEG 都有它自己独特的设计问题，但在这里我要提出的，是对于潜在的新玩家而言最普遍的问题。

虽然很多 PEG 都是 RPG 游戏的味道，我还是试图用更加中性的方式来看待和解决这个问题。当然，大多数的读者都还是对魔兽那样的 RPG 风格游戏最为熟悉，这里讨论中的术语和内容都还倾向于那些（MMORPG）的游戏概念。

==

问题 1：无聊的游戏性

就和以前的冒险游戏一样，目前市场上此类游戏的游戏机制本身其实并不诱人。核心的机制就是“投色子”的战斗，玩家和怪兽轮流攻击，按照一定的间隔，直到数据显示其中一个倒下。

对不起那些纸面角色扮演游戏，这种游戏机制对于大规模市场而言其实并不非常的吸引人，普通玩家对于快节奏的基于玩家技能的战斗更感兴趣，而不是数学公式。比较一下指环王电影和指环王的网络游戏，就可以看出平淡的游戏机制完全把本来令人激动不已的战斗全部耗干了。这就是根本没有人去用 MMO 的游戏机制制作一款单人游戏的原因：几乎无人会对此感兴趣。

更糟糕的是，游戏机制并不要求玩家以有意义的方式去适应它，导致了重复性的遭遇，玩家总是每次都是用同样的游戏行为。每一次游戏中的挑战都可以用上一次挑战差不多的方式解决，这些以数学为基础的战斗所能带来的吸引力随着战斗的反复反复而逐渐缩小。只要游戏允许，它就变成了简单的执行（游戏行为），导致了玩家在不同的挑战之间的水平的差异带来的不同也不会很大。结果，玩家的偶然的惊人的游戏行为并不会带来特别的回报感，这是很多视频游戏的一个大的缺陷。一段时间之后，玩家的脑子就会进入机械的自动状态，从这一刻起，游戏就变成了工作，它所提供的互动也就完全没有了意义，这对任何视频游戏都是个大问题，尤其是那些并不提供很多的被动娱乐方式的游戏。（应该是说游戏和电影电视相比在内容和感官刺激上的缺乏。）

虽然很多的 PEG 游戏玩家承认游戏本身不是很有刺激性，而是让游戏人物升级的动力促使他们继续游戏。但既然游戏的进展常常只是被用来增加游戏人物的属性以便更好的完成后面的战斗，这个不满的循环还是存在着的。

打造物品的小游戏则更加糟糕。一个典型了合成物品包括了两个方面：在菜单界面下游荡，以及等待物品合成完成，这两者都不是十分的有趣。玩家很享受合成物品这个小游戏，但这个空洞而单调的工作过程本身却是完全不必要的。

对于这些问题为什么存在的最合理的解释就是 PEG 的设计者们误解了为什么许多玩家都在玩他们的游戏。这个现象支持了我的假设：在 EQII 和 Vanguard 里面的合成系统，游戏设计者抄袭了冒险游戏部门的那种复杂的数学为基础的以定量为核心的游戏机制。

解决方案：确保游戏提供有足够乐趣的智力和体力挑战。

几乎现存的每一个好游戏都要求玩家用头脑和敏捷（的操作）去征服挑战，而不是无聊的重复。PEG 需要成为真正的好游戏。如果游戏唯一的挑战就是需要花上千小时的时间的，祈祷你的人物状态比敌人的高，等待敌人掉宝，那么 PEG 就不是一个好的视频游戏。

有乐趣的智力挑战可以通过把对手做的更加聪明，更加难以预测，对玩家的行动更加的反应敏捷来实现。体力上的挑战则包括了要求快速/复杂的控制输入，并且可以把这样要求限定在一定的桢数

时间内，以及要求玩家对屏幕上的细节和动画做出细致的观察的反应，等等。启发式的解决问题和"抽筋"一样的动作对于大众玩家来说，比 7 年级代数和狂点鼠标为代表的现在的 PEG 游戏机制要有诱惑力的多。

一个特别的解决方案，是设计一些小游戏，需要玩家在合成物品的过程中思考并对（游戏）做出反应。随着游戏的进行，随着玩家逐步掌握游戏，这个过程也变得越来越复杂和困难。

这些挑战并不一定非要让人抓狂或者感受到巨大的压力才是有趣的。以轻松的节奏进展的游戏是完全可以接受的，只要它能够提供足够的刺激和娱乐价值。

==

问题 2：练级

这是从"投色子"战斗继承而来的另一个问题。玩家需要反复，平淡的，无趣的练级来在游戏中取得更多的进展。"投色子"战斗取决于两个相对比较容易定量和预测的因素：玩家的状态数据和敌人的状态数据，导致了玩家几乎总是在战斗的开始就知道谁可以获胜。这方面的知识降低了战斗的兴奋和紧张。因为玩家能在很大程度上以不错的准确度预测战斗的结果，游戏就围绕着这样的假设来设计平衡性：玩家在战斗中取胜的几率很高。换句话说，单场战斗失败的惩罚要大大超过单场战斗胜利的回报。玩家就会把大量的时间花在折磨那些虚弱无力的敌人身上，而不会去冒险，因为游戏回报机制鼓励他们这样的游戏行为。

另一个导致疯狂练级的原因，是 PEG 在平衡性设计上要求玩家在把人物属性升级到一定程度从而接触新的游戏内容之前无法在新的游戏内容上取得好的结果，这样，玩家们必须不断的重复同样的事情很多次才能取得进展。

最后，玩家喜欢疯狂练级因为大多数 PEG 的主要目的都是把级练满。这个问题在下一节里面还要继续讨论。



解决方案 1：鼓励玩家以有趣的方式游戏。

如果所有的方式都平等，玩家就会选择有趣的游戏方式而放弃平淡的。游戏设计者需要做的，就是确保玩家从平淡的游戏行为中不会得到更多的游戏回报。一旦疯狂练级的回报比其他有趣的游戏行为来得少，玩家就没有理由去那样做了。

特别来说，游戏应该给与那些愿意尝试困难和不可预测的挑战的玩家更多的回报，即使他们的尝试是失败的，比如让他们升级更快。而那些他们有 100%成功几率的任务和很弱的挑战则得不到类似的回报。

"Raid"对于很多的 PEG 游戏已经是一个重要的组成部分。不幸的是，平均水平的玩家并不会从中获得太多的利益，只有那些很高等级的才可以。这种挑战应该对普通玩家开放，而不是只对于工会。而这样的行为应该得到比疯狂练级更好更持久的回报。然而，Raid 目前的形式自身还有很多问题，这个将在第 4 和第 6 节讨论。

解决方案 2：调节游戏进程，和游戏内容相符合。

如果玩家在到达 24 级之后到达 30 级之前这个阶段不能接触到更多的有趣的游戏体验，那么他们就应该可以更快的到达 30 级，或者游戏设计者应该在这个范围内增加更多的游戏内容。玩家依然因该需要去赚取他们的游戏进展，但最好的得到进展的方式，应该是克服有趣的挑战，而不是把自己投入沉闷的许多时间中去。

==

问题 3：成就爱好者

关于 PEG 这个话题的讨论非常之多。不幸的是，大多数讨论都认为是游戏包含了枯燥的游戏机制，然后就开始讨论增加游戏平衡性的细节，如何阻止现实货币影响游戏内容，以及其他一些次要的因素。他们很少提到上面问题 1 所描述的问题。

这个误会反映了 PEG 游戏类型的一个问题：游戏的吸引力几乎完全来自对游戏人物的培养。事实上，游戏设计者把这个当作游戏最终极的目标。其他任何的任务，游戏机制，社会联系，都是打成这个目标的无关紧要的手段：升级和 loot。玩家很快就知道从 PEG 游戏中取得最大成就的方法就是尽快的杀过游戏每个角落。游戏中没有任何的东西自身还有值得探索的价值。如果不能带来经验值或者宝物，在玩家看来就都是浪费时间。游戏设计者，很遗憾的，却没有努力让玩家从别的角度去思考这个问题，因为他们并没有在游戏中提供更多自身值得探索的内容。换句话说，他们在鼓励玩家的这样游戏行为。这种模式和单机游戏完全相反，在单机游戏中虽然培养游戏人物也很重要，但那只是服务于另一个更高目标的手段之一：他们要去在游戏内容里取得进展。

和在疯狂练级那一节中提到的一样，这个问题鼓励了玩家以尽快的速度任何的手段去培养任务，从而感到比其他玩家更加的强大，更容易得到好的东西。通常，最快的升级的途径在单位时间内所能取得的游戏乐趣却是最少的。这是个缺点，游戏设计者应该利用游戏进展的诱人动力去鼓励玩家参与有趣的游戏体验，而不是鼓励他们去参与无趣的那些方面。

人物培养很有诱惑力，正如以上讨论的，玩家很自然的会想尽快完成所有可以计量的成就，即使在这个过程中他们会付出些代价。如果玩家总是尽可能快速的的完成整个游戏进程系统，这对于玩家自身和游戏设计者都是个伤害。玩家没有彻底的体验游戏，而游戏设计者也因为那些完成了游戏的人会产生的枯燥和不满足感而丢失这些顾客。

解决方案 1：提供有意义的替代性游戏目标

玩家喜欢取得进展因为进展给他们带来满足感和成就感，承认了他们的能力，在某些情况下，让他们觉得他们离游戏最好的部分越来越近了。

要让玩家采取除了"数字"上的进步之外的其他方式来游戏的方法，是提供其他达成成就的道路。比如，游戏可以允许玩家在游戏世界中创造东西：艺术，音乐，文章，宠物，商店，博物馆等等。当然，这里也必须有潜在的游戏利益：收费，奖励，版税--能联系到任何的替代性的游戏成就。玩家不应该被迫在培养持续存在的游戏内容和作其他有趣的事情之间做出选择。



解决方案 2：让旅程本身更有趣

那些"过山车"游戏有着设定好的起点和重点，以及预设的两点之间路径。这个坐过山车的过程提供了乐趣：视觉的，游戏机制的，故事上的，人物上的，敌人，动画，脚本事件，设定，新鲜感等等。这类"过山车"游戏最好的例子就是《半条命》和《战神》。虽然有很多方式去玩和自己组织游戏的体验，但玩家却不能以任何有实际意义的方式超出预设的游戏进行路线。

许多的 PEG 游戏本质上也是"过山车"游戏的变体，虽然它会允许玩家四处游荡，自己设定人物。游戏的要点依然是沿着预设的路径完成从 Lv1 到 Lv99 和完美装备的旅程。很少有创造性被包含在其中，而唯一有意义的选择通常只是在游戏开始的地方一次性的人物设定。那些有着相同的初始选择并都完成了游戏的玩家通常也会有完全一样的游戏经验。这本身并不是件可怕的事情，很多高质量的游戏也是这样。但是，问题在于 PEG 并没有做到类似"过山车"，而只是一个普通的货物列车。游戏依然包括了预设的途径，这个途径上却没有什么有意义的游戏体验，旅程令人痛苦的缓慢而且完全可以预期，旅程完全的意义就在于到达终点，而不是去享受这个过程。

显然，建造一个 2000 小时的让人心动的游戏过程是不可想象的昂贵。但是，总会有人发现这个方法的，而其他人为了保持在竞争中就必须去模仿。如何找到低廉的创造游戏内容的方法并不合适在这样短文中详细讨论，但可以简短的列举几个方法：给予万家设计游戏内容的工具和动力；让玩家之间的互动产生长期的乐趣；逐步出现的游戏内容；设计一些经得起反复游戏的依然还有乐趣的机制。一个已经被广泛使用的好方法，是发行一些低成本的游戏修改工具，但它们并没有带来彻底的改变。

另一个方法是不要去设计"过山车"类型的游戏，转而设计"创造者"类型的游戏，这个问题将在文章的第五部分讨论。

==

问题 4：让玩家有平凡的感觉。

视频游戏之所以有趣的原因之一，是它们让玩家变得在某种程度上很重要，一个明星，一个英雄，一个仁慈的神，一个恶棍，一个狡猾的小偷，一个智慧的将军等等。PEG 游戏本来应该随着游戏进展因素的引入增加这种感觉的吸引力，奇怪的是，实际上在这类游戏里这种吸引力在很多方式下被削弱了。

首先，游戏世界里有着上千的"英雄"，单个玩家不再那么重要。相反，玩家变成了普通的一个大众联，只不过是在一堆人的竞赛中试图领先一点点。在一个人人都是英雄的世界里，英雄就是凡人。

第二，玩家控制的游戏内容越强大，他的敌人也越更加的强大，游戏进展看上去毫无意义。比如，游戏初期玩家消灭怪物很容易，然而随着游戏的进行，敌人的相对强度越来越大，类似的战斗越来越长越来越难，虽然你现在比以前要强大很多倍了。这个设计让玩家感觉到他们是在跑鼠笼的仓鼠，甚至是越来越虚弱。很多时候，游戏平衡和游戏回报机制让玩家感觉被迫去和其他玩家组队，这进一步增加了他们无论怎么把人物升级，他们总还是相对于敌人非常弱小的感觉。在一个获得力量就是第一位目标的游戏中，这种设计上的瑕疵是很严重的。

更过分的是，游戏在不同的进展阶段还是用相同的敌人。如果一个玩家可以在 Lv4 的时候轻松的杀死一头鹿，为什么到了 Lv20 的时候，要杀死其他地方的一头完全相同的鹿却变得如此的艰难？这个问题让游戏的进展系统感觉上不合理，数学上不自然。更重要的是，玩家可以花了好几个月去得到一个特别的物品，但就算东西拿到手了，它也只能有限的增加玩家的一点点地力量，这样的情况下，游戏进展就只是纯粹的数学上的效应，更糟的是，这个效应在数学上也许还是可以忽略的。

Raid 中这个问题极其明显，高危险的遇敌通常占去了玩家的大部分时间，这些挑战通常需要 20-40 个玩家去克服。这让玩家感觉到非常的渺小，作为一个游戏人物，就算升到了顶级，也只是敌人的 1/40 强大而以。

解决方案 1：引入不同的难度增长方式

通常的，RPG 风格的 PEG 游戏的难度增加都是通过增加敌人的 HP 和防御。更难的敌人需要更多的玩家投入更多的时间去击败，但却不需要任何不同的方式：按下同样的按键，使用同样的能力。因此，玩家不会感到更加强大，及时他们已经相比游戏初期取得了巨大的进展。为了给这些进展一个意义，玩家所面对的挑战应该强迫玩家随着难度的增加，学会以不同的角度去看待这些挑战。

比如，不要简单的把 lv1 的哥布林的 HP=10 提升到 Lv5 的哥布林的 HP=50，而是让玩家去同时和 5 只 Lv1 的哥布林一起战斗。这样的难度在数学上看来是等同的，但玩家的体验却是完全不同的，无论是游戏性还是视觉上。面对着这些老对手，现在能更轻易的战胜了，玩家感觉到他变得如何更加强大，这些增强了的力量也更加有回报。

还有很多可以增加难度的方式，而不是去简单的提高数字。比如新的挑战方式，敌人更加聪明，给敌人新的能力，新的游戏规则和游戏概念（比如强迫玩家必须在地震的条件下战斗，这样之前的战斗策略必须加以调整以适应地震带来的效果。）



解决方案 2：引入出了数字之外其他的人物属性增长方式

即使是再好的游戏机制也会在足够多的重复面前显得无力，所以随着游戏的进行引入新的机制和变化，以及对老的游戏机制的翻新利用就变得很重要。仅仅是给与玩家老的能力的强化版本是不够的。玩家依然会按照同样的方式去使用这些能力，在同样的情况下使用：游戏性没有任何改变。玩家并不需要同一个伤害的 20 各不同版本，新的能力应该带来显著不同的游戏可能性，如果你期望它们保持住玩家的兴趣，并让玩家感觉到这是一个真正的进展的话。

解决方案 3：为单人游戏作一些设计

鼓励玩家以个人或者小团体形式游戏可以解决一些问题。第一，玩家感觉更加的强大，他不用被其他几百个更高级别的玩家所包围。第二，玩家不会不知不觉地因为和其他玩家的交流而被暴露在尚未探索的游戏内容面前，这样之后对这些内容的探索就显得更加的令人满足。第三，玩游戏需要的时间被缩短了，玩家不需要花费时间去组队。第四，同时出现的有限的玩家数量可以给 CPU/GPU 留下更多的时间(去计算游戏画面和游戏 AI)，游戏可以更好看更好玩。最后，单人游戏给那些不太愿意组队游戏的玩家一个提升游戏内容的机会，而不会影响到其他人的游戏体验，同样也给了所有玩家一个避免反组队行为损害游戏体验的方式。

RPG 游戏的组队模式又是一个 PEG 游戏设计者从早期纸面角色扮演游戏那里不假思索就继承而来的一个问题，它要求每个玩家在队伍中扮演特定的角色，相互依赖生存。设计一个不使用古老的伤害承担者/伤害发起者/治疗者体系（指网游组队中普遍流行的血盾/战士/法师/牧师这样类似的组合）的 RPG 向的 PEG 游戏不是不可能的，《暗黑破坏神 2》就做到了。也有很多合作游戏而不强迫角色任务特殊化的例子，比如《战争机器》。

如果你的游戏用了组队机制，为什么不把控制整个队伍权力留给玩家呢？现在很多 PEG 游戏中都存在有人用多个帐号和机器同时控制不止一个人的情况。为什么不把控制多个人当作游戏的一个新特性？玩家不希望因为设计者不给必要的工具而造成（游戏的）耽搁。

即使玩家控制了自给自足的一队人物，合作也依然可以成为一个变通的选择。合作机制可以允许玩家根据挑战的规模来寻找合适的团队大小，难度可以根据存在的玩家控制的团队数量变化。想像这样一个 PEG 游戏，有四个玩家，每人控制 4 个角色，合力消灭外星人。或者全面战争那样风格的游戏，有三个玩家，每人控制一个军团，每个军团有很多单位组成，一起攻击 AI 控制的城堡。在这两种情况下，玩家都可以很轻松的独自游戏，而合作模式虽然不是享受游戏必需的，却也提供了新的共同游戏的体验。

==

问题 5：专横跋扈的设计

玩家能遇到的最讨厌的事情，就是游戏告诉你"你不能做这个"却不能提供一个合理的解释。比如：
明明看得见却走不进去的地方：无形的墙壁；
在特定的地点特定的对象上某些能力变得无用；
无法叠加使用能力；
有限的 NPC 互动，比如无法攻击那些提供任务的 NPC。

这些人为的限制让游戏环境变得更像一套独断的规则而不是现实的世界。对于文明这样的游戏不是什么大问题，因为游戏包含的规则和人为限制都是和这个虚拟现实相配合的。但对于 RPG 游戏而言，游戏架设的设定就是在一个虚幻但可信的世界里，这些不自然的限制就尤其成为问题了。

而那些发现了绕过这些限制的玩家常常都会因为这种探索游戏的举动受到惩罚。任何不是事先计划好的事情都最终会被修正，通常这种修正是通过引入更多的限制来实现的。这种设计理念让已经有限的创新之路更加狭窄，但却打着保护游戏长度的幌子。

PEG 游戏的另一个讨厌的限制，是玩家没有能力去影响游戏世界。虽然有很多任务可以去接，但完成这些任务却不会给游戏世界带来什么变化。消灭了磨房里的一个妖怪只给这个地方带来了 10 分钟的喘息，妖怪很快又重新出现，等着下一个排队的玩家来消灭。

同时那些用来交待任务的 NPC 们却可以在山顶，在屋前，或者在深深的洞穴里永远的生存着。你可能已经杀了无数普通人，但那个 NPC 首领却依然安然无恙，那些长老也一个都没减少。

你可能会说"但我们不可以允许玩家以有意义的方式去改变游戏世界，这会导致对于其他玩家而言游戏的彻底破坏。"

是的，确实是这样，考虑到 RPG 游戏的本性，这是一个很有讽刺意味的问题。RPG 就是为了拯救世界或者修正其他一些严重的问题。这个目标就是要改变游戏世界。RPG 要求改变游戏世界从而会导致游戏崩溃，这是一个巨大的瑕疵。谁会愿意去玩一个你的游戏行为都完全没有意义的游戏呢？在这样的游戏里，终极目标不是完成任务或者解决问题，而是成为了去影响那些能够影响你的游戏内容进展的东西，而你的游戏内容进展将会进一步改变游戏世界。

换个角度，如果真的玩家 A 和玩家 B 因为游戏世界被改变而有了不同的游戏体验，这是一件坏事么？

最后，PEG 习惯于根据数学标准限制玩家，通常是游戏角色的等级。因为几乎这些游戏的所有挑战本质上都是数学的，玩家被限制在他们的属性数字的范围之内，而不是他们本人的控制技能和解决问题的能力。如果他们又一个 LV3 的人物，这个时候他能击败的敌人就只能是 LV1-5。解除这个限制的唯一的办法几乎就是投入更多的游戏时间，而不是技能和脑力。无论你多么聪明灵巧，你都没有超越的空间。这加重了问题 4 的表现：没有人可以显得特别。

所有这些问题和起来增加了你被限制在游戏设计者设定的陷阱里的感觉。没有到任何地方做任何事情的自由，而当玩家起初开始游戏的时候他们会有这样的期望，他们很快就会经常地发现这些压制性的障碍。

解决方案 1：先设计游戏乐趣，然后再去平衡。

要把一个无聊却均衡的游戏变得好玩那是不可思议的困难，但要把一个有趣的缺乏平衡的游戏重新平衡好却要容易得多。这些步骤可以保证游戏乐趣（在设计上）取得优先地位：

- 设计一个游戏原型，得到你的想法是如何转化为真实的游戏体验的初步概念
- 注重那些能够给普通玩家带来乐趣的因素，不要因为某个游戏有什么什么特点或者少数人需要这个特点就引入它们。
- 避免那些仅仅是因为能够节约游戏开发时间而引入的限制。走远一点，给玩家最大可能的自由度的感觉。
- 不要害怕丢弃那些老旧的俗套。
- 相信你以后平衡游戏性的能力，那个相对简单。
- 不要幻想到了游戏开发的后期随着某某特性的加入游戏乐趣就会魔术般的出现。

解决方案 2：把创造性作为游戏的目标

如果你设计一个“创造性”游戏，你不但给玩家一个创造的场地，你也要确保玩家可以对这个游戏世界有足够的影响力，因为玩家的创造很自然的会去影响他们的周围。换句话说，如果你从一开始就允许玩家影响他们的游戏世界，这个事情要容易很多。

很多东西你可以让玩家去创建：房子，城市，地牢，音乐，故事，雕塑等等。然而现在的 PEG 中那些简单无谓的创造工作不足以去强化游戏：创造必须成为游戏性的核心要素，必须允许玩家创造一些明显不同的东西。否则，它就只是一个“过山车”类型游戏的幻灯片展。这种精心制作却毫无意义的自定义内容包括了改变玩家面貌，改变游戏中玩家住房的墙纸和地板花纹。

要是 PEG 的一个主要任务是去设计地牢，变成地牢守护者会怎么样？玩家可以选择扮演英雄去侵略，而地牢的设计者可以扮演邪恶的地下城主。当玩家在这样的地牢里游戏的时候，游戏世界完全都是玩家自己建设的，他们或许还可以通过钻地技能来改变地牢结构。

通过创建来给与玩家改变游戏世界的能力有另一个强大的优势，这一点在第三个问题里说了：玩家可以相互提供新鲜的游戏内容，来维持游戏的耐玩度。你所要做的只是提供不同的工具，足够的诱因，以及一个质量控制方式。myspace.com 网站的样本表明了即使是没有任何技术的人也可以被驱动学习新的工具和概念，允许他们去创造和自定义。有了合适的工具，比如那些地图编辑包和生物编辑工具，你可以把玩家诱导入给你工作的状态，让游戏在进程中对他们自己更加的有趣。



解决方案 3：提供给玩家多样的挑战和多目的的工具。

大多数 PEG 都只提供大量丰富的能力，但却只有少很少变化的挑战来对应这些能力。事实上，玩家应该有较少的能力，面对大量的多样的，不可预期的挑战，这样才会要求玩家去思考，适应，解决问题，发现自己的道路，而不是上网站去找攻略，用同样的一系列能力去面对游戏 95%的挑战。每个一挑战都应该在本质上和其他的不同，而不是用简单的表象差异去掩盖他们的雷同。

简单的基于物理的游戏就是一个如何设计多样化的有趣的游戏性但又只需要单一的工具就可以解开的好例子，这里的工具可以是移动物体的能力。在另一个极端，能够投掷 7 种不同等级的火球魔法却不能产生同样的创造性和解迷可能。当然，前者实现起来要难，但今天的 PEG 游戏设计中，提高核心游戏机制这个要求应该占据优势，优先性因该高过那些表面的特性，比如来 10 个不同的新手专区。

智能，适应性的 AI，以及互动，易变的环境是能够给游戏提供突发性游戏事件，从而产生需要玩家时刻小心的挑战的两个例子。这样就可以避免每一个任务都被事先完全准备好。一个简单的例子：在《暗黑破坏神 2》的第五章，Bloody Foothill 关卡，设计者在这里放置了很多的友军士兵，但他们都快要死了，你可以不理会他们，自己完成关卡，或者你可以去拯救他们，积攒一个军队去对付 Boss。这个案例就是一个简单容易的设计，但给游戏提供了一个新的独特的挑战，而且有合适的回报。

===

问题 6：过度消耗时间

要不了多久主流媒体就会开始蜂拥而至批判 WOW 了。我们已经在 Yahoo 主页看到了反 WOW 的新闻。当然这种游戏是不是真的邪恶，控制人的灵魂是破坏真实生活的怪兽是需要讨论的，但实际情况是：消耗大量的时间去玩这种游戏所得到的快乐比消耗较少的时间得到的乐趣要多。

不过，为了避免媒体的愤怒也一样是为这种游戏设计一个短一点却可以享受的游戏机制的动力。最大的动力是，游戏市场大多数人不可能也不愿意画这么多时间在游戏上。那些以前的 PEG 玩家因为种种原因退出了游戏，比如不理解他们的配偶，工作压力，从学校毕业了等等，他们都可能重新回到游戏上来，如果 PEG 可以在他们有限的时间许可范围内提供足够的乐趣。如果有这样的游戏，他们还为什么要浪费公司的钱去玩 Windows 的纸牌游戏呢？事实上，大家都默认了为了享受 PEG，你必须花费大量的现实生活时间，这样一来，很大的市场就还没有被接触到。

现在的 PEG 中，有三个因素被批评是此类游戏无法在短时间游戏中得到满足的原因：

第一，玩家需要大量的组织和准备时间，寻找组队伙伴，旅行去发现其他玩家，或者队伍的安排，下达指令，以及那些明显是垃圾时间的 Raid。和其他人一起玩很不错，但组织和准备却不是。

第二，玩家在获得游戏回报之前需要投入的游戏时间太长了，现在 PEG 的一个问题是单人游戏基本就意味着死亡。当玩家不能再得到回报的时候，他们要么坚持下去很长时间直到获得回报，要么干脆退出因为没有乐趣。这两个状态都不是期望看到的。

第三，许多游戏挑战就是需要很长的连续的游戏时间来攻克。如果当中玩家离开了，他就必须从头重新开始下一个尝试。很多时候，哪怕保持登陆离开游戏几分钟也会有巨大的麻烦，这会带来沟通上的误解，敌人的行动，或者突然的缺乏人手的团队被击溃。

解决方案 1：让玩家立刻享受到游戏乐趣。

让玩家尽快进入状态。他们在不需要和其他玩家组队的情况下能够完成一些有意义的事情。如果他们确实想组队了，提供有效的方案让玩家之间能够很快的完成组队。召唤人物这个特性就是一个不错的解决方案，但这个能力通常被限制在特定的区域和高等级人物上。



解决方案 2：让玩家从键盘前解放出来。

有时候，玩家必须要离开游戏一会儿，生理上也有这样的需要。游戏设计应该把这样的间断考虑进来。玩家应该被允许离开游戏然后很快的回来而不会导致游戏崩溃。暗黑破坏神系列的回城卷轴设计就很好地解决了这个问题。

游戏还应该把那些挑战细化成小的部分。玩家应该被允许在合理的一段时间内去完成所有挑战：如果设计者一定要把挑战弄得很长，他应该把这样的任务分成阶段而不是强迫一次完成。更好的话，游戏应该可以保存玩家和团队在挑战过程中的游戏进度，以便之后继续。WOW 有这样的特性，但任务内各个检查点距离依然太远。而且，不应该去假设每一个挑战任务都是游戏的终结，也不应该想当然的认为每个玩家都是那么硬派，会去消耗一整个夜晚游戏。

在决定到底多长才是太长了的问题上，游戏设计者应该把大家平时没说的这个问题考虑进来：很多不玩 PEG 游戏的人都是因为它消耗时间太长了。缩短完成挑战任务必须的时间可以吸引大量的玩家，同时看上去也不会疏远现在的玩家群体。不会有多少人去抱怨两个小时的游戏太短，一定需要十个小时才满意的。而且还有很多游戏的其他内容可以尝试。

解决方案 3：让玩家在短时间内完成些什么。

玩家应该被允许在短时间内得到一点满足。不一定要是大的回报，比如升级，发现宝物，杀死 Boss，获得新的能力一类的，当然这些也可以。较小的游戏的成就比如到达新的区域，创造新的东西，完成一个目标都可以被用来回报短期的游戏行为，让玩家保持兴趣常常回来。

结论

读上去感觉似乎我很讨厌 PEG，但不是这样的。我玩过几乎所有的此类游戏，至少是美式的那些，而且都大大超过了游戏开头的几个月免费期，我喜欢它们独特样子。但是，看到这类游戏的停滞和迷失了发展和提高的机会让我很失落。

如果开发者和发行商还是什么都不做就是抄袭那些成功的作品，玩家就还会继续错失这类游戏巨大的潜质。只要 PEG 游戏还是被设计成这种追求状态数值的风格，而忽视传统游戏设计的基础，他们还会继续浪费这样的潜能。

好消息是，那些精彩的想法，为了得到收获所必需的奉献精神，以及支持这些的金钱都有了。迟早我们会看到这些游戏不再被认为是好的 MMO，而是好的动作游戏，竞速游戏，体育游戏等等。那个时候，这类游戏的游戏内容持续存在这个特性就会成为它们许多诱人的特性当中普通的一个了。

土星曾经最辉煌和最暗淡的 5 道光环

可类丝播

此文章请不要随便转载，要转载请联系一下本人哦

SS 于 PS 的恩怨一直是众多玩家津津乐道的话题，本人也于去年完成了硬件比较帖。请摸我
由于 2000 年以前国内网络的发展限制，大多数玩家的观点也不可避免的受到了国内那几本主流游戏杂志的影响，其中偏向 SS 的《电子游戏软件》也影响了大陆一代玩家。

本文会以作者特有的观点，来回顾一下 SS 于 PS 的那场激烈的主机大战中，以 SS 为主角的成功战役 TOP5 和失败战役 TOP5(主要从商业，机能，玩家感受等综合因素分析)。由于本文会以一种和以前完全不一样的观点展开，争论我想是难免的，但请大家不要人身攻击我哦~

先来失败的 TOP5 吧

SS 与 PS 主机大战之 SS 失败战役 TOP5-第 5 位
晚节不保-龙与地下城合集
延续
进入 1999 年，土星剩下的日子屈指可数，所有人都接受了事实，静静的等待着这台成败参半的主机走完她最后的岁月。世嘉重要盟友 CAPCOM 也按部就班把剩余大作如期发

售。龙与地下城是获得了极大成功的街机清版动作游戏。该游戏以相当传统的 2D 游戏方式进行，移植到 1999 年机能成熟的土星在大家看来是个用 2 流开发小组都能完成的任务。



土星版毁灭之塔的移植度完美，但合集中的大餐并不是这一作。

(图为 SS 版毁灭之塔)

出乎意料

最终 CAPCOM 以合集的形式推出了 SS 版的龙与地下城。该正版包括了 CAPCOM 在 1993 发售的毁灭之塔和 1996 年发售的死亡暗影。当玩家拿到游戏后都充满了惊喜，应为正版上标注死亡暗影对应土星的 4M 加速卡，土星本来强劲的 2D 机能再加上 4M 加速卡，死亡暗影也许作出了很多强化效果。但是这种惊喜很快变为了失望，死亡暗影做到了街机画面的%100，但缩水了街机的 4 人同时游戏，游戏最多支持 2 人同时进行，而且土星的 2D+4M 加速卡换回来了一堆频繁的 LOADING 画面。





土星版死亡暗影的画面达到了%100 的街机效果

(图为 SS 版死亡暗影)

客观来说，即使龙与地下城达到了超一流水准。也不会对商业上有很大影响，但土星版龙与地下城的表现，在玩家心目中造成了很负面的影响，作为 SS 强项的传统 2D 游戏移植，在加上了 4M 加速卡的情况下，相比原版还有缩水。令土星自发售以来的最大机能优势看起来有点可笑。所谓无巧不成书，CAPCOM 在 1998 年年底为"传统 2D 垃圾主机"PS 发售的街霸 ZERO3 却得到了极大的好评，以 PS 主机的机能把这款游戏移植的相当成功。也许玩家会想:"SS 的 2D 真的比 PS 强吗?"



在土星 2D 神机论支持者看来，这个画面有点颜面尽失。

(图为 SS 版死亡暗影频繁出现的 LOADING 画面)

谢幕

不过龙与地下城的不尽人意，并没有影响到 CAPCOM 对土星的支持。后来 CAPCOM 为土星移植的最后一到大餐街霸 ZERO3 达到了土星应有的水准，质量超过了优秀的 PS 版。算是为 CAPCOM 在土星上的努力划上了一个圆满的句号。

失败程度:★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 失败战役 TOP5-第 4 位



ENIX 的应付之作-七风岛物语

最後の希望

1996 年下半年，PS 借助 FF7 即将发售的支持，继续强势。不过业界的舆论并没有宣布次世代主机大战的胜利者。作为在日本超越了 FF 人气的国民级 RPG 大作勇者斗恶龙将在土星上发售的消息在当时广为流传。业界的猜测并非空穴来风。ENIX 早已经宣布加入 SS 阵营而并没有加入 PS 阵营，而且 SS 的机能对于和最终幻想制作理念完全不同的 DQ 来说，实在是太强大。如果 DQ 的最新作发售在 SS 上，那次世代主机大战的形势完全会颠倒，至少说是胜负的谜底会推迟好几年。但随即而来的消息将土星的支持者打入了地狱的深渊。在 1997 年 1 月的一个 SONY 重要活动上，ENIX 高层正式透露，DQ 属于 PS。这个消息无疑直接宣布了次世代主机大战的结束，不过 ENIX 同时表示，对于土星他们仍然会尽力支持，有好几款优秀的作品正在为土星开发。

谜の作品

ENIX 于 1997 年 11 月 27 发售了人们期待以久的"优秀作品"，但玩家却发现，除了制作公司 ENIX 的商标，这个游戏完全和 DQ 没有任何关系。这款风格怪异的 RPG 作品，完全是 ENIX 对于 SS 主机的应付之作。和 ENIX 一贯的作风一样，这款游戏在机能上的表现十分平庸。



画面表现不过不失的七风岛物语

该作品对于当时 SS 的形势来说，无疑火上浇油。对于一些仍抱有幻想的 SS 支持者而言，ENIX 同时处于土星和 PS 阵营是最后赖以抗衡 PS 的砝码。但这款作品的出现，明确的表示了 ENIX 对于土星的态度。该游戏的商业影响基本可以无视，在日本国内总共卖出了不到 10000 份。目前仍然在日本游戏历史销量最差排行榜上占有一席之地。

恶劣影响

七风岛物语给那些当时仍然试图在土星上捞到点好处的游戏软件商当头一棒。我百万级软件商 ENIX 的游戏可以在土星上卖不到 10000 份，你们能破我的记录吗？

失败程度:★★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 失败战役 TOP5-第 3 位



SS 版生化危机 1 的推出

机能

直到现在大多数玩家仍然认为是史克威尔的最终幻想 7 直接将 SS 和 PS 的主机大战终结，但据我所知。其实这样说并不是很准确。FF7 推出之前，PS 就已经有一款游戏销量冲破了百万大关，那就是发售之前并不被人重视的生化危机 1，这款游戏是整个次世代主机大战中第一款销量突破百万的原创 3D 作品。含金量十足。它的出现使得人们对 PS 有了新的认识，不管是从玩家角度，商业角度都是 SONY 经典的成功战役。

世嘉这个时候坐不住了，SS 的 3D 机能本来就是对手攻击的重点，现今 PS 出现了一款百万级的 3D 大作，自己岂能无动于衷。于是在积极的策划下，SS 版生化危机 1 的发售被摆上了日程。



土星版生化危机 1 在证明了土星较 PS 同样是一部优秀 32 位机的同时，也暴露了土星的特效处理弱点。

(图为土星版生化危机 1 的烟雾效果)

在 PS 版生化危机 1 发售一年四个月零三天后，SS 版的生化危机 1 也如期发售。表面上看，世嘉这一招是在向玩家证明，你 PS 能达到的游戏效果，我 SS 照样能达到。但实际上，这场战役的真正输家却是 SS。客观来说 SS 版的生化危机 1 也达到了不错的水准。但关键是前面有一个很好的参照物，那就是接近 1 年半前发售的 PS 版。SEGA 拿 SS 先天有弱势或者说是还不成熟的 3D 机能，硬拼了一把 PS 的 3D 机能。那些拥有 PS，SS 的玩家或者是正在摇摆不定的玩家看到画面质量只达到 PS 版 9 成左右的 SS 版，心理的感受不言而喻。



借助当年土星强大的内存，SS 版生化危机 1 在背景贴图上的质量超过了 PS 版，成为此次较量中唯一胜出的地方。

(图为土星版生化危机 1 画面)

商战

我们在来看看商业上的影响，SS 版的生化危机 1(1997 年 7 月 25 日)发售时间远远落后了 PS 版(1996 年 3 月 22 日)1 年零 4 个月还多，虽然添加了不少有趣的新要素，但对整个游戏业来说基本上是一个半冷饭的作品。1997 年 7 月 25 日，日美欧版土星都早已发售。土星版的生化危机 1 推出时，除了在中国大陆的四通代理土星发售是在同一时段，SEGA 方面在全球没有任何同步的商业攻势(包括廉价版或者新版主机的发售)。如果说到生化危机 1 的发售是为了配合中国市场的商业开拓，可是 SEGA 哪知道当时中国大陆的正版用户几乎为 0 呢，即使对土星本身来说，生化危机 1 造成的商业效果也是微乎其微。


为了表示诚意，CAPCOM 相当识趣的为土星版生化危机 1 精心设计了新要素，不过在 PS 饭眼中，这些"诚意"并不重要。
(图为土星版生化危机 1 标题画面)
其它
另一个失败带来的影响是我自己的观点，不过我认为很有道理。当 PS 版生化危机 1 发售不久后，其续作生化危机 2 的制作 C 社就明确表态，要同时给 PS 和 SS(表示对应 4M 加速卡)，并保证各版本都有自己的特色。日本最著名游戏杂志 Fami 通甚至都刊登了 SS 版生化危机 2 的画面和报道。但也许是 C 社在制作土星版生化危机 1 时，就吃尽了土星开发难度大的苦头(1996 年的土星开发环境可想而知)，后来直接或者说间接的导致了土星版生化危机 2 的流产。我们假设一下，如果当时 SEGA 放弃这个冷饭式的生化危机 1，安安心心等到土星版的生化危机 2，即使画面质量略低于 PS 版(如 SS 版对应 4M 加速卡，除了特效来说，还真不见得会有很大差距)，在和 PS 版同时发售，拥有不同版本要素的情况下。至少也能卖出个 50 万份。要知道 PS 版的生化危机 2 当年首发日的销量就有 180 万份左右。当然以上只是我自己的一种猜测。

土星版的生化危机 2 最终胎死腹中，也更成就了 PS 版的辉煌。
(图为 PS 版生化危机 2 标题画面)
可以说 SEGA 不明智的在一个没有任何军事意义的城市用自己最弱的军队和 SONY 最强的军队打了一场攻坚战。
失败程度:★★★☆

SS 与 PS 主机大战之 SS 失败战役 TOP5-第 2 位



天方夜谭-世嘉的土星版 VF3 计划

理想中的反击

其实在被 FF7 和 DQ 这两记重拳击中后，土星并没有马上倒下。SEGA 曾经有一系列手段来挽回败局。其中最重量级的新闻就是决定推出土星版的 VF3。土星开发 VF3 的消息公布后，引起了全日本极大关注。除了 VF 在日本人气的原因外，以土星的机能可以把这款代表最高街机技术作品移植到什么程度是重要原因。土星貌似又活了下来，从刚开始来看世嘉这一步做对了，土星仍然是玩家和业界关注的焦点。

注定失败的挑战

众所周知，土星的硬件设计采用了 ST-V 基版，对于使用这类基版的街机游戏移植可谓得心应手。但 VF3 所使用的基版是当时最先进的 MODEL3，此前世嘉对外宣称 SS 的处理能力可以完全达到 MODEL2 的水准，但事实证明，世嘉在土星上移植的很多 MODEL2 游戏(VF2，死亡之屋 1 等)，只达到了大约 85%-90%的水准。实际来看，土星的综合处理能力超越了 MODEL1 略低于 MODEL2，是名副其实的 MODEL1.5 水平。虽然家用主机的游戏制作可以在很大程度上通过软件手段来解决，但这个挑战看起来仍然是一个不可完成的任务。可世嘉方面和他的簇拥不这么认为，因为他们还有一个精神寄托-著名天才游戏制作人铃木裕大师。就好比 1994 年的阿根廷足球队一样，他们迷信拥有了马拉多纳的二流阿根廷队一定会夺得大力神杯。



网上流传的土星版 VF3 画面

艰难

1997 年美国 E3 展，VF3 的相关消息正式出现在会场，各种资料引起了不小的轰动，但唯独看不到实际的游戏画面。

多年后铃木裕透露，土星版的 VF3 在 1998 年 7 月 3 日正式完成。但遗憾的是，玩家并没有玩到这款游戏。当时的商业形势，逼迫世嘉要把这款大作保留到新一代主机 DC 上发售。其实从 1997 年开始，世嘉就陷入了两难的境地，到底是完全放弃 SS 全力支持 DC，还是继续全力支持 SS 而推迟新主机的发售。土星版的 VF3 就是在这种情况下艰难的开发，又不能说放弃，又不能拼死一搏。土星版 VF3 最终流产，留给玩家的只是那些多年后在网络上流传的"强大"游戏画面。

兵败如山倒

VF3 对于世嘉的打击是致命性的，以世嘉公司当时的财力来看，土星版 VF3 的开发简直是自杀行为。在使用了高额的开发费后，游戏到了完成阶段却限于商业因素，不能发售。

更为严重的是，因为过早宣布了移植 VF3 到家用机(土星)，世嘉背上了沉重的包袱。以至于后来 DC 版 VF3 完全是在一种赶工的情况下完成。实际 DC 版 VF3 的移植度(85%左右，作为格斗游戏来讲居然没有对战模式)甚至比不上 SS 版 VF1 的移植度(90%-95%)。为世嘉新主机 DC 蒙上了一层阴影，使 DC 在成功的道路上越走越偏。当玩家看到机能远超土星的 DC 缩水 VF3 时，更能感受到当时世嘉决定在土星上移植 VF3 的举动是多么的愚蠢和不切实际。家用机版 VF3，影响了世嘉整整两代主机。

失败程度:★★★★★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 失败战役 TOP5-第 1 位



从 1940 到 1997

历史的巧合?

80 年前，作为世界上传统的军事强国法国把所有赌注押在了钢筋混凝土的马其诺防线上。这条防线耗资巨大，历时 7 年建成，曾一度被视为法国人的民族象征。第 2 次世界大战中，拥有与德军同样装备水准和军队数量的盟军，依靠这条强大的防线，想再现一次经典的"凡尔登战役"。但实际结果却是，因为盟军在政略战略策略上的一系列失误，德军避实就虚绕过这条防线，给了盟军致命一击，以伤亡 10 余万的人的代价，毙伤俘盟军 300 万人。马其诺防线是一个惨重而活生生的例子，它的失败证明"人"对于一件事物的成败与否占了极大的因素。在好的硬件缺少了配套的软件也无济于事。57 年时间对于"历史"这个词来说显得有点短暂，但仅仅是 57 年之后，马其诺防线式的失败再次出现在世人面前，只是这次的战场从法兰西换到了日本，战争性质也从"真正的战争"变为了"商战"。



格兰蒂亚 1 的表现力相当惊人，但遗憾的是她的市场定位是以最强 RPG 最终幻想为直接对手。

(图为 SS 版格兰蒂亚 1)

在构思土星最失败的 5 个游戏中，我完全没想到会把格兰蒂亚 1 排在首位，毕竟她也代表了我的青春，这款在国内有无数 Fans 的游戏真的很优秀。但客观来说，格兰蒂亚 1 最成功之处还真是在中国这片狂热而对商业毫无意义的大陆。为什么说这款"很优秀"的作品是"最失败"的呢?那就是因为世嘉对于这款游戏败笔式的宣传和定位。





土星版格兰蒂亚 1 实现了很多魔法特效，不过从"全面超越 FF7"来讲还是显得稚嫩，世嘉不打自招的证明了"发挥土星最强机能的游戏"还是比不上 FF7。

(图为 SS 版 Yutube 视频截图)

ビート FF7!

早在 FF7 决定登陆 PS 时，世嘉就宣布在和 GAME ARTS 同时开发一部超级大作来与之抗衡，那就是万众瞩目的格兰蒂亚 1。从那一刻起，世嘉就不遗余力的对该作进行宣传，甚至到了盲目自信的地步。该作号称拥有 150 个人的超强制作阵容，完全发挥了土星的机能，双 CPU%100 使用，

7 个辅助的 DSP 完全开启，特效和 CG 的水平都完全挖掘了土星的潜力，PS 此时显得有点小儿科。在市场定位上，该作矛头直指 FF7，世嘉多次在公开场合表示这是一款"全面超越 FF7"的游戏。
经过上述长时间的吹嘘后，业界对这款游戏有很大的期待。格兰蒂亚 1 在面世前就给人一个印象:这款游戏的画面和素质会远超 FF7。但我们仔细分析下，最终幻想是世界上最收欢迎的 RPG，7 代之前的每一部作品都达到了 100 万以上的销量，并是决定主机成败的关键，史克威尔制作 RPG 的实力可以算是世界上顶级的。GAME ARTS 在当时是一家隶属于世嘉的子公司，依靠土星这台主机迅速崛起，制作了很多优秀的作品。但如果直接把这 2 个公司拿来比较，GAME ARTS 显得太嫩太嫩，已经输了一个档次。但世嘉偏偏要把格兰蒂亚 1 定位成一个"全面超越 FF7"的商品。使得这款作品如果没有 FF7 素质高或者是和 FF7 素质相当也会成为失败之作。

土星版格兰蒂亚 1 实现了很多魔法特效，不过在日本远没有取得世嘉预计的影响，只是在当时无关痛痒的中国大陆有颇高人气。
(图为 SS 版 Yutube 视频截图)
落幕
1997 年 12 月，万众注目的格兰蒂亚 1 经过 4 年(世嘉宣传这款超大作在 MD-CD 时代就开始秘密制作)的开发终于发售。游戏进行方式采用了对于 32 位主机来说相当困难的全 3D，该作的 CG，多边形处理，特效处理对于 32 位主机来说都是很优秀的，但是这些都不重要，因为这是一款"全面超越 FF7"的作品，似乎游戏本身好不好玩无所谓了，和 FF7 立马做个比较才是当时日本玩家最想做的事。格兰蒂亚 1 和 FF7 直接比较的结果，这里就不说了，大家心里都有数。在销量上，格 1 达到了 60 万左右，以当时土星的状况而言相当不错，不过这也不重要，世嘉对于这款作品的定位是全球销量达到了 1000 万的 FF7，600000:10000000。
一部优秀的 RPG 大作就这样的毁在了世嘉的人为因素上，在格 1 发售几个月后，玩家并没有得到土星状况好转的消息，而是世嘉社长入交昭一朗正式宣布土星退出历史舞台的新闻发布会。土星的商业寿命画上了一个不圆满的句号。
失败程度:★★★★★★★

===

========
我 的 名 字 叫 分割 线

SS 与 PS 主机大战之 SS 成功战役 TOP5-第 5 位



先发制人-The King of The Fighters 95

白热化的竞争

1995 年过后，SEGA 逐步意识到了昔日强大的任天堂帝国不是自己的对手，反倒是游戏业的新贵 SONY 给自己造成了极大的威胁。于是在 1995-1996 年史克威尔宣布在 PS 上发售最终幻想 7 之前的这段时间，SEGA 和 SONY 进行了日本游戏业最为惨烈的肉搏战，这个阶段的斗争覆盖面极广，包括了软件商的笼络和不停的价格大战，商业宣传。

街机移植?杀敌 1000 自伤 800?

对于历史上任何一台家用主机而言，移植同时期人气极高的街机游戏，是一条迅速抢占市场的捷径，从短中期发展和迅速压制商业对手来说，这远比花大力气做原创大作来的更实惠。众所周知，一台新游戏主机在发售后 2 年之内，是最另软件商头痛的时期。因为这个时候对主机硬件的把握都处于尝试阶段，往往会出现高投资，低效果的尴嘎局面。在 10 多年前，家用机的技术发展远比不上同时期的街机，如何把街机游戏尽可能完美的移植到家用机上，在当时远比现在困难，如果一旦移植出现大的差错，会造成极其恶劣的影响。



SS 版 95 除了极短的读取时间外完全达到了街机效果，而 PS 版则可以说把 95“原创”为了另一个游戏。

(图左为 SS 版 95，右为 PS 版)

土星=MD?!

The King of The Fighters 95 在当时日本有着很高人气，可以说是 SEGA 和 SONY 迫不及待想搬到家用机上的一道大餐。两公司同时宣布在该游戏街机推出不到 1 年的时间内，要把这款游戏搬到玩家家里。移植度成了最大的问题。在 1996 年，SONY 和 SEGA 都把这款游戏搬到了各自的急先锋上，对于 SS 版来说，SEGA 和 SNK 巧妙的运用了土星比 PS 扩充性强的优势，附带了一块草稚京封面的 Rom 卡。注意，这个和后来国内称呼的“加速卡”还不是一个东西，“加速卡”是一种 Ram 卡，相当于给电脑加上一块内存增加其运算速度。而 Rom 卡是预先把游戏中的大部分数据存在卡内，基本和游戏卡带是一个道理。实际上 SS 版 95 的运行方式是 CD+卡带(真是佩服 SEGA 这种一贯说不出来又有点怪异的主机设计)。SS 的内存本来就大于 PS，在加上一块特制的 Rom 卡，The King of The Fighters 95 的 SS 版在画面，贞数，音乐，读盘上全面超过了 PS 版(欲知两版本差别详情请摸我)。SS 的 2D 游戏移植从那时起成了土星铁杆的一种骄傲，SEGA 也基本上把这个优势一直保持到了土星退出市场。而 PS 由于在移植 The King of The Fighters 95 时的恶劣表现，也被人从那时起称为"街机 2D 垃圾主机"，虽然 PS 在后期有过很不错的 2D 移植表现，但仍然没彻底改变给玩家的这种印象，直到今天这种说法仍然持续着。



“虽然 CD 已经大行其道，但关键时刻还得靠我啊~”
顺便说说，土星的 2D 游戏移植也从那个时候起成了国内“电子某戏软件”一直用来攻击 PS 的理由。
成功指数:★★★

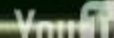
SS 与 PS 主机大战之 SS 成功战役 TOP5-第 4 位

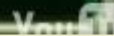



守卫土星的双子星-超级机器人大战 F&完结篇

你们真的属于我吗?

在最终幻想 7 发售后土星曾经也打过几次漂亮的反击战，其中超级机器人大战 F 是最为成功的之一。超级机器人大战系列是日本人气极高的 SLG，可以说它就是 SLG 领域中的最终幻想。在土星以前，这款大作的身影从来没有出现在 SEGA 的任何一部主机上，哪怕是在北美如此成功的 MD 上。1997 年对于世嘉来说是极其失败的一年，FF7 的巨大打击，土星的低迷销量以及同百岱合并的失败。虽然与百岱合并以闹剧收场，但是"这些巨型机器人的战争"仍然在土星上开打，这也许是第一次有可以在一定程度上决定商战成败的第三方作品登陆世嘉的主机。





个人认为只从视觉上讲，超级机器人大战的半透明效果是土星的最高，远超过那些事先过多吹捧的游戏。

(图为 SS 版超级机器人大战 Yutube 视频截图)

2DDDDDDDDDDDD.................

百岱和史克威尔不同，在那时他们还没有改变这颗摇钱树的游戏方式，该作是为土星量身订做的游戏，全部采用 2D 进行，而且没有使用任何 CG，2D 游戏+2D 动画+大公司+名作+土星=品质。该作的画面比其 SFC 时期的前辈有了很大提高，特别是借助土星强大的声音处理能力，该作的音响效果得到了极高评价。更另土星玩家惬意的是，2D 半透明效果相当不错，光束步枪穿过机体时的半透明表现，确实体现了次世代水准(也难怪到现在也还存在土星半透明机能的争议)。值得一提的是，该作的 PS 移植版在音响效果上被公认大大低于 SS 版，读盘方面 SS 也占优势，可以这么说，超级机器人大战 F 是原创给 32 位主机作品中为数不多 SS 品质超越 PS 的游戏(除了半透明，也是两方平手，SS 版还先出，实为难得)。





个人认为只从视觉上讲，超级机器人大战的半透明效果是土星的最高，远超过那些事先过多吹捧的游戏。

(图为 SS 版超级机器人大战 Yutube 视频截图)

换个算法

SS 版超级机器人大战 F 的发售日为 1997 年 9 月 25 日，SS 版超级机器人大战 F 完结篇的发售日为 1998 年 4 月 23 日。都是土星败局已定的时期，完结篇的发售日甚至距离世嘉官方宣布 SS 退出市场的发布会不到 5 个月时间，但他们的销量仍然配的上"成功"两字。F 和完结篇分别在 97 和 98 各自发售的那一年内就达到了 50W 以上的销量，成功排在了当年日本游戏软件销量前 50 位的榜上。这还没有算后续销量，即使我们假设他们来年的后续销量都为 0，这 2 款作品的总销量也达到了 100W 以上，机战玩家都知道，F 和完结篇是讲的同一个故事。所以从某种意义上来说，超级机器人大战 F 是土星乃至世嘉主机上第 2 款销量超过百万的游戏。当然这只是从某中意义上来算。

成功指数:★★★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 成功战役 TOP5-第 3 位





サクラ盛开时-樱大战系列

黑暗中的一颗流星

一提到 SS 就和 PS 分不开，一提到土星就和最终幻想 7 分不开。在最终幻想 7 发售之前，整个土星和 SEGA 都笼罩在黑暗之中，不过这黑暗的夜空并不平静也并不单调。曾经有一颗美丽的流行划过夜空给大家带来了光明，带来了希望。这颗流星就是最终幻想 7 之前的樱大战。



樱大战 1 当年的官方电视广告。

(土豆视频截图)

谁说我只会做街机游戏?

为了对抗最终幻想 7，SEGA 内部积极的开发了一款超级大作。和世嘉一贯的作风不同，这次他们没有再抱着那个甩不掉的"街机"，而是真真正正的一款原创作品。著名游戏制作人广井王子构思了一款完美融合恋爱养成和策略要素的作品，这就是樱大战。这款游戏结合源于宝家歌剧的文化因素向大家展示了日本的文化，获得了极大的人气，成为了继 SONIC 之后世嘉的又一品牌。樱大战发售至今推出了无数相关作品，在 7 个不同机种上都有她活跃的身影。毫不夸张的说，樱大站是世嘉公司历史上最成功的家用机原创作品(其余很多家用机原创作品都是人气高，销量差)，世嘉证明了自己同样也是一家优秀的家用游戏制作公司。

樱大战 2 当年的官方电视广告。
(土豆视频截图)
美丽而短暂
据广井王子多年后回忆，樱大战 1 发售前一夜，他完全是 1 根烟 1 根烟数着时钟秒针度过的。毕竟没有人心里清楚这款融入了世嘉太多心血的作品到底会不会成功，而且是在最终幻想的巨大压力下。一个电话打给广井:"成功了！大卖！"日本很多游戏店前都出现了热卖的情景，SS 的销量迅速攀升，世嘉也趁热打铁的展开一系列商业攻势。然而流星永远不是恒星，在经历了短暂的绚丽之后，它注定要迅速陨落。和最终幻想这款推出到第 7 代，只要玩家听了名字就会购买的 RPG 相比，樱大战的确只是一颗流星，但这也不能掩盖她的成功。土星在 1996 年的销量为 500W 台，退出市场后最终销量为 1000W 台，正是因为有以樱大战这种为代表的流星不断闪现，才能使土星在败局已定的情况下仍能再卖出 500W 台。而对于世嘉迷来说，樱大战已不仅仅是一个游戏，而是一种世嘉精神。(注:土星上两款正统樱大战作品销量都超过了 60W)
成功指数:★★★★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 成功战役 TOP5-第 2 位



SS 的奇迹-街

另类小作品

1998 年 1 月 22 日，CHUN SOFT 在土星上发表了一款名为《街》的另类游戏。该作是一款典型的低投资作品，游戏的进行方式是真人电影和一张张的真人图片，配以字幕和音乐，玩家可以进行一些选择来决定游戏的进行方式。这就是在当时看来十分另类的音响小说(sound novel)。



SS 版街的游戏画面

(Yutube 视频截图)

街 是什么?

在中国，如果问大多数玩家:"你知道 SS 游戏《街》吗?"可能%95 以上的人会这样回答。《街》的全称为《街-命运的交叉点》，讲述了 8 个(初始 6 个，通关后增加 2 个隐藏人物)在涉谷生活的主人公的故事，他们在游戏中彼此都不认识，故事也都是独立的，但他们的行动却相互影响，游戏采用的配角人物多达 200 名，该游戏形象的给我们展示了都市人类既熟悉又陌生的活动单元-街。怎么样?光看了以上介绍也想拿起手柄先看 1~2 个角色的故事吧，问题来了，这个游戏根本没汉化版，当时国内也基本没人对这类新颖的游戏感兴趣，攻略是找不到的(现在都找不到，我只记得电软有几期用彩页介绍了该作)，剧情翻译更是没有。再加上该游戏的可操作性极底。不像动作游戏，看不懂还可以打打怪操作一下什么的，造成《街》在国内的知名度甚至不如一些土星上的 2~3 流作品。



SS 版街的游戏画面

(Yutube 视频截图)

10:00　スクランブル交差点

私の意識は混濁して麻痺している。

歩道に立っている私は、

私であって私ではない。

それは私の皮をかぶった、

実体を持たない空虚な風船のような

私だった。

16:50　円山町周辺

女と手ぶらで会うのも

色気のない話だと気がついた。

03:00　宇田川町・路上

私はどこから来て、

どこへ行こうとしていたのだろう

それは永遠の命題かも知れない。

16:30　109近くの電話ボックス

桂馬は電話ボックスに入った。

ミニパソをセットし、

パソ通のネットに入ると、

パスワードを入力した。

12:50　渋谷署・資料室

二人が示すパソコン画面を見ると、

なるほど、まだ妙な暗号文が

届いている。

待望のサウンドノベル第3弾!!



街

machi

sounds,storytelling,interactiveness
innovation of sound novel

15:20　署・廊下自販機前

桂馬はいつもの頭脳活性化剤を買った。

12:20　カフェ・ラ・ミル内

保科星子はエルメスのバッグから

シャネルのシガレットケースと

カルティエのライターを取り出して

ヴァージニア・スリムに火を付けた。

10:40　東急本店・地下駐車場B2

正志は胸を張った。

水曜日のためには、アトへは引けない。

12:30　宮下公園

正志は思わず息を呑んだ。

妙な男が立っている。長身。筋肉質。

まるでどこかの軍隊から抜け出してきたような

格好をしているが、日本人だ。

18:30　道玄坂上

新しい環境。新しい住まい。

新しい友人。新しい恋人。

俺は生まれ変わって新しい人生を生きよう。

俺は新しい人生を始めるのだ。そして…。

8:40　センター街周辺

美子の足が絶望とともに止まる。









株式会社 チュンソフト

160 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10F

对于中国的普通玩家来说，《街》也许只是一款"看着图片看日语符文"的无聊之作。
SS 版>PS 版
街是在土星上首发的作品，后来移植到 PS。由于游戏没有任何 3D 图形处理，所以 PS 的机能优势显现不出来。倒是该游戏中包含了无数高质量图片，对内存的要求很高，土星刚好能胜任这个工作。PS 由于内存比土星小(SS=36Mbit，PS=28Mbit)，移植后大大降低了图片的质量，音效也有削减。在我印象中《街》是 32 位时代唯一一款土星在各个方面都超过 PS 的原创游戏(前面提到的机器人大战好歹 2 个版本画面是一样的)。



オタク刑事走る!

KEIMA AMEMIYA
AGE 25
POLICEOFFICER
雨宮 桂馬

雨宮桂馬は自称"ゲーマー"の少年係刑事。ある日彼の目の前に渋谷爆破の予告が現われ、次々とゲームを使った戦いが挑まれる。敗北や間違いは即渋谷爆破を意味するこのゲームを、桂馬はクリアーする事が出来るのか?



で・き・ちゃっ・た

YOHEI TOBISAWA
AGE 18
HIGH SCHOOL BOY
飛沢 陽平

学園のアイドル、飛沢陽平は、2ヶ月前に一晩だけ付き合った女の子から突然呼び出された。
まあいつもの事さ、と余裕たっぷりに構えていると、彼女から衝撃の一言、「赤ちゃん……できました」



THE WRONG MAN 牛

MASAMI USHIO
AGE 36
CO-YAKUZA
牛尾 政美

半年前にヤクザをやめた牛尾は、宝石店に勤める女性にプロポーズをしに行くが、ひょんな事から宝石強盗と間違えられてしまう。そして逃げているうちに自分そっくりの役者と入れ替わり、やった事もない芝居をするハメになるのだが…。



THE WRONG MAN 馬

JINTARO
UMABE
AGE 36
ACTOR
馬部 甚太郎

うだつの上がらない大根役者の馬部は、なぜかいきなり強盗容疑のヤクザと間違えられ、組と警察の両方から追われる身となってしまう。突然放り込まれた仁侠の世界で、偽者とばれたら只ではすまない。馬部は命懸けでヤクザの芝居をすることになるが—。

脇役+ザッピング=主人公?

街で語られるのは8つのお話。

とあるお話の主人公も、他人にとっては単なる脇役でしかありません。本人にとってはいい事であっても、他人にとってはとんでもない事であったり、また人生をかけた一大事でも他人にとっては些細な事だったりと、同じ事件でも人によって取られ方、影響など全てが異なってきます。

サウンドノベル『街』では、あるシナリオを読んでいても、他の主人公がある時は協力者、ある時は邪魔者と、名脇役として登場します。どちらになるかはその脇役(=主人公)の行動次第。

登場人物全てが脇役であり、主人公でもある(かもしれない)ゲーム、サウンドノベル『街』、いよいよ登場です。

サウンドノベル街
'98年1月22日 発売
CD-ROM2枚組 価格5,800円





やせるおもい

YOSHIKO HOSOI
AGE 20
A PART TIME JOB
細井 美子

恋人からやせないと別れると宣告され、あわててダイエットをする美子。いろいろ試しはするものの付け焼き刃でどうなる訳でもなく、追い詰められた美子は次第に過激な手段を取るようになっていく。





迷える外人部隊

RYUJI TAKAMINE
AGE 25
DESERTER
高峰 隆士

フランス外人部隊から3年ぶりに日本に戻ってきたが、行き場の無い虚脱感にかられながら渋谷をさまよう隆士。平和な日本にもなじむ事が出来ず、かつての友達にもギャップを感じている隆士の行動は?





七曜会

篠田 正志
MASASHI
SHINODA
AGE 21
STUDENT

平凡な学生であったはずの正志が、妙な組織と関わる事になる。七曜会というその組織ではあらゆる手段で人を脅迫し、1万円だけ頂くという謎の行動をさせられるが、いったいその真意は何なのか?



シュレディンガーの手

FUMIYASU ICHIKAWA
AGE 38
PLOT WRITER
市川 文晴

眠っているうちに自分の意思とは無関係に作品ができあがってしまうという異常な体験をしているテレビプロットライターの市川。彼は己の文学の存在価値をかけて、悪夢と戦う事を決意する。

恒例チュンソフト ピンクのしおりキャンペーン開催!

毎度おなじみ、チュンソフトのゲームをクリアした方には特製のブックマークをプレゼントいたします。早く解いた方にはさらにいい事あるかも・・・?詳しくはパッケージ内の応募用紙をご覧ください。

鈴木結女の歌うOP/EDテーマ 平成10年2月10発売

オープニングテーマ 夜明けのうた 作詞・作曲 鈴木結女 編曲 難波弘之
エンディングテーマ One and Only 作詞 鈴木結女 作曲・編曲 難波弘之
WDDN-31 価格1,020円(税抜き価格971円)
ONE-DER ENTERTAINMENT PONY CANYON



サウンドノベルとは
小説の面白さに、効果音による映画のような臨場感が加わった、「読む」ゲームです。反射神経や複雑な操作は必要ありませんので気軽にお楽しみ下さい。

株式会社 チュンソフト
160 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10F
http://www.chunsoft.co.jp/ CHUN SOFT

对于中国的普通玩家来说，《街》也许只是一款"看着图片看日语符文"的无聊之作。

是太优秀?还是日本人太爱怀旧?
奇迹往往是在不经意间创造的，没有人可以预料到奇迹。为什么把它排在第 2 位呢?《街》所创造的奇迹，可以说是前无古人，后也难有来者(如果说的不当请回帖列举)。该作在一款没落的主机上发售，自发售以来，连续 4 年在日本权威游戏杂志 FAMI 通的"每月最受欢迎游戏"调查排行榜中名列前 10。成为日本历史上最受欢迎的电子小说类游戏。要知道 2000 年 3 月 PS2 就发售了，也就是说 PS2 发售后的两年时间内，这款出自 PS2 前辈 PS1 竞争对手的游戏，居然能硬生生的挤掉一个前 10 人气排行榜位置，不得不说是土星在日本所获得的最让人难以想像的成绩。
成功指数:★★★★★★★

SS 与 PS 主机大战之 SS 成功战役 TOP5-第 1 位
>1000000-VR 战士 2
土星的"FF7"

史克威尔有 FF，艾尼克斯有 DQ，卡普空有 BIO，世嘉有 VF。这句话清楚的反映了 VF 在日本的地位，以及对世嘉的重要。世嘉公司对于土星发展的总体战略就是建立在以 VF 为中心的几个关键点上。首发 VF1 打头阵，土星销量 100W 达成，VF1 重新制作以表示庆祝…………VF2 可以说在当年几乎让世嘉站在了通向罗马的大道上，胜利是如此的接近!



SS 版的 VF2 电视效果实拍，虽然用的是 AV 线，但解析度仍然很高，难怪 FAMI 通打了 39 分的高分。

讽刺

世嘉的一贯理念是在机能上打倒对手，针对 FC 发售 MD，针对 GB 发售 GG，针对 SFC 提前发售 SS。似乎他是一个成功的游戏制作商但不是一个成功的商人。但历史偏偏和世嘉开了个玩笑，世嘉在家用机市场上真正意义的一次胜利，却是两者互换了。这次世嘉成功之处是宣传和商业运作，而非他一直鼓吹的强大机能。首先是世嘉在感受到 PS 的压力后果断放弃了一切过渡或即将被淘汰的产品，全力投入 SS。在 VF1 因移植度没有像世嘉所说的达到%100 后，汲取了前者的经验教训。在后来对于 SS 的宣传定位上，世嘉不在是一意孤行采用"%100 把街机抱回家"的说法。而是强调土星是一台集合街机与原创游戏为一体的高性能游戏机。在对机能的问题上，承诺广大玩家会逐渐挖掘出官方主机数据中所应有的表现。此举可以说是相当聪明，1995 年是世嘉占据主动的一年，世嘉先是继续按计划移植预定的街机大作到土星，又在年初就发布了 VF2 的相关资料，指出 VF2 会在 1995 年内发售，此举动相当有效的抑制了 PS 的势头，SONY 也不得不才当年采取降价来增加主机销量。





从 VF1 到 VF2 短短的 1 年零 9 天，世嘉确实做到了飞跃，上为 SS 版 VF1 与 VF2 结成晶面部处理比较。世嘉这次的确证明了土星拥有的潜力。

(Yutube 视频截图)

唯一的 1 次
1995 年年底，VF2 正式发售，这款世嘉的杀手锏同样没有达到街机的完全效果。但是和仅仅 1 年前发售的 VF1 相比，画面可以说是有了质的飞跃。世嘉似乎真的兑现了像玩家所说的 1 步步发掘土星的潜能。土星版 VF2 在光源处理上逊色于街机，多边形处理稍差，但是在重要的游戏贞数上做的可以说是完美。通过各种综合因素，造成了全日本的空前大卖，FAMI 通给予了土星版 VF2 只差 1 分到满分的 39 分。对于一款没有到达街机完全水准的纯移植作品，能给出这么高的评价，可以看出来当时世嘉在他所一贯重视的"画面"因素外获得了多大的成功。VF2 的最终销量到现在有三种说法:120W+，160W+，180W+(注 1)。不管怎么说，VF2 的销量突破了 100W，成为了世嘉迄今为止唯一一款销量超过百万的游戏。以当时土星主机 400W 的比例来说，相当恐怖。后来 PS2 上的 VF4，也只达到了 80W 左右的最终销量，这还不算 VF4 发售时 PS2 的市场拥有率是超过 500W 的。土星在 1995 年成为日本最红的主机，VF2 发售期间的土星销量是 PS 的 7~9 倍。只可惜，这是世嘉的第 1 次也是唯 1 一次。
注 1:电软曾经有文章写到，土星版 VF2 的首发日销量就达到了 80W，整个 1995 年 12 月份卖出了 120W。不知道是否属实。
成功指数:★★★★★★★★★

我的 RPG 世界 BOSS 战畅谈

柯莉特

最终 boss，作为挡在玩家爆机之路上的最后敌人，固然会非常的艰难，正所谓兵来将挡，水来土墩，不管他们有多末的强大，经历大风大浪，冲破层层阻拦的我们，决不会停止前进的步伐，光明即将到来，世界等待着英雄回归，于是我们满怀信心，拿起手中的剑，向邪恶之源发起最后的攻击。。。！！！

最终 boss 多以体型庞大，样貌狰狞为多，对于我来说样貌是开始认定 boss 是否恐怖的一种心理暗示，不过那都是小时候的体会了，以帅哥和美女的人类形态出现率也逐渐多了以来，当然，他们可能不是以最终形态出现，而是出现在最终战前的合适的时刻，真正的罪魁祸首通常由他们开启。。。最终战一触即发！！！

耗时战：此类 boss 的特点在于我方容易掌握 boss 的行动规律，其攻击方式按顺序进行，我方则要长时间的与之对抗，最具代表的游戏就是 PS2 雷盖亚传说 ，记得当时用了整整一小时零五分才终于获胜，比的是毅力，比的是耐心，毅力之下还要有小心，boss 从本回合的攻击到下回合再度攻击时，复活，加血，补给等等一定都不能出错，宁可是保险般的少几次攻击，也不可贪图多打那末几下。。。往往就是这种心理导致出现的所谓的小错而瞬间使得形势逆转，越是坚持到后期越是容易出现这种心理。。。一旦有人倒下，并且还是补给恢复类型的女主角或者僧侣的话，你会立马意识到此时的 boss 是多末的可怕，我已经快到了死亡的边缘。。。boss 不会给你任何继续生存的机会，当你复活了僧侣，发觉其他角色已经来不及在够存活一回合的时候。。。要说再见了，要知道复活并且全恢复的道具，攻愧于魁，只得重头再来。。。我想因为这种失败的朋友应该也不少吧，所以，对于这类的 boss 而言，稳扎稳打才是核心的最佳手段！！！

车轮战：说车轮战可能形容的夸张了些，这里我指的就是要连战几个 boss 的这种，与车轮战接近，连战的 boss 有几个特点，或许是终极形态（最后一个的）的能力不够强，又或许是除了最终形态外前面的很好对付，和前者相似的是仙乐传说的米特斯，玩过的朋友都知道她的第二形态比第一形态容易的多，当然，传说系列的战斗特点与回合制战斗还是完全不同的，但这里举例说明 boss 本身的能力，后者的典型就是 SFC 时代的大作 超时空之轮的最终战以及 PS2 的勇者斗恶龙 8 中的神龙王之战，共同点都是要挨个战役前出现过的 boss，对于这类战斗的方针在于，合理的分配自己的战斗力（恢复道具，MP 以及必杀技等等），也许单个拿出来战斗不是很难，但车轮战的难点就在于此！！！

属性特点型：上述两种战斗很艰苦，但如果你有足够的等级支持的话，也会使得战斗的时间回合减少，危险系数也随之降低（不过我是不喜欢疯狂刷级的，适当就好）回到这类的 boss 特点上，典口袋妖怪以及真女神转升系列，即便你是个刷级爱好者，也会打的很累很痛苦以至于被 boss 虐杀。。。所以，针对 boss 的属性弱点和一针见血的克敌方式成为了主攻的关键。口袋和女神系列从一般的敌人到 boss，几乎都有其弱点属性，攻其弱点，乃实至名归的做法，也许一般的敌人你可以用高 LV 去硬碰硬，但面对强大的 boss，这样的做法如同自杀，王国之心系列的 boss 其特点

更加突出，一些强力的秒杀招式往往可以通过你与其对应的方式去化解，比如记忆之链中的 boss 无耻的强力技，如果你手中握有足够的 0 卡，这些招式可以轻易的化解，所以，方法很重要，知己知彼，百战不殆！！！

逆天能力性：综合前三类 BOSS 来看 无论是坚持还是攻其弱点，命运始终还是掌握在我们这边，而这最后一种，也是最令人胆怯的类型则是 BOSS 主宰着我方，任凭你有多高的等级或者多强大的装备，在 BOSS 看来也就是一个杂兵一样。。。此话一点也不夸张，特点最鲜明的就是 TRA-ACE 的北欧战神传和 FF4，战斗开始的第一回合起，我方就陷入绝对被动状态，运气在这里起到比战术和毅力更为关键的作用，北欧中的 BOSS，只是一招便可以结束我方全员，运气在于我方各项几率发动的成功可能。。。 FF4 的 BOSS 战，无论你作出任何得攻击，他必定以一种方式作为反击使我方受挫，通天塔 B6 层的 BOSS，更是每一下考验你的心脏，而这种赌注居然是自己打自己的低命中率。。。如果你真是 RPG FANS 的话，你应该愿意接受这种考验，即便在多次失败的背后，必定会有那奇迹之时！！！

伴随主角与同伴们的齐心合力下，一个个的罪恶之源终于倒在我的面前，我幸喜，我疯狂，我不会忘记这样的奇幻冒险，在最艰难的时刻，我们的心紧紧地连在一起，阳光普照，大地恢复了生机，光明再度战胜了邪恶，我们又回到了和平的年代。。。不会忘记勇者们的生离死别，不会忘记绝境前的致命一技，不会忘记五彩斑斓的强力魔法，不会忘记你们每个人脸上的微笑，暂时离别把，等待的是下一次再度战斗的时刻，我用笔记录下每个英雄的传奇，因为你我永远是 RPG 的主旋律！！！

说说掌机 SRPG 的游戏性

yx5456

能玩的 SRPG 都玩了差不多了，DS 的 FE,FFTA2,高战 2，虚轮，魔界，机战 W/K，弧光，PSP 的圣女贞德，魔界，机战 MX,FFT 妇科

实在没游戏玩，想到了昆虫大战和死神 3。玩了一下，总体素质都不错，毛病都一样，和 GBA 上的机战 A 一样。

不由想到了很多 SRPG

FE 是当之无愧的万年 SRPG 之王。FE 的战斗动画没什么出彩之处，反而战斗节奏非常非常的快，一般人玩 FE 不会开战斗动画玩。其实论系统得复杂程度和要素的丰富程度，FE 的 GBA3 作和 DS1 作妇科，是远不及 FFTA 的 2 作的。那么为什么 FE 还是 SRPG 之王呢？因为节奏很快，因为成长点数的几率性，因为属性及相克规则的极为鲜明极为简单而又不失严谨平衡。使得整个系统都能够在玩家掌控之中，而其难度在 SRPG 中算较高的，在一回合中，你可以自由安排出击顺序，所以玩家的行动就基本决定了战斗的结果。使得我们乐此不疲，我们可以靠凹点，可以刷竞技场，但有很多骨灰玩家，都乐于挑战高难度。另外，不得不说的是，DS 这作复刻我看来不算很成功，耐玩度不高。不能代表 FE 系列的普遍成就。

FFTA 系列的要素和系统是掌机 SRPG 里最繁复，最耐玩的，很多正统 RPG 游戏都远不及她，比起 A1,A2 的裁判系统形同虚设，职业平衡也略为不足，但要素和职业更丰富的多。游戏的基本循环归结起来很简单，刷材料，合装备，靠装备获得新技能，靠技能累计和任务获得新职业，获得 CP 点，进而卖地皮，买下以后靠 CP 点拍装备。其实以 FFTA 的要素，做出一个开放式的 MMORPG 都绝对是神作级的。问题是，其缓慢拖沓的游戏节奏，会令很多人还没有找到乐趣前就放弃他。而这种缓慢与类似 GBA 机战 A 上那种无法关闭战斗动画的缓慢不同。FFTA 系列的缓慢，是在人物行进移动攻击的动作当中，体现出老头一般呆滞的缓慢。这就是他不能达到 FE 高度成为另外一个 SRPG 王者的重要原因。FFT 画风保留了 PS 版的设定，不太习惯，要素不如后面任平台 2 作，不过相当流畅剧情不错。抓住了人们怀旧情结

单论系统要素，它应该是 SRPG 里的 NO1。

SRW，平心而论，抛开游戏本身的动漫文化底蕴及内涵来看，SRW 系列只能算准一流 SRPG，算不得顶尖。除了 OG2 等几作原创外，其他掌机版本都没多少难度，机体的强弱差距分化明显。使得平衡性方面先天不足。其系统收集要素和养成要素也不够丰富。比较亮点的是从 SRWD 开始的自由分配能力点数，还是诸如底力、连击、地图炮、各种精神、支援等优秀设定。以及其他 SRPG 所不具备的改装，换乘等要素。游戏节奏依然很快，因为地图炮和大量射击远程武器的存在，节奏比起 FE 还要快，SRW 每关出现的敌人是所有 SRPG 里最多的，但是每关所消耗的时间并不

比其他敌人很少的游戏多，所以很爽快。虽然系统上不能和上述 2 作比。但是，有爱就有无限可能。我们玩的是盖塔、是阿罗姆、是基拉、是相羽高野、是葵豹马、是天河明人，是 RY，我们玩的是热血，不单是游戏，所以，它足以跻身顶级 SRPG，而且，它的多周目爽快感是其他 SRPG 比不上的。

SRW 曾经有一款被诟病的一塌糊涂的作品，就是机战 A，你动画制作水准再高，你不能强迫别人老看动画不玩游戏审美疲劳。就比如说我玩 W 的时候，很喜欢 GGG 的天堂地域破动画和高达 W 里的 BGM（貌似叫 LAST IMP 什么什么的？）我可以有选择性的看一看。但是，A 我实在是玩不下去。

于是，成功的 SRPG 很多都有开关战斗动画的功能，比如机战数作，包括 PSP 上的妇科 A，比如 FE 数作。

在 SWRA 以后，一些不愿放弃战斗动画的 SRPG，开始想方设法寻找一些新的途径，在战斗动画里加入一些可操作的东西，来使战斗变得更有趣一些。比如 GBA 后期大作公主同盟里的卡片陪信和进入战斗以后的指令操作，这很成功。确实很好玩。但是，她却违反了易上手难精通原则，变得难以上手，很多人不适应，面对这样一款作品玩不下去。使得她的评价大打折扣。

而另外一些也在寻找战斗动画可操作性的新途径 RPG，就没有那么成功了，一个典型的例子北欧女神的 DS 版本，试图以 SRPG 的移动和基本操作加上进入战斗画面以后类似 RPG 的战斗系统。想法很牛，但实际上只是更拖沓的战斗节奏和更大的审美疲劳，而不存在任何乐趣上的增加。

而另外还有许多 SRPG，死报着那拖沓的战斗画面不放，就是不给你关，我不知道是不是游戏美工的意思："我做出来那么好的战斗画面，不能浪费了，所以你们程序员不得加入关闭战斗画面项目"。这样的游戏，只有死，不管他游戏性怎么高，也只有 2 种人会玩：fans 向的，特别有爱的。比如我开头提到的 2 作。

更多的，是那种中规中矩的类皇骑 SRPG，其中有的相对成功一些，有的相对稍差一些，不过本质上都一样。《圣女贞德》算比较成功的一个，系统不出彩，但人设画风剧情很多人都比较喜欢，平衡性和养成收集要素也不错，于是评价也就还过得去，而曾经 SRPG 迷万众期待的《ASH》则算比较失败的一个，你系统没法和 FFTA 系列比，却有本事把战斗节奏搞得比 FFTA 系列还慢，被评为雷毫不稀奇。这个类别的游戏很多，比较有代表性的还有弧光。就不累述了。

魔界战记代表的是 SRPG 极近华丽的一个极端，类 RPG 的剧情发展模式和大地图，以及要素程度高出一般 SRPG 不少的战斗系统，属性装备的搭配和可玩性是相当强的。而高战代表的是战棋游戏回归 SLG 纯策略的返璞归真，要考虑的的很简单，就像下棋，而水平高下一目了然。他们是游戏性的 2 个不同极端。都是佳作。

RPG 和 ARPG 无爱，大爱 SRPG 和横板 ACT，虽双机，暂无游戏玩 ing，写点乱谈式的东西娱乐下，主观东西太多。不喜勿喷，做梦都期待老任能做火纹掌机新作。还是想说一句做 SRPG 的游戏厂商听不到的废话建议："别强迫我们看战斗动画，虽然我承认你做的好。"

武将，风云，录

邪魔天使改

山中鹿之介、高坂昌信、真田幸村、立花道雪这些名字，估计日本年轻人听到了也没有几个知道的。很幸运在读初中的时候，就开始接触这方面的东西，虽然当时年纪不大，但是却也算耳濡目染。记得以前堂哥最喜欢的战国武将就是立花道雪，依稀地记得当时某杂志上还连载过战国武将介绍，这在当时网络咨询并不发达的年代里，多少是一种很特殊的资源。现在来看看，为什么当年老哥喜欢立花道雪，今天才终于明白了。

一个从小遭到雷劈，双腿无法行走的人，竟然能够做一位成功的将军，其勇气和魄力是多么巨大。一生竟然坐轿上战场，并且经常突入敌阵，得到"雷神化身"的异号，令敌人闻名丧胆，直到死的那天似乎也没有输过一场战役，可见其传奇度是多么震撼人心。而随着本人年龄的增长，对于这些武将的解读又有了一个新的体会。虽不说是醍醐灌顶，却也让我有了一种重新了解他们的兴趣。



武将这个在现在已经不太看到的词语，却成了我心中很想要去探寻的一种东西。似乎在别人看来有些奇怪，也有些不理解，但是真正经历的人，就会感受到这中间的情结，似水无痕，却并非空穴来风，看不见，却感受的到。

其实我并不是一个崇拜日本文化的人，也并不是一个哈日者，因为日本文化本身就有很大一部分来自于中国，而所谓的日本人的一些精神也都是传承和发扬了我们国家的优秀文化。唯一让我感兴趣

的就是传奇故事本身，要说从小如果不接触电视游戏的话，活到现在，可能也不会去学日语。

正因为那种信念和意识支持着我，看着晦涩的词汇手册，背着单词，做着枯燥乏味的语法练习，背着例句，继续着"哑巴日语"。小的时候，其实自己并不太喜欢玩 slg 类别的游戏，一是全是文字，看着闹心，2 是没有动作卡刺激，再加上自己一个初中学生根本不懂什么日语。要不是 koei 后期游戏，日本汉字增多了不少，那个时候脱离攻略根本无法进行游戏。说实在的也是在堂哥的威逼利诱下，才循序渐进地拓展了自己玩游戏的类型。也可以说是培养了一种对于事物的兴趣和爱好，逐渐地拓展了人生观和世界观。

前几天偶然下载了 ps 上的《信长野望-武将风云录》，这游戏 md 上也出过，ps 版无非就是加强版。koei 是个不错的游戏公司，但是他们也要生活，虽然很多人不齿光荣的重重复刻和劣质化频出无双系列游戏，称其为"暗荣"。

但是我却并没有因为这些举动而觉得其不好，毕竟要对游戏厂商宽容，多一点理解。汶川大地震的时候，见过多少日企捐赠过钱物，我不知道。只是偶然在 a9 的新闻区看到过一则消息，koei 捐赠了大陆灾区多少援助，虽然钱不是很多，但是作为一个游戏公司，能够在这个时候想到了我们，他们的心意还是到了的。

由于工作关系，每天要坐大约 2 小时左右的车，由于前阵子也没怎么玩小 P，于是乎哉抽屉里放了几个月，都快没电了。偶然去网上下了点 ps 游戏，其中之一便是刚才提到的《信长野望-武将风云录》。现在已经很少有游戏能让我玩到忘记时间了，这种感觉似乎只有在过去才会出现。《信长野望-武将风云录》却做到了，看着拷贝到 psp 中容量只有 50 几 m 的大小，当时也有过 md 上移植而已，自然大不到哪里去。虽然以前在 md 时代，一直玩 md 上的《信长野望-霸王传》，却从来没有买过《信长野望-武将风云录》的卡带。

也许这就是一种遗憾，这因为这种遗憾，才会去接触。其实《信长野望-武将风云录》是《信长野望-霸王传》的前作，后者自然在很多地方比前者来的有所变化和进化了，但是前者却依旧有其独到之处。诸如茶会、文化等设定在后来几作，信长野望作品中似乎并没有被延伸，也成了该作多有的特点。其实很多人都觉得《信长野望-霸王传》在设定和系统以及很多地方上都有了不少的大的尝试，甚至认为不是原开发组做的。而《信长野望-武将风云录》则是一个里程碑式样的续作。我倒是认为是各有特色，因为都很好的体现了 koei 的精神。

因为自己玩信长，并不死守着一定要用信长，而是很喜欢用日本最左侧萨摩的岛津贵久。为什么我会有这样的喜好呢？因为我觉得从日本最左侧，也就是现在的鹿儿岛地区一直延伸到最右侧的这种过程很舒服。

给人以一种从一个点到另一个点的快感，这种点与线的纵横是漫长的，而最后胜出之后，却也是喜悦的。真因为有了小 p 所以玩起模拟器来就变得轻松和方便了许多，我是不太用金手指的，也不太去修改数据。因为修改过的游戏，大家心里也最清楚，完全没有了那份成就感。特别是此类游戏，更是没有丝毫乐趣了。

而当自己从原本的萨摩一直往日本中部，乃至于最东部拓展的时候，真的有种虚拟的成就。当然在这期间收复了不少武将，诸如我在本文开头提到的那些武将，都是在自己的征战过程中收入的。于是乎看着他们的数据，开始发现每一作的人物数据，其实也是不一样的。这作中的人物正是这样的。

其实自己喜欢去看战国武将的东西，无非也就是类似看《三国演义》的这份情节。日本也好，中国也罢。那些在战场上驰驱过的武将，使得整个风云都变换了。可以说武将的一个决定，直接影响到了战国的格局。他们的个人魅力也影响到了当时的社会，而后世之所以会记住他们。真因为他们的英雄事迹和自己的所言所行，成为了后世津津乐道的话题。其实很多时候，英雄事迹也好，成功的历史人物也好，给我们的都是一种借鉴。

在风云突变的时代，这些武将成为了风云人物。所谓风云无非也是一种比喻而已，其实很多人都希望自己的事业有所成功，平一点的找份好工作，高一点的也就想要在自己从事的领域风云纵横。这个时候，就会有所联想，想到过去的武将，他们战功立业，为的无非就是成就一份自己心中的一番理想抱负。他们热血战场，很可能就会丢了性命。而他们却是义无反顾，因为他们的心中有自己的目标在。

哪怕是死了，他们也会觉得无愧于心。这种精神是很难能可贵的，有很多时候，现代人缺失的实际上正是这种精神。虽有一腔理想抱负，却总是不知道如何去实施，抱怨客观环境不好，而没有舍我其谁也的霸气。没有横下一条心，一定要出现的斗志。谈到"横下一条心，一定要出现"，实际上是中国足球一直说的一句口号。看中国足球是阵痛的，虽然自己现在不太看足球，却始终都会挂念。嘴巴上是很痛恨的，但是毕竟有着一份民族情感，再怎么不行，也是我们自己国家的。

其实我们国家的文化是很博大精深的，日本实际上是我们培养出来的。他们的很多精神实际上是部分地继承了我们的优秀文化，但是却也并不全面。武士道精神也好，樱花精神也罢，实际上我们中国的文化中都是包含了的。我们的文化可以包含他们的文化，但是他们的文化无法包含我们的文化。就好像数学中的交集和并集，他们之于我们只是一个交集，我们之于他们就是一个并集。他们之于我们只是一个"且"，我们之于他们却是一个"或"。

所谓的"武士道精神"，我们早在几千年前就已经说到了，"孔曰成仁，孟曰取义。"经典论调早就出在他们之前，他们也无非是学习了我们的游戏文化，转而转化成了自己的东西。再看看，我国历代的历史中出现过很多这方面的实际例子，比起他们在近代前不久才出现的"武士道精神"，我们国家早在伦理和实践中得到了体现，只不过我们的语言要更精练，我们的语言要来的更加经典。就好比在论坛发文章，有的文章可以得到精华，有的文章得不到一样。当然其实这个比喻是不恰当的，因为在评论精华方面，版主完全起到了主管因素。而精华评论是没有群众性的，权力完全在斑竹手里。当然在这里我也是正好想到，所以就谈了谈。

其实我国的许多至理名言，能够流传到今天，完全是得到了广大人民的认可，和大部分人的肯定，否则早就已经失传了。正因为我们有着一种代代传承的优秀品格，才使得我们在几千年之前就已经总结出来的东西，能够得以保留和发扬。这个时候我们再来看看樱花精神，看似又是日本人特有的文化特征，实际上呢，我们国家也已有过这方面的文化传承。

只是我们根本没有去好好地了解，没有去认真地解读。以至于一谈到樱花精神，我们就会想到日本文化。实际上"白驹过隙"这个成语，早已经体现过樱花精神要体现的东西了，而这个成语，现在又有多少人知道，又有多少人会用？其实这个成语是庄子说的，出自《庄子•知北游》，"人生天地之间，若白驹之过却，忽然而已。" 我们的文化元素中其实都是好东西，有着很深的底蕴可以给我们的生活、学习，乃至于工作带来莫大的帮助，但是我们又有多少人去真正发掘过，研究过，和正视过呢？

谈到庄子，我就不得不联想到了，《女神异闻录》,稍微有点岁数，或者热爱女神系列的玩家，一定知道《女神异闻录》初代时候，开头画面的那段话。日本人甚至不惜把庄子梦蝶的典故做到游戏中去，可见一个好的创意，实际上也是有基础的。他们的游戏都在发扬着我们的传统文化。而我们自己做了些什么呢？我们什么都没有做。很多时候，我们曾经经历过的是愤怒青年时代，满不在乎地形式上地抱怨着社会，觉得外国什么都是好的，我们国家什么都是不好的。曾经我也是一个这样的人，我也觉得我们中国如何如何不如别人，但是当自己慢慢地了解我们国家，和真正地理解一个国家的时候，我开始幡然醒悟。其实做一个中国人是多么地美好啊！

以前有过人为了追求长生不老，而去炼丹，甚至于秦始皇还派了人去海外求仙丹以求长生。实际上呢，人在肉体上真的能够一直活下去吗？显然是不行的，那么一个人要怎么才能永恒而不朽呢？无非就是"立德，立功，立言"。

所谓的"立德"就是树立德行，是最简单的也是最难的，人如果真的能够做到这点了，实际上也就真的不朽了，因为无愧于心，自然芳名尽在。而其次是"立功"，这无非就是建功立业，有了自己的功勋，自然也会受到后人的尊重。

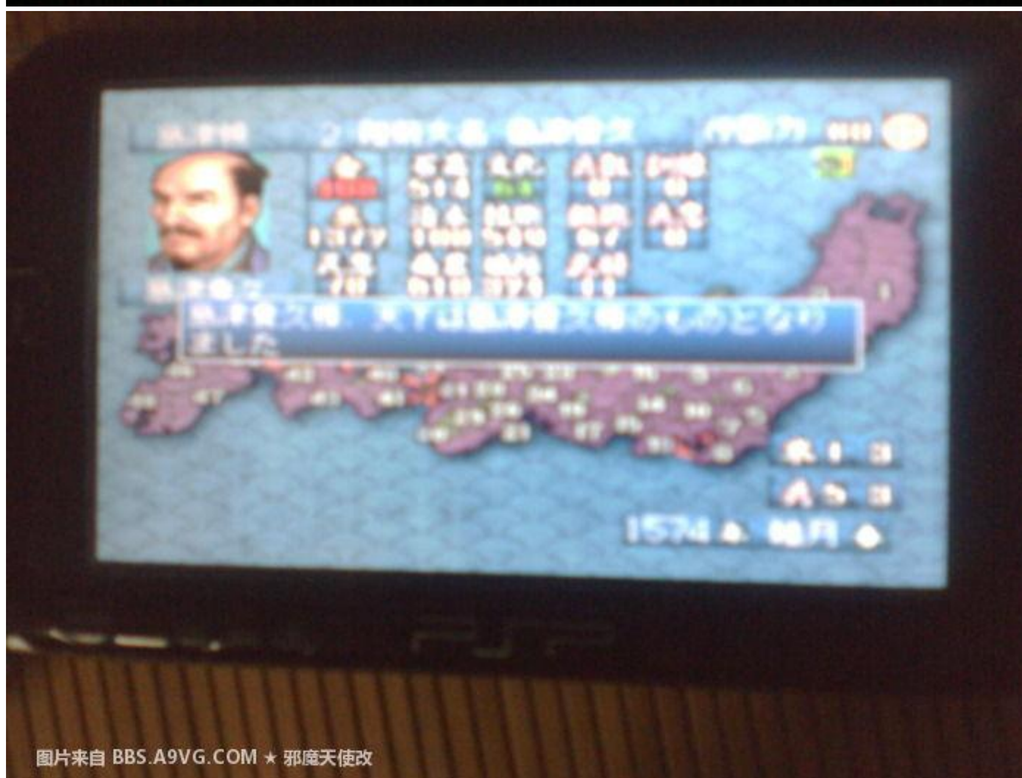
"立言"则是树立良好的理论，如孔子等先秦诸子，虽然早已经离开人世，其言论却始终留在我们的心中。因此也就有了标题中的"录"。很敬重那些做攻略的会员，以及写攻略的会员，因为他们的无私奉献，让我们可以顺利地进行游戏。这个时候，又想到了，a9 怀旧组的所有同仁，他们的无私奉献，让我们一次有一次地回到了过去，使得周杰伦的那首歌《回到过去》成为了现实，"想回到过去，试着抱你在怀里.....”。

他们的兢兢业业，使得很多值得学习和具有游戏性的东西永远地留在了那一刻。这种精神其实就是一种文化的传承和思想的传承，实际上某些愤青还说汉化人员是汉奸，实际上一是极端的论调。文化是存在交流的，很多日本游戏实际上都在传承和发扬着我们国家的优秀的东西，但是盲目和极端的人看不到，他们只知道用愤怒来面对一切。我们看待事物，实际上不能用二分法去看，黑的另一面就真的是白吗？好的反面就真的是坏吗？什么是好，什么是坏。实际上根本就没有定论，具体问题具体分析，具体情况具体分析，没有绝对的东西在。

似乎我扯的略有些远了，也可能很多地方并不见得就是对的。无非也就是连日来的一些感受，突然想到"太正之风"的一句话，不写游文要死人。其实很能理解他的话，为什么？因为这是一种精神力量。有了精神力量，人就会无所不能。无为所以无所不为，真正做到无为而治是很困难的。但是精神有了，又怎么会达不到呢？

通了一个 1999 年的重制版的老游戏，想到了很多，或许在经历过很多事情之后，自己喜欢的东西将会永驻于心。就好比"脑残星"说的那样，我不期待我保留的 rom 能够到永远，我只求我死的那天没有坏就是了。





其实光荣并不只停留在 1999 年~~~~

任天堂与 RPG 的历史漫谈

xeoleo

本文为本人原创，A9 首发，转载请注明转自 A9VG 论坛

10 月 12 日更新说明
1、新增了一篇关于前勇者斗恶龙制作人山名学和 Genius Sonority 的内容。

8 月 13 日更新说明
1、修改了口袋妖怪章节的一些缺乏可信度的内容，特别感谢-007-的指正。
2、新增了一章关于 AlphaDream 和马里奥与路易 RPG 的内容。
3、新增了黄金太阳和鲸腹两个游戏的视频片断。

由于资料来源、数据来源方面的真实性很难完全保证，本文所提到的事件和数据不排除有错误之处，如果各位网友认为文中某些内容存在异议和错误，请指正，我会再找资料确认然后决定是否修改内容。

本文以后会随着任天堂新的有重要意义的 RPG 游戏或对任天堂有明显影响的 RPG 相关事件进行更新。

序言

本文并不是任天堂 RPG 游戏的编年史或游戏简介，而是任天堂与 RPG 这个游戏类型之间发生的种种已经成为历史的事件的记录。这些 RPG 游戏，或者开发商，或者重要事件都对任天堂的发展起到了一些正面或负面的影响。

本文要讲述的中心是为什么任天堂很多老牌 RPG 系列都消失了，是否任天堂真的在 N64 之后就不重视 RPG 游戏，RPG 究竟对任天堂的发展起到了多大影响等等。

本文所提及的 RPG 游戏有些并不属于任天堂，有些是否属于存在争议，有些任天堂只是代理发行。任天堂所出品或代理发行的 RPG 游戏也不仅仅是文中所提到的这些，还有很多很多，尤其是在掌机平台上，任天堂代理发行的 RPG 或者类 RPG 的游戏非常多。

本文的侧重点是家用机平台，所以对掌机的 RPG 游戏仅提到一些重要的和对家用机平台有重要影响的。另外，本文只讨论了比较标准的 RPG 类型，A·RPG、S·RPG 等各类复合型 RPG 不在本文所涉及范围之内。



超级马里奥 RPG 慷慨的代价

和任天堂独霸天下的 8 位机时代不同，世嘉在 1989 年发售的 MEGA DRIVE（简称 MD）一开始就夺到先机，众多对任天堂高压政策不满的第三方开始转而支持 MD，MD 在美国市场大受欢迎，93 年顶峰时期一度在美国占据 65%的市场份额。索尼克也一度取代马里奥成为美国玩家心目中的第一形象。

然而最终真正决定 SFC 和 MD 胜负的却是日本市场，在美国市场售出 1780 万台的 MD 在日本却仅售出 359 万台，与 SFC 的 1715 万台相去甚远，究其原因，很关键的一个因素就在于 RPG。拥有最终幻想和勇者斗恶龙的 SFC 从一开始就成为了日本玩家的不二选择，而街机业第一的世嘉强调爽快硬派的游戏风格，更适合美国玩家的口味。

那么为什么开发最终幻想的 Square 和开发勇者斗恶龙的 Enix 没有和其他第三方一样对任天堂表示不满呢，原因就在于任天堂对于第三方采取差别对待，重要的第三方和一般的第三方，只支持 SFC 的第三方和同时支持 MD 的第三方任天堂给与他们的待遇是有很大差异的。

Namco 之所以在后来全力支持 MD、PS 等与任天堂对抗，正是在于任天堂取消了 Namco 的特殊地位让其和普通第三方同样待遇，这引起了 Namco 的强烈不满。而反之，在 FC 后期成长起来的 Square 和 Enix 由于在日本玩家里的巨大号召力，成为 SFC 时代的特权派，享受任天堂的重点照顾。而事实上也正是由于两部 RPG 巨作的强大号召力压制了 MD 在日本市场的表现，使 SFC 最终反转了全球战局。

93 年底，有众多家电厂商支持的 3DO 上市，94 年底，世嘉的 SS 和索尼的 PS 也开始发售，但是任天堂并不希望 90 年底才发售的 SFC 那么快就被新机器替代，SFC 的巨大利润使任天堂希望能拖住对手，延长 SFC 的寿命，而 94 年的最终幻想 VI 和 95 年的勇者斗恶龙 VI 之后，96 年 N64 发售前担任此重任的 RPG 就是超级马里奥 RPG。

由于任天堂自身 RPG 开发能力的欠缺，以及出于维持和 Square 亲密关系两方面的考虑，任天堂在 94 年决定将超级马里奥 RPG 交给 Square 代为开发，Square 很清楚超级马里奥 RPG 的长期价值，所以提出了和任天堂共享游戏版权，并且游戏中由 Square 原创的角色版权也要属于 Square。任天堂同意了 Square 的要求，那时任天堂根本没有想到两年后 Square 会成为对手击败自己的最重要的利器。

96 年 3 月 9 日，超级马里奥 RPG 在日本发售，147 万的销售量远远超过了任天堂自己开发并在 94 年发售的 RPG 大作 Mother 2，隐隐已经有了成为最终幻想和勇者斗恶龙之后第三大 RPG 系列的潜质，然而事实上超级马里奥 RPG 后来的命运，早在发售前 1 个月就已经注定。

超级马里奥 RPG

96 年 1 月 31 日，Square 召开发布会正式宣布加入 PS 阵营，并宣布了最终幻想 VII。从此 Square 与任天堂关系决裂，任天堂股价次日急挫超过 7%，第三方纷纷加入 PS 阵营，任天堂周围仅剩二十几家厂商支持，而这其中大部分还是任天堂的第二方。

几个月后，Enix 社长福岛康博面见任天堂社长山内溥，表达了希望使用光盘媒体开发 DQ7 的意思，并希望山内谅解，而对山内来说，那时已经到了 N64 发售的时间，再对硬件进行大的改动已经不可能了。97 年初，Enix 终于宣布勇者斗恶龙 VII 在 PS 上发售，任天堂在日本市场陷入困境。

任天堂很清楚 RPG 对于日本市场的重要性，所以在 Square 投奔索尼之后，任天堂立即开始了自己的两部 RPG 大作系列的续集开发工作，分别是系井重里的 Mother 系列和超级马里奥 RPG。

然而此时任天堂才认识到自己犯下了一个巨大的错误，94 年任天堂与 Square 签署的那纸关于共享超级马里奥 RPG 版权的协议，使得没有 Square 的同意，任天堂不可以使用超级马里奥 RPG 之名开发游戏，也不可以在其他游戏中使用超级马里奥 RPG 中 Square 原创的游戏角色，超级马里奥 RPG 因为任天堂一时的慷慨而无法延续下去。任天堂不得不寻求替代者，也就是后来的纸片马里奥。



最终幻想 VII 帝国之伤

任天堂的社长山内溥是一个极端自信和特立独行的人，正是他的这种行事风格造就了今天的任天堂，但也正是这种行事风格使其在当时犯下了在后来看起来非常低级的错误。

任天堂在 FC 和 SFC 时代一直使用卡带作为存储媒质，但 88 年 NEC 发售的 8 位机 PC-E 使任天堂看到了 CD-ROM 的优点，任天堂一度计划使用 CD-ROM 来取代卡带，负责 CD-ROM 版主机设计开发的正是索尼，而那台主机的名字就叫作 PlayStation X。

但卡带背后的巨大利润是山内溥难以割舍的，事实上除了享有特权的 Square 和 Enix 在 SFC 后期可以自行生产卡带以外，其他厂商的游戏卡带都必须由任天堂来生产，一方面任天堂可以籍此来控制第三方，另一方面生产卡带会为任天堂版税以外的另一份收入。于是后来任天堂中止了与索尼的合作开发 CD-ROM 版游戏机的计划，而索尼却借这次的合作开发出了后来击败任天堂的 PlayStation。当 PS 和 SS 陆续宣布后，当时的山内溥非常轻视对手，甚至说出了如果对手能卖出 100 万台他就倒着走路的狂言，对对手的轻视和对卡带额外利润的欲望使山内溥做出了错误的决断。

而对于 Square 来说，当时他已经失去了对 N64 的信心，事实上 Square 在 95 年曾一再进言希望 N64 采用 CD-ROM 做媒质，但被山内溥拒绝了。Square 很清楚，即使自己和 Enix 坚持支持 N64，也难以和 PS、SS 周围的数百家厂商相抗衡，而 CD-ROM 能装载大量华丽的 CG 动画的特点，对于 RPG 的重要性，是显而易见的，这促使 Square 最终作出了决定。

最终幻想 VII 最终获得了成功，得益于 CD-ROM 的大容量使得大量华丽的 CG 动画被投入使

用来渲染剧情，这使得一向对日式 RPG 不感兴趣的欧美玩家也对最终幻想 VII 钟爱有加，即使在今天，当美国玩家投票评选最喜欢的最终幻想是哪部时，最终幻想 VII 也总是排在前两名之内。

事实上，最终幻想 VII 并不是任天堂帝国没落的原因，由于任天堂在硬件设计、发售时间、对待第三方态度等各方面都犯下了很大的错误，尤其是正因为任天堂的错误造成了索尼 PS 的诞生，这一切都注定了后来的败局，早已不是最终幻想 VII 和勇者斗恶龙 VII 所能挽回的，最终幻想 VII 只是导致任天堂帝国倒塌的最后一块砖石，早在他之前，所有的砖石几乎已经被抽空了。

Square 宣布在 PS 上推出最终幻想 VII 之后，任天堂与 Square 的关系就陷入决裂状态，Square 不再对任天堂主机做任何支持，这也导致了后来任天堂掌机市场蓬勃发展起来之后，Square 无法获取掌机市场的巨大利润，而反之，在决定投入 PS 阵营之后 Enix 社长福岛首先去任天堂向山内溥道歉请求谅解，这也使得 Enix 没有与任天堂彻底决裂，后来在掌机市场推出勇者斗恶龙怪兽篇和以前各代的复刻版大赚其钱，2000 年之后 Square 陷入经济危机，不得不向任天堂低头认错，并于 02 年被 Enix 吞并。尽管名义上是合并，但实际上以福岛为首的 Enix 股东最终占据了多数的股权。

最终幻想 VII 所造成的伤害一直影响到今天，Square Enix 和任天堂之间的关系再也没能回到 SFC 那个时代，甚至 Wii 疯狂热销远远压过 PS3 和 XBOX360，Square Enix 都不愿意给 Wii 更多支持。对任天堂崛起的戒备之心显而易见。



纸片马里奥 诞生与作为 RPG 的终结

Square 宣布加入 PS 阵营之后，任天堂必须要依靠自己的力量来开发 RPG 游戏，96 年的一份招聘启事揭示了一个关于马里奥的 RPG 游戏新作的存在，媒体都在猜测这是超级马里奥 RPG2，但由于版权方面的原因，任天堂只能另起炉灶开发新作纸片马里奥，山内溥选择日系第二方中实力最强的 Intelligent Systems 来负责开发任务，并招募了一批 RPG 人才扩充 IS 的实力，任天堂希望开发一部与众不同的 RPG 大作，以此来扭转战局，但事实上这部任天堂希望中的大作直到 2000 年 8 月才发售，而此时胜负早已分出。

纸片马里奥之所以如此晚才完成，一方面是由于任天堂对制作 RPG 游戏的经验不足，另一方面也是因为 Intelligent Systems 的社长是加贺昭三，虽然 IS 开发过很多游戏，其中也包括超级马里奥赛车这样的名作，但作为火焰之纹章之父的加贺昭三依然最钟爱自己创造的火焰之纹章。

96 年的任天堂正陷入内忧外患之中，不但在外部陷入极端被动的局面，内部各派势力相互之间的矛盾也开始变得非常突出，被称之为 GameBoy 之父的第一开发部横井军平因为 Virtual Boy 的失败而遭到排挤，辞职离开任天堂。而横井军平一手培养起来的被称之为"影之第一开发部"的 IS 也逐渐受到波及。

97 年任天堂出人意料的决定火焰之纹章新作多拉基拉 776 依然要在 SFC 上开发，这触怒了

一心想在新主机上开发火焰之纹章新作的加贺昭三，而一直与横井军平不合的宫本茂以情报开发部开发人员不足为名抽调走了 IS 大部分开发人员，并拿回了原本由 IS 负责的超级马里奥赛车系列，IS 的所有开发工作在那段时间基本陷入瘫痪状态，这件事最终以 99 年加贺昭三辞职离去而告终。尽管是 IS 的创始人和社长，但加贺昭三离开时没有人愿意跟随他。而 IS 除了 2000 年发售的纸片马里奥以外所有的 N64 游戏，包括火焰之纹章 64、高级大战争 64 等开发计划，全部夭折了。

2004 年 7 月 22 日，IS 在 GC 上推出了纸片马里奥的续集千年门，由于 2007 年 4 月 19 日推出的超级纸片马里奥已经改为动作游戏，所以 GC 版的纸片马里奥也成为其作为 RPG 游戏的终结之作。

纸片马里奥系列从全球销售量上来说并不比超级马里奥 RPG 逊色多少，但事实上他根本没有达到任天堂所希望的目标，原因就在于超级马里奥 RPG 在日本市场大受欢迎，而在美国市场反响一般，而纸片马里奥却是在美国市场大受欢迎，而在日本市场反响一般，然而无论是 N64 还是 GC，任天堂都是输在日本本土市场上。任天堂需要一部能打开日本市场的 RPG 大作，而不是美国市场。

最终任天堂将纸片马里奥系列彻底改造为更适合欧美玩家口味的游戏形式，也就是以动作为主添加一些 RPG 要素，这就是今天 Wii 上的超级纸片马里奥。



口袋妖怪 命运的转折点

山内溥是一个商人，他有一个很明确的准则就是不赚钱的生意绝对不做，这听起来似乎应该是所有商人的准则，但事实上并非如此。索尼能够打败任天堂除了任天堂自身的决策失误以外，还有就是索尼的竞争策略，那就是前两年亏本卖硬件，等到获胜之后再靠后三年卖游戏赚回来，但是问题是，如果没获胜呢。

XBOX 就是一个明证，没能在竞争中取胜的 XBOX 在整个生命周期一直在亏钱，累计亏损超过 50 亿美元。所以山内溥并不认同这种做法，他一直坚持所有卖出的东西都要赚钱，无论主机、游戏还是配件或其他，这使得山内溥在 GC 发售前曾表示如果 GC 不赚钱就退出家用机市场。事实上任天堂二十几年赚来的钱足够亏好几代主机都不会有问题，但山内溥却连亏掉一分钱都感到不可接受。所以 N64 和 GC 时代任天堂其实随时都可能选择退出。

一个游戏改变了任天堂后来的命运，那就是 96 年 2 月 27 日发售的口袋妖怪红绿，当他发售的时候，任天堂全社都在忙于 N64，掌机市场被忽视了，GameBoy 的销量也处于很低迷的状态。尽管宫本茂也对口袋妖怪的开发提供了一些意见，但总体上来说任天堂并没有将口袋妖怪红绿作为一个大作看待，也没有做足够的宣传，事实上口袋妖怪红绿的首月销量不高，没有进入 Fami 通的销量榜前十名，Fami 通也只给其打出了 28 分的低分。

从第二个月起，口袋妖怪的销量越来越好，任天堂才如梦初醒的开始为口袋妖怪大作宣传，之前给口袋妖怪低分的 Fami 通也改口对其大加称赞，口袋妖怪红绿在后来的两三年时间里持续占据 Fami 通销量榜的前几位，口袋妖怪红绿和后来发售的蓝全球总计卖出了超过 3000 万份，成为和最终幻想、勇者斗恶龙并称的日本三大 RPG。

口袋妖怪的成功使任天堂突然发现被自己忽视已久的掌机市场的巨大潜力，随后任天堂发售了 Game Boy Pocket、Game Boy Color、Game Boy Advance、Game Boy Advance SP、Game Boy Micro 以及现在的 Nintendo DS 和 DS Lite。将掌机市场发展成足以和家用机分庭抗礼的巨大市场。

口袋妖怪引出了全新的 RPG 游戏玩法，就是收集、养成、交换、追加。本来比较枯燥的练级变成了游戏的主要趣味所在，而本来一个人玩的 RPG 也变成了人与人交流的媒介。

从商业价值上来说，口袋妖怪众多的妖怪设定使其不仅适合于动画、电影，还被大量印刷在各种商品的表面，这些游戏之外的丰厚利润使任天堂能够每年获得数亿美元的稳定收入。也保证了任天堂即使在 N64 和 GC 最艰难的时期，也仅在 03 年到 04 年度上半年出现过亏损，而全年照样盈利。

口袋妖怪的创造者是田尻智，但后来频频以口袋妖怪之父形象出现在媒体面前的却是石原恒和，如果从口袋妖怪红绿的开发人员名单来看，其实石原并没有参与游戏的实际开发，而后来的历代也是如此。

石原恒和实际上主要负责口袋妖怪的宣传和销售工作，这也使得其更多的出现在媒体面前，而田尻智性格腼腆内向，在一些美国媒体的人物介绍中更是明确指出其患有 Asperger 综合症（自闭症），这也许是其退居幕后，让石原扮演口袋妖怪之父的真正原因。在最新的口袋妖怪珍珠钻石里，田尻智已经不再负责实际的开发工作，而由原来的副手增田顺一担任制作人。不过田尻智依然是负责口袋妖怪开发工作的 Game Freak 的社长。

理论上口袋妖怪并不完全属于任天堂，口袋妖怪的版权由任天堂、Creatures、Game Freak 三家共同拥有，并成立合资公司 Pokemon 负责管理，如果有公司愿意给出足够的价码，是有可能从任天堂以外的其他股东手中收购走口袋妖怪的绝对控股权，但这个代价实在太高，而离开任天堂掌机的口袋妖怪是否能依然取得成功，没有人能够保证，所以实际上任天堂依然对口袋妖怪有着很强的控制力。



Mother 永远的遗憾

Mother 系列的制作人系井重里是这样一个人，他既可以和年过古稀的山内溥成为密友，也可以和年轻演员木村拓哉以朋友相称，健谈、思维活跃、兴趣广泛的他其实真正的职业是作家而不是制作人。

88 年系井因喜欢超级马里奥 3 而去拜访任天堂，并和山内溥成为了好友，而 87 年发售的勇者斗恶龙也使任天堂希望制作同类的游戏，于是，一份由系井重里负责制作和撰写剧本的 RPG 出

现了，这就是 Mother，在美国也被称之为地球冒险。

89 年发售的 Mother 是个很特别的游戏，它没有采用龙与地下城、魔法与剑这样的经典 RPG 设定，仅在日本发售的游戏却将背景设定在 88 年的美国，讲述一群美国小孩的冒险旅程，从商业角度很难说这种设定是否真的合适，但即使今天看来，这依然是非常特别、令人难忘的一部游戏。

94 年发售的 Mother 2 开始显露出系井作为制作人的不足之处，由于很多技术难题难以解决，开发一度处于困境，任天堂最终调来第二方 HAL 帮助系井完成这部 RPG 的开发。Mother 2 在日本本土的最终销量超过 80 万份，在任天堂的 RPG 是很不错的成绩。

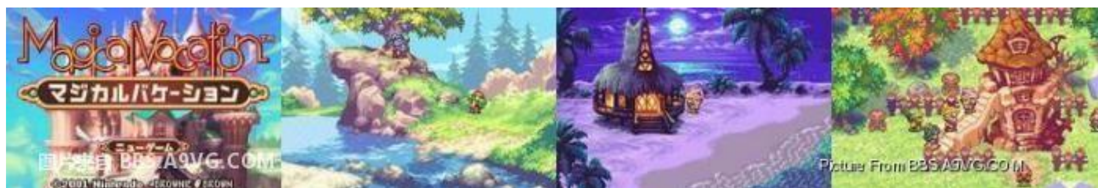
96 年由于 Square 的离去，任天堂必须要自己开发出 RPG 大作来对抗对手，因此，Mother 3 的开发也开始紧锣密鼓的进行，Mother 2 中显露出的问题，在 Mother 3 中开始变得严重起来。系井重里天马行空的想象力对于开发人员来说却是一种痛苦，作为作家不懂技术的系井重里并不了解哪些设想是开发人员能够实现的，哪些是很难实现的，系井重里也缺乏率领数十人的大型团队开发的经验。

Mother 3 的开发陷入泥潭之中，发售日一推再推，最终山内溥不得不决定中止游戏的开发。从 94 年 Mother 2 发售后表示要做续集，到 2000 年宣布中止开发整整过了 6 年时间，最终 N64 版的 Mother 3 胎死腹中。

我们不知道到底系井重里天马行空的想象力给 Mother 3 注入了什么样有趣的设定，只是将游戏开发当作作家以外的业余爱好而不是专业的制作人注定了系井重里无法实现他心中的梦想。这对于玩家来说也是永远的遗憾。

5 年之后，当系井重里到任天堂拜访时，见到了岩田聪和宫本茂，由于 GC 败局已定，宫本茂已经将游戏开发的重点放在了掌机上，所以一看到系井就立即提出了在 GBA 上出 Mother 3 的想法，系井经过考虑最终接受了宫本茂的提议，而宫本茂也分配当时正在重点培养的 RPG 开发组 Brownie Brown 给系井负责 Mother 3 的开发工作。

由于 GBA 的性能原因，这个 Mother 3 在游戏系统上是延续 Mother 2 的设定，而不是那个梦一般的 N64 版 Mother 3。06 年 4 月 20 日发售的本作销量接近 40 万份，没有达到任天堂和系井重里的期望。系井在随后的新闻会上宣布 Mother 系列中止，自己也退出游戏界不再制作游戏。



Brownie Brown 扶不起的圣剑

N64 时代，纸片马里奥系列和 Mother 系列均没有取得任天堂希望中的成果，使任天堂不得不把目标转向任天堂之外，挖掘别社有 RPG 开发经验的人才及发掘第二方厂商成为重点，而此时的 Square 正在陷入财务困境之中。

借助最终幻想 VII 宣布出在 PS 平台而一跃成为最受瞩目的第三方，Square 在之后的两年受到玩家的热烈追捧，所出的游戏无论质量高低几乎都能卖出不错的销量，Square 也因此大规模扩张，开发人员一度超过 2000 人，这个人数即使在现在也只有 EA 和 UBISOFT 可与之相比。

然而好时光很快就过去了，由于对游戏质量的重视不够，续集销量大幅下滑，即使最老牌的浪漫传说和圣剑传说两大 RPG 也不能热卖，开发的原创游戏更是难以收回成本，另一方面，最终幻想电影版开发严重超支，而票房却以惨败告终，Square 损失惨重。Square 内部矛盾开始尖锐起来，大量开发人员流失，最终幻想之父坂口博信也选择了离开。

2000 年，一些原圣剑传说的主力开发人员来投奔任天堂，任天堂出资 200 万美元成立了 Brownie Brown 专门负责 RPG 游戏的开发。Brownie Brown 第一个 RPG 游戏是魔法假期，卖了 23 万份，在掌机的 RPG 游戏中属于一般水平，但任天堂认为其还是有培养价值的，随后 Square 通过宫本茂向山内溥表示希望和解，在宫本茂的努力斡旋下，山内溥最终同意了 Square 的请求，作为原圣剑开发组的 Brownie Brown 接到了来自于 Square 的新约圣剑传说的开发任务，这个游戏也卖出了 28 万份，一切看起来还不错。

然而任天堂并没有注意到这个开发组开发的游戏在玩家中的实际口碑如何，接下来发售的 Mother 3 接近 40 万的销量是 Brownie Brown 最好的成绩，但并不令任天堂满意，更令制作人系井宣布退出游戏界，魔法假期 2 首周仅卖出 1 万多份，最终销量 4 万左右，与 1 代 23 万的销量相去甚远，魔法假期已经没有再出续集的任何价值。Square 委托开发的 NDS 版圣剑传说新作玛娜英雄最终也仅在日本卖出 5 万份。

任天堂开始对 Brownie Brown 失去耐心，此后很长时间都没有分配任务给他们，在沉寂一年之后，Brownie Brown 接手了坂口博信的蓝龙 DS 的开发工作。作为任天堂全资的第二方却要靠接第三方的外包任务来维持生计，这已经透露出任天堂的态度。

Brownie Brown 是任天堂近几年很注意培养的一个 RPG 开发组，但其走势却是越来越弱，完全失去了委以重任的可能性。不过 Brownie Brown 并不是任天堂的唯一选择，对 Camelot、Monolith Soft、Paon 等开发组的发掘培养也在同时进行中。



Camelot RPG 梦的中止

Camelot 的高桥兄弟有很丰富的经历，他们是第一代勇者斗恶龙的主力开发人员，后来投奔世嘉开发了光明与黑暗和光明力量，然后再投奔索尼，为 PS 开发了第一代的大众高尔夫，再后来就投奔任天堂。

任天堂很自然将马里奥高尔夫和马里奥网球两部体育游戏委托其负责开发，97 年就已经成为任天堂第二方的 Camelot，直到 2000 年任天堂开始在第二方中寻找合适的 RPG 游戏开发人选时才发现他们的 RPG 开发才能。

Camelot 负责为任天堂开发的第一部 RPG 就是 01 年 8 月 1 日发售的 GBA 游戏黄金太阳，该作全球销量达到 167 万之多，在日本的销量 40 万份，在美国大受欢迎，卖出 86 万份，相比同时代的 Brownie Brown 的游戏无论销量还是口碑都要胜出很多。

黄金太阳

高桥兄弟在黄金太阳接近完成接受记者采访时表示一部 GC 版 RPG 将在黄金太阳完成后开始

开发，这部游戏后来被欧美媒体称之为 Camelot RPG。

由于黄金太阳不错的评价，玩家对于这部 RPG 的游戏也有很大期待，但实际上，这个游戏自始至终都没有出现过。Camelot 在完成 02 年的黄金太阳 2、03 年的马里奥高尔夫和 04 年的马里奥网球之后，在随后的两年陷入沉寂。

我们不知道这两年究竟发生了什么，但任天堂与 Camelot 之间显然发生了不小的矛盾。06 年 8 月，Camelot 召开新闻发布会，宣布中止和任天堂的合作关系，不再开发游戏机游戏，转向网络游戏的开发。Camelot RPG 也成为泡影。

最终任天堂在 GC 时代所能提供的 RPG，除了纸片马里奥•千年门外，就只有在欧美代理发行的 Monolith Soft 的鲸腹系列，在国内也被称之为霸天开拓史。

这是个两败俱伤的结果，对于任天堂来说，不但影响了黄金太阳、马里奥高尔夫、马里奥网球新作的开发，也导致了 Camelot RPG 的中止，而对于 Camelot 来说，转向网络游戏开发之后推出的网络游戏 I Love Golf 并没有收到预期的效果，Camelot 不得不在一年多之后转投 Capcom 门下，为 Wii 开发了高尔夫新作 We Love Golf。

但该作完全无法与之前大众高尔夫、马里奥高尔夫的百万级销量相比，仅卖出 3 万份的销量可以说是非常惨淡。最近高桥兄弟表示 Camelot 将接手 Capcom 的老牌 RPG 系列龙战士的新作开发工作，目前尚不知道是在哪台主机上开发。

在最近一次接受媒体采访时，当高桥兄弟被问到是否会继续制作光明力量、黄金太阳的续集时，高桥兄弟委婉的表示，如果世嘉、任天堂愿意给他们去做，他们会考虑的。

关于 Camelot 为什么会离开任天堂，我们或许可以从 Camelot 离开索尼的原因来看出一些端倪，当年高桥兄弟从世嘉独立出来，成立 Camelot，然后投奔了索尼，结果开发出销量高达 240 万份的大作大众高尔夫，这在索尼第一方游戏中也是难得一见的成绩。

后来索尼准备重点培养 Camelot，又害怕 Camelot 养大后会跳槽到别家，所以提出了收购，但年龄都在五十上下的高桥兄弟一心只想创办自己的事业，不想给别人打工，就拒绝了索尼的提议，结果索尼收回了大众高尔夫新作制作权交给其他开发组开发，Camelot 与索尼关系破裂。

或许这也是 Camelot 离开任天堂的原因，毕竟任天堂有过痛失 RARE 的教训，当年任天堂向 RARE 投资时，RARE 的创始人要求拥有 51%的股份，任天堂拥有剩下的 49%，任天堂同意了，并将其培养成世界顶级的开发商。结果后来 RARE 的创始人与任天堂闹翻，将 51%的股份卖给了微软，让微软拿到了 RARE 的控制权。

有这样的教训，任天堂在向 Camelot 委以大任的时候，收购 Camelot 显然是个必然的前提，如果任天堂像当年 RARE 一样将 Camelot 培养成世界顶级的开发商，然后 Camelot 却转投别家，显然任天堂将得不偿失。更何况 Camelot 有侍奉过三大主机厂商的丰富跳槽经历。



AlphaDream 马里奥 RPG 的重生

Square 的创始人宫本雅史在 92 年选择了离开，接替他的位置的是水野哲夫，水野在 SFC 时代和 PS 的前期担任 Square 的社长，并参与了最终幻想 5、最终幻想 6 及寄生前夜等的开发工作，离开任天堂投奔索尼的决定正是他做出的，然而，随后 Square 在那两年的迅速膨胀，内部派系斗争变得尖锐起来，水野在 98 年也选择了离开，由于竞业条款的限制，水野沉寂了 3 年，于 01 年复出成立了 AlphaDream，成为任天堂的第二方开发商。

作为拥有前 Square 社长和很多主力开发人员的第二方，任天堂自然非常重视，再次开发一部关于马里奥的 RPG 游戏立刻被提了出来。由于版权问题，这次的游戏名字变成了马里奥与路易 RPG。水野哲夫和宫本茂合作完成了游戏的开发。

03 年 11 月 17 日，马里奥与路易 RPG 在 GBA 上推出，游戏充满了马里奥系列一贯的诙谐幽默，全球销量超过 212 万份，在美国尤为受到欢迎。随后马里奥与路易 RPG2 的开发工作开始了，前 Square 制作人藤冈千寻也加入了该作的开发。

藤冈千寻曾经是 Square 大阪分部的负责人，负责开发过浪漫传说 3，后来任天堂委托 Square 开发超级马里奥 RPG，这份工作也落到了大阪分部的头上，藤冈千寻很重视这个游戏，亲自任制作人进行开发，结果获得了不错的成绩。然而，这一切都被 Square 与任天堂的反目给掩盖了。

水野哲夫走后，武市智行接任社长，Square 走上了盲目扩张的道路，随着游戏的量产化，游戏品质迅速下降，浪漫传说、圣剑传说等老牌大作也遭到没落的下场，在最终幻想电影版遭到票房惨败后，Square 遇到财务危机，不得不大幅精简人员，大量的开发人员或者辞职或者被裁员，而藤冈千寻等一批大阪分部的成员也只能选择离开。他们的目的地就是前任社长水野哲夫的 AlphaDream。

05 年 11 月 28 日，NDS 游戏马里奥与路易 RPG2 在美国率先上市，不过这次游戏在美国的销量仅有前作的一半，但日本和欧洲仍维持了和前作差不多的销量，所以全球销量也达到了 155 万份。

岩田聪接任任天堂社长之后，任天堂开始改变与那些没有控股权的第二方的合作方式，除了像 HAL 这样合作一二十年的重要第二方以外，其他第二方开发商不能再得到任天堂的特别资助。以往那种专门替任天堂开发游戏的第二方不再存在，任天堂需要委托开发游戏时会在更大范围内寻找合适的开发商而不局限于几个特定第二方。这也造成了与 Camelot、AlphaDream 等的关系变得疏远起来。AlphaDream 在马里奥与路易 RPG2 之后直到现在没有再宣布过替任天堂开发新的游戏。



山名学 口袋中的勇者

和 Square 齐名的日系 RPG 巨头 Enix 有着相当不同的经营策略，Enix 在和 Square 合并之前一直采用企划委托的方式开发游戏，也就是自己没有开发团队，有游戏的构思之后就写成一份非常详细的企划书，然后委托其他开发商进行开发，这样可以不必像 Square 那样招募大量的开发人员，对于降低开发成本和开发风险效果明显。但缺点也是显而易见的，Enix 没有 Square 那样每年出产很多游戏的能力，而委托开发也带来了开发团队的不稳定性。

勇者斗恶龙 IV 的开发团队就是中村光一的 ChunSoft，而山名学领衔的 HeartBeat 也加入协助开发。随后勇者斗恶龙 V 也采用同样的方式开发，在勇者斗恶龙 V 开发完成后，由于对 ChunSoft 的开发能力的不满，Enix 解除了与其的合作协议。山名学和 HeartBeat 成为了接下来的勇者斗恶龙 VI 的主力开发团队。山名学带领 HeartBeat 完成勇者斗恶龙 VI 开发工作的时候，正是 Square 宣布最终幻想 VII 在 PS 上发售的前夕。

Square 的决定和原本聚集在任天堂周围的众多开发商的纷纷离开使 Enix 不得不最终作出在 PS 上出勇者斗恶龙 VII 的决定，而开发工作依然由 HeartBeat 负责。勇者斗恶龙 VII 在销售量上获得了极大的成功，但系列第一个 3D 视角的作品却也显示了 HeartBeat 在技术开发能力上的薄弱。Enix 决定寻找新的开发团队来负责勇者斗恶龙 VIII 的开发，而他们发现了 3D 技术开发能力更成熟的 Level 5。失去了 Enix 这个大主顾的 HeartBeat 在随后解散。山名学带领部分开发人员向任天堂寻求投资，得到了任天堂和 Pokemon 的资助成立了新的公司 Genius Sonority，公司由任天堂和 Pokemon 各占 19.5%的股份，而山名学本人占 54%的股份。

山名学的加入使媒体猜测任天堂将开发类似于勇者斗恶龙那样的传统 RPG。然而和外界的猜想完全不同，任天堂招募山名学到麾下之后并没有着手开发 RPG。而是负责开发一些口袋妖怪的非 RPG 衍生游戏，相继开发了 GC 的口袋妖怪 Colosseum、口袋妖怪 XD 和 NDS 的口袋妖怪 Link!，还有 Wii 上的口袋妖怪战斗革命。

不过山名学并没有就此和 RPG、和勇者斗恶龙绝缘，任天堂在设计出 Wii 之后就开始积极游说已经合并的 Square Enix 为 Wii 开发游戏，但 SE 出于种种考虑对给 Wii 开发游戏犹豫不决，任天堂就提出了用勇者斗恶龙之名由任天堂方面负责开发的提议，游戏的开发工作由山名学的 Genius Sonority 负责。所开发的游戏就是勇者斗恶龙神剑•假面女王与镜之塔。这是一款采用体感操作进行战斗的勇者斗恶龙游戏，在日本售出超过 50 万份，作为非正统的勇者斗恶龙游戏，这个成绩还算不错。

山名学的下一个游戏还会继续是口袋妖怪的衍生作品吗，抑或者会是别的，只有时间才能给出答案。



Monolith Soft 迷雾的未来

山内溥在 GC 发售之前成立了一个名为 Q Fund 的基金，专门奖励那些 GC 独占且品质较好的游戏，Square 在 03 年发售的最终幻想水晶编年史是首批获得此基金奖励的游戏，山内溥为了此游戏的独占花费了 200 万美元。由 Namco 旗下的 Monolith Soft 开发的鲸腹也宣布为 GC 独占游戏，并获得了 Q Fund 的资助。

以卡片战斗系统为标志的鲸腹（霸天开拓史）一代的具体销量数字完全无法查到，而 06 年推出的鲸腹 2，受到当时 GC 主机销量低迷的影响，鲸腹 2 的首周销量未能进入 Fami 通的前十名，最终销量据说只有两到三万份。鲸腹在日本是由 Namco 负责发行，而在欧美则以任天堂的名义发行。

鲸腹

事实上 Monolith Soft 并非没有实力的开发组，制作人高桥哲哉在 Square 的时候为 PS 开发的异度装甲也曾创出接近百万的销量，后来高桥和异度的版权转到 Namco 的 Monolith Soft 以后在 PS2 上推出的异度传说开始也有不错的表现。

然而随着异度传说新作的不断推出，销量也不断递减，异度传说和 Monolith Soft 在 Namco 眼里逐渐变成了鸡肋。Namco 最近几年的日子并不好过，即使在和 Bandai 合并之后情况依然没有大的改观，所以如何处理那些不能赚钱的开发组成为了迫切需要解决的一个问题。

而对于任天堂来说，Monolith Soft 多年的 RPG 开发经验正是他们所需要的，尽管鲸腹的表现不尽如人意，但这其中也有很大原因在于 Namco 为鲸腹投入的开发资金太少，以及 GC 在日本低迷的表现所致。

07 年 4 月，任天堂终于和 Namco Bandai 达成收购协议，得到了 Monolith Soft 的大部分股权。将 Monolith Soft 纳入任天堂子会社的行列。

然而令人奇怪的是，Monolith Soft 却困在了一部名为天灾·危机日的动作冒险游戏上，迟迟没有宣布开发 RPG 游戏。而围绕着天灾·危机日有着很多难以解释的疑问。

首先是开发工期，这个游戏最初是计划在 06 年底随 Wii 首发，由此可以推断出它至少应该在 05 年底之前就开始开发了，而后发售日推迟到 07 年、08 年，现在则变成了无限期推迟。即使今年发售，他的开发时间也达到了和塞尔达传说这样的超大作同样的三年，而如果推迟到明年发售，开发时间更是长达四年之久，对于一个并没有当作大作进行宣传的游戏来说，这个开发时间未免长得过分了。

然后是 Monolith Soft 多年从事 RPG 游戏的开发，是专门的 RPG 游戏开发组，任天堂收购显然是看中其丰富的 RPG 制作经验。而且天灾本来就是任天堂委托其开发的，07 年任天堂收购的时候，应该对天灾·危机日的开发进度和品质很清楚，后来却以品质未达要求为名一再推迟发售日令人费解。

最后是天灾的题材并不讨好，海啸、地震，整个城市不断地爆炸，建筑物倒塌，这些都是极其要求画面特效的，即使 PS3 和 XBOX360 也未见得能完美的表现出来，更何况 Wii，从某种意义来说，他只能更充分的暴露 Wii 在画面上的不足。

天灾·危机日的不断跳票也许仅仅是任天堂收购时对 Monolith 的开发实力判断错误，也或者有别的不愿公开的原因。

或许一个来自美国网站的传闻可以让我们猜到一点什么，传闻 Monolith Soft 正在和最终幻想

12 的制作人松野泰己一起开发一个 RPG 游戏。

皇家骑士团、最终幻想战略版、最终幻想 12 的制作人松野泰己在 05 年 9 月最终幻想 12 临近完成的时候突然称病离开 Square。又在一年之后任天堂举办的 Wii 开发者会议上出现并声称正在开发一个 Wii 游戏，随后就再也没有媒体报道他的去向。所以他正在秘密为任天堂开发一部 RPG 大作的可能性也不能排除。
松野泰己在任天堂开发者会议发言的影像

今年的 E3 发布会使我们完全看不清任天堂下一步的策略，也不知道任天堂在家用机平台上的下一部 RPG 游戏究竟会在什么时候，以什么样的形式出现。任天堂 RPG 的未来笼罩在一片迷雾之中。我们只能慢慢的等待答案的出现。

是是非非的游戏分级制度



从 Mortal Kombat 说起

这是一款典型的美式格斗游戏，也许这里没有多少人喜欢它。作为格斗游戏本身而言，无论是系列的第一作还是之后的许许多多续作，Mortal Kombat 都没有对这个游戏类型在游戏性上提出什么有深远意义的创见。然而，这款游戏在游戏业界看来却是无比的重要：推动了游戏分级制度的诞生。



Mortal Kombat，游戏暴力表现的典型。

和电影分级一样，游戏分级也是在游戏发展到一定阶段，出现了相应的内容和社会反响之后才诞生的。分级其实是一种自律的规范，就如同一个小孩子可以随心所欲的玩耍调皮，但要踏入社会变得成熟，就必须主动地接受并遵守相应的社会法则。产业的发展也要经历这样的自由发展--遭遇问题--自律规范--健康成长的步骤。规范是为了更好的发展，是为了解决发展道路上遇到的问题和外界的质疑。Mortal Kombat 把游戏发展历史上一个重要的敏感话题推到了众人的面前：暴力描写。

显然这个问题在游戏机的机能达到一定的程度之前是没有可能出现的，在游戏的市场达到一定的规模之前也是不会引人注意的。Deathrace 2000，The Texas Chainsaw Massacre，Night Trap，Kasumi Ninja，Thrill Kill 这些游戏都曾经引起过对于游戏暴力的争论。Mortal Kombat 把这个问题推向了顶峰。在那个还没有游戏分级的年代，Mortal Kombat 在美国一些州遭到的待遇和很多被封禁的电子游戏在中国现在的境遇一样：直接被查封。家长组织请愿团，政客们利用媒体大肆抨击游戏暴力内容，他们的指责还不单单是像我们这里全部针对少年儿童成长和社会安定，西方强大的宗教思想在原则上也是排斥极端的暴力，性，奇幻描写的，而这种宗教层次的文化批判的力度，往往比社会上的不满来的更加的强硬。游戏业面临着抉择：是放弃暴力和成人化的内容，

大家都去卡通，还是想办法说服社会，在妥协的基础上寻求发展。

听证会在这个时期不断的进行，游戏业面对着社会各个方面的指责作着自我辩护，联邦政府的回答是：游戏业必须在一年之内像好莱坞那样建立一个自律的内容分级系统，否则政府就要来给你颁布一个强制执行的。92-94 年间是北美游戏业完成这个痛苦的转化过程的岁月。世嘉和 3DO 都先后颁布了针对自己主机的分级标准，但这两个分级系统先后因为自身的不完善（也许还有范围狭窄的因素）而被抛弃了。最后获得认可而生存下来的，是 1994 年诞生的 ESRB 分级。大量的游戏公司逐步参与到这个规范体系中来，包括之前自立门户的 3DO 等，ESRB 自身也不断根据游戏的发展和社会价值体系的变化而调整，使他成功的成为了北美游戏分级的公认标准。这是游戏业自律开始的标志，也是这个产业步入成熟的象征。

ESRB，CERO 和 PEGI

美国是国际电玩业分级制度的先行者之一。美国娱乐软件分级部门 ESRB 成立于 1994 年，独立对电脑游戏及电视游戏执行等级评定。ESRB program 所属的 ESA 纯粹是一个企业行会性质的组织，他对政府的相关政策有提建议的权利，但不能代表政府行为。也就是说，ESRB 的分级是行业自律的措施，不是政府限制游戏业发展的手段。打开 ESRB 的主页你就会看到，ESRB 游戏的分级的目的在于：引导家长在为家庭成员购买游戏，或者以礼物形式为购买他人购买游戏时能够作出正确的选择。CERO 的页面同样注释着这样的信息。这些所谓的游戏分级，最大的作用在于对消费的引导，帮助游戏的购买者（尤其是对游戏不熟悉的人）在琳琅满目的游戏中作出选择。游戏分级无法决定一个游戏可不可以上市，更不能决定游戏的销量。它所提供的，只是对游戏内容的一个最粗略的判定。所以，根本不会存在引入游戏分级制度而导致游戏被禁的情况。事实上，就像上面说的，没有游戏分级，反而会让有些游戏不得不被打入冷宫。（有社会力量正在试图让分级成为类似烟酒管制那样的法律强制性的标准并给与惩罚以加强对青少年玩家的保护。但至少目前而言游戏分级在更多的情况下还只是行业自律行为。）

ESRB 对游戏的分级一共六种：三岁以下低幼，6 岁以上，10 岁以上，13 岁以上，17 岁以上，仅限成人和分级未定。其中的 E6+（6 岁以上）曾经被称为 K-A6+

ESRB 还提出了很多的游戏内容细节，游戏中是否出现这样的内容以及出现的程度是游戏最终分级的标准之一。这些具体内容包括：

酒类内容描述，流血（动画），流血，肢体伤害，卡通暴力，恶作剧，粗俗幽默，毒品描述，教育内容，奇幻暴力，信息内容，极端暴力，脏话，成人幽默，不良倾向的音乐，轻微暴力倾向，裸露，半裸露，赌博，赌博模拟，性，性暴力，需要成人指导（指儿童游戏需要家长带着玩，别想歪了。），极端的脏话，极端的不良倾向音乐，极端的性主题，启发性内容，烟草描述，毒品使用，烟草使用，饮用酒类饮料，一般暴力倾向。

这其中既有好的描述，也有警告性质的描述，但总体上都只是对游戏中出现的内容的客观反映，没有任何的判断。赌博，暴力，性这些主题在美国人的分级制度中一样是参考标准，所以这个是很正常的事情，没有必要为了大菠萝被加上暴力标签而愤愤不平，因为它本来就是有这个内容，不说到成了欲盖弥彰了。而说出这个，并不以为着大菠萝就会被禁，大家可以自己上 ESRB 网站查询游戏：低幼＋暴力色/情内容，会有结果的，这些游戏确实含有轻微的卡通暴力和类似的主题，但无法在总体上影响游戏的年龄定位。

日本的 CERO 对游戏的分级也是大体六个级别：12＋，15＋，18＋，全年龄，教育内容，分级未定。同样年龄是唯一的分级标准。

CERO 也有自己的内容列表，包括：

爱情主题，性描述，暴力，恐怖主题，赌博，犯罪，涉及酒精，涉及烟草，涉及毒品，粗俗语言。出血描写，肢体损伤，尸体表现，战斗场面，故意伤害，色/情，性行为，排泄，拥抱场面，泳装，性场所，内衣，乱伦行为，非合法饮酒与抽烟，麻药使用，虐待，色/情行业，暗示，色/情等。（汗一个，小日本对性相关的分的那叫一个细致啊）这里甚至出现了拥抱和爱情主题这样的内容标识。也许很多中国玩家都没有想到，一款游戏中有拥抱场景或者战斗场面也会导致不能全年龄合适。事实就是这样，分级制度中的内容描述完全是一种客观的告知行为，让购买者了解游戏而已。

欧洲游戏的分级制度叫做 PEGI(Pan European Game Information)。标准的 PEGI 分级将游戏，同样是按照合适的年龄层次分成 5 个级别：3 岁以上，7 岁以上，12 岁以上，16 岁以上，以及 18 岁以上。在这个基础上，PEGI 还给出了 7 类游戏内容描述：粗俗语言，偏见，毒品，恐怖，性内容，暴力，以及赌博。

游戏分级制度之间对于具体游戏最后的级别定位并不完全一样，这和不同社会环境的价值观和儿童的成长速度有着直接的关系。前者可以让一些在欧美文化里得到宽容的问题在东方文化圈里被认为需要严格加以限制（反过来也一样），后者可以让游戏在到底合适于多少岁以上的玩家群体这个问题里得出很多答案。你可以看出三个游戏分级制度在 10-20 岁这个年龄阶段都是分的最细的地方，这也是青少年成长速度最快，人生观和价值观改变最快的时期，而究竟是 12 岁还是 13 岁脱离儿童期，究竟 16 岁还是 17 岁开始成熟，不但不同的社会理解不一样，随着时代的发展，这个界限也会变化。

这样的不同往往成为了人们批评游戏分级的一个靶子，人们会简单的去发问："为什么这个游戏他们国家的孩子可以玩我们不能玩？"。游戏分级所参照的价值观和社会发展程度只能是平均的，普适的，而不可能去针对具体的社会圈子，否则游戏分级自己就会落入"偏见"这个陷阱里去。到底多么暴力的游戏才算暴力，青少年对于性爱内容的接触到底可以放宽到什么程度，恐怕每个家长都有自己不同的想法。而诸如教育层次，宗教信仰之类的文化背景也可以导致在这些问题认识上的差异。青少年玩家往往会批评分级过于严格，而他们的家长则会去对看上去过分的游戏内容的不满。当然反过来的例子也有，有时候游戏分级会把标准执行的过于严苛，以至于激起不满要求降低评级，比如 SSMB。游戏的分级和分级的执行标准在争吵中不断的调整，但目的总是一样的，更好地反映游戏内容和适应玩家年龄层次之间的关系。

这里挑几个著名游戏在 ESRB 分级中的具体例子，看看大家常玩的这些游戏，到底是合适什么年龄段的，而又是包含了什么样的内容。

游戏名称：（分级）内容描述

大菠萝：（17+） 动画暴力，肢体损伤，流血
命令与征服：（13＋）暴力，动画暴力，粗俗语言，真实流血，真实暴力，使用烟草与酒精饮料
反恐精英：（17＋）流血，极端暴力，毒品描述
博得之门：（13＋）中度暴力，饮酒，抽烟，动画流血，动画暴力，粗俗语言
星级争霸：（13＋）动画流血，肢体损伤，极端粗俗语言
寂静岭：（17＋）流血，极端暴力，性主题，肢体损伤，动画流血，动画暴力
极品飞车：地下飚车（6＋）不良倾向的音乐，不良暗示主题，粗俗语言
极品飞车：其它版本（6＋）无描述
FIFA：（6＋） 无描述
模拟人生：（13＋）恶作剧，成人性主题，中度暴力，动画暴力
大逃亡：（17＋） 流血，毒品描述，粗俗语言，大量性描写
车手 3：（17＋） 暴力
分裂细胞：（13＋） 流血，毒品描述，暴力，肢体损伤
合金装备：（17+） 流血，肢体损伤，不良暗示主题，暴力，半*，动画暴力，动画流血，成人性主题

无尽的任务：（13＋）流血，肢体损伤，不良暗示主题，暴力，动画流血，动画暴力
最终幻想 11：（13＋）动画流血，暴力
塞而达传说：（6+）奇幻暴力，暴力，动画暴力
最终幻想：所有单机版（13＋）奇幻暴力，酒精饮料描述，动画流血，暴力，流血，粗俗语言，不良暗示主题，恶作剧
超级玛丽：（6＋）恶作剧
半条命：（17＋）流血，肢体损伤，动画暴力
海底总动员：（6＋）无描述
天堂:（13+）暴力

内容和级别

在看过了上面的介绍和例子之后，让我们来分析一下这个常常让人混淆的问题：游戏分级中的内容和级别。对这两个概念的混淆也是很多人对于中国要引入的游戏分级制度的抵触情绪产生的重要原因之一。反对者最常常抛出的一个论调就是：生化危机/半条命/大菠萝等等怎么就是暴力类游戏了？那一点点暴力成份难道都不可以存在么？

这是一个无的放矢的反驳，并没有任何的游戏分级系统有暴力类游戏这个级别。暴力，只是对于游戏内容的一个描述。

所有的游戏分级制度都将这两者区分开来，最终体现在分级上的，都是针对游戏推荐玩家年龄的分级(不得不强调一下，中国的青少年网络协会绿色游戏推荐标准不是根据年龄的，至少在文字表述上不是，而是根据玩家的受教育阶段划分了初中生以上和高中生以上，个人觉得这样的提法有点不妥，有歧视的味道)。这正是要给选择这些游戏，尤其是对于游戏本身不熟悉的购买者一个大致的参考范围，多大年龄的孩子才一般来说最合适去玩这个游戏，而更小年龄的孩子，可能就不太合适去接触这样的游戏。

在这个基础上，游戏厂商和分级机构才会去进一步标明，到底是那些游戏中的特性导致了游戏被如此的分级。暴力并不等同于儿童不宜，塞尔达传说就是一个明显的例子。但作为一个负责任的厂商，依然需要告诉消费者，这个游戏里有卡通暴力的内容存在。而显然大家也都理解，这样的卡通暴力因素，并不会真正让玩它的孩子们出现接受上的困难和尴尬。

再看上面的一个例子，《命令与征服》，厂商和分级组织坦率的承认了游戏中有着暴力，动画暴力，粗俗语言，真实流血，真实暴力，使用烟草与酒精饮料这一系列的问题。有些游戏爱好者可能看到这里就急了，如果这是中国的新闻出版署公布的游戏分级内容可能更会让他们坐立不安：如此糟糕的游戏岂不是要被禁掉了？这些内容压根没有影响到他们主要的游戏体验，为什么要拿来作为批判游戏的理由？事实上，《命令与征服》被分级为 13 岁以上，我想这个游戏的玩家群体恐怕也不会有多少更小年纪的孩子存在了，基本上这样的分级是把《命令与征服》推荐给了所有有能力享受这种游戏的人的。能够坐在电脑面前指挥部队乐此不疲的，又有多少真正是 13 岁以下的小孩子呢？内容只是对于游戏的一种客观描述，一个成熟的负责的厂商，应该让购买者在开始游戏之前，对它可能的负面影响有清晰的了解。

《博得之门》确实是有暴力内容，《星际争霸》也的确涉及了流血和肢体损伤（护士 MM 碎掉>\<）。《模拟人生》当然的包含了成人性主题，《最终幻想》如果被中国的分级制度说成是包含暴力，流血，脏话，不良主题，在好多人心目中恐怕是一定无法接受，誓要和分级机构拼命了吧。《寂静岭》的性暗示主题是个人都能看出来，就连任天堂的纯洁游戏《超级玛丽》和《塞而达》都在封面被打上了恶作剧和暴力标签。我说这些就是为了说明，客观的描述一个游戏的内容是必要的，何况这些粗话，暴力和不良暗示主题也许正造就了游戏的内容的深度和对现实的反思。

还是要回到开头的那句话，游戏分级是为了引导正确消费尤其的家长的正确消费而不是控制游戏发行，客观准确细致的描述游戏，可能会让部分玩家对于自己视若珍宝的游戏感情上有点无法理解，但对于游戏业的规范和群众形成对游戏业职业道德良好的印象，却是有利的。就《像极品飞车：地下飚车》，它的主题在给玩家带来爽快的同时也导致了其中出现不少的不良倾向的音乐，不良暗示主题，粗俗语言，但其最终分级依然是 6 岁以上。相信《博得之门》等等在被中国游戏分级打上暴力流血等标签之后，也依然会在玩家中流行。

总结成一段话就是：游戏厂商通过分级，要告诉他们的消费者，是的，我的游戏里有这样那样一些客观存在的内容，而经过我们仔细的考虑，在目前这个社会儿童/青年平均的成长情况下，这款游戏最适合推荐给多少岁以上的人玩，希望这些信息在您挑选游戏的时候有所帮助。

发展与适应

前面说了游戏分级会随着社会文化和发展层次的不同而不同，而游戏本身的发展也给游戏分级常常带来新的难题。眼下游戏分级面临着三个新的棘手的问题：

第一，随着游戏越来越像电影电视那样的成熟，成人题材和同性恋题材之类的东西如何处理？
第二，网络的流行改变了游戏的机制，分级制度如何去描述这种新机制下的可能性？
第三，游戏厂商是否要对越来越多的修改内容负责？

第一个问题，你可以简单而粗暴的去禁止那些内容。不过历史反反复复的说明了禁止总是没有用处的，给这些内容一点时间它们总会以这样那样的形式慢慢多起来。而社会对于这些一定历史时期的敏感内容的排斥心理，也往往会随着时间而改变，消磨。就好像 ESRB 分级中对于暴力这个因素容忍程度逐渐放宽的变化一样。ESRB 有一个其它分级中都没有的级别：它在 17+以上还有一个 AO，所谓的成人专用。这是一个很敏感的词汇，很多零售商为了保持自己的健康形象是不愿意销售 AO 级别的游戏/音像制品的（所以出于商业考虑，游戏厂商会极力避免游戏被定级为 AO）。而一旦一个游戏被分级为 AO，社会和媒体对这个游戏的看法也会有巨大的变化，比如倒霉的 GTA。眼下绝大多数 AO 分级的游戏都还只是针对性内容，暴力和赌博这两个问题并没有成为 AO 重点对待的原因。这些极端的，通常不被主流社会认可为正常行为的内容正在游戏里逐步逐步得多起来，分级制度如何给它们提供一个安全，自由但又合理合法的发展场所，是一个亟待解决的课题。



玩家交流会给本色单纯的游戏带来什么影响？

网络游戏的影响还要更大，这里不光是说 MMO，所有能联网的游戏都有这个潜在的问题，那就是，玩家在网络上的行为事实上是在创造游戏厂商不能预期的游戏内容，而部分玩家可能会对这些被其他同时游戏的玩家创造出的内容感到不适应。比如由于游戏者素质而带来的不文明行为，由于玩家创造性的玩发导致的不可预期的不良内容。这就好像你可以确定一本书里面的内容，但却无法预期一场讨论会上可能出现的用词（所以让孩子多看看书少上点 BBS.....Orz）。游戏分级制度目前对于这个问题可以说是束手无策的。只要你允许对话，无论是语音还是纯文字的，都可能把原来定调非常卡通纯洁的游戏弄得乌七八糟。游戏分级者只好在网络游戏下加上一行字：网络可能带来不同的游戏体验。和什么不同呢？和印刷在游戏封面上的游戏厂商自己清楚的那些分级信息不同。中国的游戏分级将会直接面对网游为主体的国内游戏市场。ESRB 对网络游戏的分级特别注明了一句话，"游戏内容可能在联网阶段有所变化，请参考针对该游戏的专门评论。"这是负责的表现，也是一句无奈的叹息。网络游戏作为新型的游戏类型，从开发的理念，运营的方式到玩家的行为准则，都还没有成熟起来。PK，抢宝，聊天等这些非游戏本意的游戏行为，可以引入很多开发者无法预料的不良内容，把一个好游戏变成"少儿不宜"，其实都是玩家对游戏本身高自由度和丰富的动作系统的"邪门"的利用，游戏分级根本无法预料到这样的事情。世界上除了中国试行中的电子游戏业内分级工作，还没有哪一个游戏分级系统是从网游起步，专门针对网游这个特性的设计。希望中国的游戏分级制度能够利用好中国这个极为壮大的网络游戏市场，好好考察一下网络游戏的规范，在这方面做到领先和有特色。

既然提到了专门针对网游的中国游戏分级，那我们来看看其中比较有特色的一些内容说明项目：

......
2.E、游戏时间限制度
2.F、ＰＫ行为控制度
2.G、货币关联度
2.H、游戏内部社会体系秩序度
......
2.J、用户区分度
......

这也算是个创举了，好像还没有其他的游戏分级制度提出游戏这些方面的内容的评价方式。这至少是一个有益的尝试，也把网游的动态游戏环境指标化具体化了，比起其他游戏发达国家的一句话的概略的警告确实是迈出了一大步。

我来引用这个标准其中的一段描述：

> 1、游戏内部的社会体系完整而和谐，游戏用户相互帮助融洽相处，游戏中基本没有使用外挂程序的用户，游戏公司能及时对游戏漏洞等系统ＢＵＧ进行处理，并且能对使用外挂者有严格的处罚。游戏的公共聊天频道，交流便捷、和谐、文明，有助于游戏用户提高与人交流的能力。游戏中的欺骗、作弊等行为是少数个别现象，游戏公司建立有比较完善的举报系统，能根据游戏用户的举报及时加以处理。
>
> 2、游戏内部的社会体系可能出现混乱，有少量素质较低的帮派群体，在游戏里有时进行谩骂、侮辱和无原则的小规模群体 PK，但游戏公司可及时进行处理。游戏中有少量游戏漏洞和少量使用非法程序的用户，游戏公司基本上能及时处理。游戏的公共聊天频道，交流便捷、和谐、文明，不过有少量的漫骂及黄色网站广播信息，但游戏公司基本上可及时干预，可让游戏用户较多时间在正常的公共聊天频道中进行交流。游戏中的欺骗、作弊等行为稍多，但尚未发展成游戏内的普遍现象。
>
> 3、游戏内部社会体系混乱，有很多素质较低的帮派群体，在游戏里经常进行谩骂、侮辱和无原则的大规模群体 PK，游戏公司基本上不干涉。游戏用户之间缺乏相互帮助和友爱。游戏中有大量使用非法程序的用户，游戏公司对游戏漏洞等系统ＢＵＧ反应及处理速度很慢或干脆放任自流。聊天频道混乱，充斥着漫骂、流言蜚语、黄色网站广播等信息，无法得到有效的控制，游戏用户基本不能借助公

共聊天频道进行交流。游戏中的欺骗、作弊、不讲诚信等行为是游戏内的普遍现象。

网络游戏的内测和公测这个过程让游戏在正式发行前有机会得到这方面内容的检验，所以对这些内容的判断倒也不存在操作上的巨大障碍。我感兴趣的是其中对于游戏公司的责任心和管理能力的反复强调，这确实是给网游内容描述和分级提出了一个思路，如果游戏本身和游戏玩家群无法预测，那我们可以转而去预测运营这个游戏的公司的能力和不良行为预防机制的准备情况，有点像对公司的信用评级。有问题才有解决的动力，中国恐怕是这个世界上面对大型联网游戏的麻烦最多的国家，我期待着中国游戏业利用好这个资源，也能率先在解决这个问题的道路上取得成功。

GTA 事件把游戏的隐藏内容是否应该纳入分级这个问题抬到了桌面上。游戏厂商在面临这个问题时必须清楚地解释一点，那就是这些被玩家或者第三方折腾出来的"意外惊喜"，到底是就这样被留在游戏里的呢，还是被他们利用游戏的相应素材创作出来的。后者又是一个游戏厂商无法控制和预期的问题，比如游戏总需要人体建模，而有些人总喜欢去在这个基础上去开发裸体人物。GTASA 正是在 Rockstar 不得不承认所有版本的游戏都已经包含了那些"隐藏内容"而不只是 PC 上玩家的"创举"之后，才被 ESRB 把游戏分级从 M17+提升到了 AO。也许将来会有针对游戏修改包的专门分级来解决这个问题？



这个游戏确实是创造力的天堂。

分级与审查

中国现在根本没有单机游戏分级制度，只有游戏审查一说，和电影一样。审查所重点关照的问题，和分级有着明显的区别，比如最明显的：政治倾向。审查和分级对待问题的解决态度也不一样，分级是要针对游戏内容给出推荐年龄层，而审查则是要根据需要删除或者禁止一些内容。审查和分级不可能相互取代，然而正是因为缺乏行业的自律，政府才不得不勉为其难的代行这个职能，媒体才会一天到晚夸张的报道这个游戏暴力，那个游戏色情。不能全怪他们，因为游戏业自己没有说明，我的游戏正常情况下确实就是包含这些内容，我的游戏是有专门的消费对象的。游戏分级制度把游戏的内容是消费对象明确化，实在是让那些没事专找游戏茬子的人少了口实。如果这个游戏分级能

真的保持在独立的行业协会性质上不受政府控制，那么，一个健全的分级制度，只会使我们玩家接触到更多更好的游戏，而不是相反。

美国专利制度的现状和问题，以及对游戏业的影响

彩虹泪亭

http://gamasutra.com/features/20070227/sirlin_01.shtml
http://www.gamasutra.com/view/feature/1425/patent_strategy_in_the_game_.php

专利一直在游戏业界起着重要的作用，而且它重要性还在不断增加。游戏业内的人士对于专利的使用有着复杂的心情，每个人都同意现在的专利系统可以在结构上作一些改进。游戏业变得越来越成熟，随着这种成熟而来的，是更多的资源和知识产权问题。

除了我们对于专利系统的共识和对于专利权利的道德上的理解，我们也都要去面对随着市场竞争不断成长而带来的实际问题。其中一个重要的实际问题，也是这篇文章的要点，就是向每一个游戏厂商介绍理解专利法律的重要性。

对于大多数中小型企业而言，专利并不像其它的知识产权那么重要，比如版权，商标，以及商业机密。然而，随着专利重要性的不断增长，理解到底什么是专利，以及专利可以为游戏公司带来什么就越来越重要了。

无论我们喜欢与否，专利都在游戏届有着重要的地位。随着游戏业急需的成熟，专利会变得更加重要。毫无疑问，以后的专利会越来越多。这意味着理解专利是如何给你的公司来带好处和坏处是多么的重要。这其中包括了专利保护的种种目的，它们根据你的公司的目标，资源以及在业界所处的位置不同而有不同。

什么是专利?

用专业的语言，专利是政府给与发明人的一个对于专利物的有限垄断权利的法律保护。用通俗的语言来说，专利是政府和个人之间关于发明的一个交易。个人把这个发明公布于众，作为交换，政府保证在一定的时间内保护这项发明。

这看上去像是一个简单的概念，当我们把它放到现在对于垄断的极端不信任的背景下检验的时候，专利的力量和意义就浮现出来了。你也许会问，如果政府如此的不信任垄断力量，那为什么还要对象救命药或者其它类似的革命性科技的发明人独占的权利呢？可能的答案有很多，但其中两个会立刻引起注意：第一，给与发明者有限的垄断权利可以刺激个人和公司做出那也本来也许不会被做出的发明。第二，只有当发明者完全的公开了他们专利之后，才会得到有限的垄断保护。这样的公开保证了当专利的有效期过期之后，发明就会被公众所知晓，就可以被所有人自由的接触，使用。

对于专利的垄断保护是有限的。和很多人想象的不一样，专利并不能允许以个人作任何的事情。事实上，专利只是给与了人们防止其他人使用/经营专利发明物的权力。这是一个很重要，但很少被人们了解的差异。专利只不过是一个防止其他人利用你的发明的方式。下面这个例子将试图澄清这一点。

例子 A: 专利的垄断力量。

Andy 发明了一个游戏的控制器，并且得到了专利。他并没有把握能得到足够前去生产这个东西。专利只是保证了防止其他人去制造这个控制器的权利。如果 Beth 得到了钱并生产同样的这个控制器，Andy 就有权利阻止她。他也有权不去阻止她。我们的意思是，Andy 可以向 Beth 授权生产，这样他也可以得到这个控制器生产销售额的一部分。

如例 A 所示，获得专利并不意味着立刻变得富有。专利保证了垄断，但要完成整个的资本化过程，专利只是一个必需的部分。文章的后面还会说到其他有效的利用专利的方式。

专利并不没有赋予人去做一切的权利，同样重要的，理解什么样的发明可以成为专利也很重要。政府认为什么样的发明才合适被用来加以有限垄断保障呢？国家的专利法说，任何新的，有用的方法，机械，制造，物体成分，或者新的，有用的改进，都可以申请得到专利。但这句话的确切含义是什么？

这项发明必须是新的，有用的。新，意味着这个东西以前没有被发明过，同时对于相关领域的人士来说也不是显而易见的。有用意味着发明要具有可以确认的用途，而不是仅仅只是春理论上的用途。为了更好的理解这些解说的意思，我们回到前一个例子上。在例子 A 中，Beth 也发明了一个新的手柄作为控制器。在例子 B 中，我们来看看这两个不同的控制器，分析一下它们是否可以去申请得到专利。

例子 B: 新，有用

Beth 想到了两个改进 Andy 的控制器的方案：第一，把雅达利 2600 的标准摇杆拿来添加在这个控制器上。第二，发明一个可以对使用者的体味产生反应的手柄。

如果 Beth 想要把那个结合了 2600 的摇杆和 Andy 的手柄的东西拿来申请专利，专利局很有可能会拒绝，因为，虽然 Andy 的发明中并没有使用到 2600 上的摇杆，但使用 2600 的摇杆作为输入方式是一个显而易见的主意，Beth 并没有给这个手柄增加什么新的意味。

另一方面，如果 Beth 想要给她的体味敏感的手柄申请专利，专利局应该会发现这个创意是新的，但 Beth 将会很难说服专利局这样一个手柄是有确实的实用价值。

即使是一个新的，有用的，非显然的发明，也不一定能保证你得到专利，也许它不在专利法规许可的范围内。专利法规允许对任何新的，有用的方法，机械，制造，物体成分，或者新的，有用的改进申请专利。比如，算法或者其他纯粹的数学和科学概念都是不能申请专利的。这些概念都要被加入到相关的应用当中才可以申请得到专利保护。

好消息是，对于游戏工业而言，大多数的创新工作都是可以申请专利的。比如，就像前面讨论的，新的手柄可以，新的显卡也可以，即使是新的在电脑上显示图像画面的方法也可以。像游戏主机的震动功能和从摄像头的图像制作三位画面的方法都被赋予了专利保护。

虽然理论上可以申请专利的物件很多，并不是所有的东西都可以得到专利保护的。为了理解什么样的东西是不被专利保护的，看看其它相关的知识产权领域的情况很有帮助。比如商标，代表了一个

公司的产品或者服务的标签。这些标签让顾客可以明了商品的来源，并意味着稳定的质量。但是，这些商标通常都不能申请专利，因为它们并没有增加任何新的，有用的技术。

在游戏工业立，版权和专利法可以被看作是一个硬币的两个面，它们都在保护着同样一个作品的不同的方面。版权使用来保护作者的作品或者表达内容。具体对于游戏工业而言，版权可以用来保护那些写软件的代码，硬件设计，或者游戏里涉及到的具体的故事。

为了理解这三种智力资源是如何一同发挥作用的，让我们重新来看看 Beth 的例子，她想把她的新手柄推向市场。

例子 C: 专利，商标和版权。

因为未来的某些奇迹，体味居然真地成为了一种有用的游戏方式。这个"异"时空世界里，Beth 真的把她的体味手柄申请到了专利。现在，有了专利的保护，Beth 准备向那个世界里散发着各种各样的味道的人们推销这种手柄。为了保证这个新的手柄可以和电脑良好的接触，Beth 写了一段程序，有着复杂而精确的代码，然后她把这个程序包含在了每一个手柄中。

在她召开的一次头脑风暴研讨会中，Beth 决定把她的手柄定名为 ODORFRON 2010。就在这个手柄将要上市的前一天，Beth 突然意识到她只给手柄本身申请了专利，于是她找人咨询应该如何保护这些其它的知识产权。她的法律顾问告诉她，她不能通过专利法来保护 ODORFRON 2010 这个名字，但这个名字可以被注册成为商标。

取决于软件植入的方式，那些代码中的创新可能在某些国家会得到专利保护。而且，版权保护也是可行的，在绝大多数国家，源代码都可以受到版权保护。

希望这个例子提供了一般性的关于版权，专利和商标的不同意义的解释。

剖析专利：专利是什么样子的？

每一个专利都有一些相同的部分。在每一个专利的第一页，封面上，都会列出专利的名称，专利号以及被授予专利的日期。专利的发明人也会被列印在封面上，这部分要包括所有对这个专利的任何部分有所贡献的人。

紧接着专利发明人的下面，写着专利权当时授予的实体，也叫让受人。这个信息有欺骗性，因为当专利以后被转交给其他的让受人之后，这项信息也不会改变。所以，无法保证封面上的受让人没有把他的权利转交给其他的实体，或者这样的转交继续进行。如果一项专利包含了你的公司感兴趣的内容的话，这个专利权的目前持有人才是最重要的。为了解决这个问题，专利局会在他们的网页上提供目前受让人的信息。封面上同时还有关于这个专利所保护的内容的非常简短的总结，写成一个摘要。

下一页是专利说明书。这个章节包含了发明的背景，以及专利所基于的技术的现状。专利说明书然后回解释专利中的发明。这个章节的目的是为了让在同一个领域工作的人可以仅仅根据这里的内容就完整的使用这个发明。通常在这里都包含了技术图和例子来帮助对于专利的理解。

专利声明：最重要的部分

专利的最后一个部分是最重要的，但对于一个对专利法不熟悉的人来说也是最为迷惑的。这个部分是专利声明。它是在专利最后用数字表明列出的几句话，定义了专利所保护的内容，如果一个发明没有被包含在声明当中，那就没有被保护。

事实上，一个在专利说明书中提到但没有在专利声明中列出的东西意味着对于公众奉献了一个公开而不保留权利的物件，这样对于这个东西以后再去申请专利就是不可能的了。所以，把全部发明人想要保护的东西都包含在专利声明中是很重要的。

虽然大家都清晰的知道了受保护的对象都必须包含在声明中，这些专利声明本身可能是不容易理解的，如果你没有对于专利法的深刻理解作为基础。那就像你在读一个你不太熟悉的语言写成的故事一样。你可能知道其中每一个字的翻译意思，但如果没有掌握所有可能的定义以及这些词和句子是怎么相互联系的，想要理解这部分说了什么还是很困难的。

这样一来在试图理解一则专利的保护范围的时候就可能很危险，因为错误的理解会让个人或者公司面对数百万美元的责任。下面我们就要讨论，当面对专利问题的时候，向专业人士寻求帮助的重要原因。

我的公司怎么才能得到专利？

过程

获得专利要通过在专利局的专利诉求过程。这个过程通常开始与在专利局填写申请。申请可以是一个标准的专利申请或者暂定申请。暂定申请和标准专利申请的唯一区别是，专利局并不会去检查这个申请。

这样做的目的是为了给申请者一年的时间优先权，让他来决定是否继续这个申请。对于中小型游戏企业，暂时申请往往是一个很有诱惑力的选择，这样所需要的花费也比提交一个标准专利申请要少得多。如果申请者最终决定继续并把申请转化为标准专利申请，他们也有一年的时间来筹措经费。

当一个标准专利申请被发出后，或者一个暂定申请在一年之后转化而标准申请，专利局会有人来检查申请，看看申请中的声明是否应该被许可。当他作出了关于这个专利的决定之后，他就会发出一个叫做“审查决定书”的信函。

审查决定书体现了专利局关于申请中的对象是否可以被授予专利的决定。决定可能是这个专利被许可了，或者是因为无法满足法律要求而被拒绝了，或者是因为和专利法案的规则不一致而被驳回。如果申请通过，专利然后就会被发放。另一方面，如果审查者觉得申请不能被接受，申请人是有机会对审查者的想法做出回应的，它可以反驳说审查者错了，或者对自己的申请作出修改以便满足专利法规的要求。

很少有专利在第一次审查就被通过。更多的情况是，专利申请人和审查者之间要来回很多次交换意见，最终双方才能在专利的说明和声明上达成一致。

这不是一个完美的过程。通常审查者可以用来阅读一个专利和相关的技术的时间不超过 8 个小时，就要作出决定这个东西是否可以被授予专利。这可能导致那些本可以通过的申请被拒绝，也会导致那些在详细审查中无法通过的申请被通过。

从某种程度上来说，这取决于送审人能够多么坦诚地公开和自己申请相关的背景，从而帮助专利局公平有效地做出决定。然而，并不是所有的国家都要求申请者负责的搜索所有和决定相关的内容。在没有这样的要求的国家，这导致了不去做搜索反而更好，这样就不会发现任何的可能会妨碍专利被批准的信息被发现。

时间流程和专利期限

获得一个专利的流程可能会非常让人畏惧。从一个专利申请被提交到专利局到这个专利被许可可能要花上好几年的时间。这对于专利申请而言是一个好处坏处都有的事请。好处是，这样一来专利申请者所需要花的钱可以在几年中慢慢的用，虽然对于申请者的财务而言这是个好事，但可能却不是最好的策略，因为要考虑到专利期限的计算方式。通常而言，专利的期限是从专利提交起的 20 年。这很重要，因为虽然一个专利会从它的申请日期起，20 年后才失效，但在这个专利被批准之前，是不会被保护的。

花费

在所有类型的知识产权当中，专利的保护是最昂贵，也是最消耗时间才能得到的。一般来说，雇用一个熟悉专利法的人提交专利需要 12000 美元到 22000 美元。在这之后的费用将根据专利申明所试图得到的东西的多少和复杂性的高低以及得到"审查决定书"信函之前"讨价还价"的次数而有所不同。

随着复杂性和回复的次数增加，代理人要收取的小时费用也会增加，这也增加的总的费用。上述的费用也包括了专利局要收取的钱，其数目也可能很大。

和获得商标或者版权注册的低廉费用比较起来，这里的数目会让人感到吃惊。有可能当你读到这里的时候，你很确信你曾经听到过更好的"廉价"的获取专利的方法。也许你彻夜难眠，思考着你的新生的公司将如何在充满了其他大的竞争对手的商海里生存，然后突然从天而降的，就像你的祈祷得到了回应，电视上有人向你保证可以很便宜的让你的发明得到保护！同时，还有很多的网站向你承诺可以收取仅仅 4000 美元就完成一个专利申请。这些广告在收费问题上对你撒谎了么？

在你拨通这些屏幕上的电话之前，有一些事情需要考虑，然后再去找这些提供廉价专利服务的人。这是一个关于半价销售轮胎的老笑话。当你上了钩之后，你就会发现你要支付很多的额外费用，例如"你想要把轮胎装到汽车上去么？"开头也许这像是一个很好的省钱的方法，这些廉价的专利起草者在长期看来根本不划算。当发明人给起草者起草专利付钱了之后，这些人往往就会不愿意再在这项申请上花时间了。

当你的专利申请落在起草者所不熟悉的范围内或者这个专利非常复杂的时候，这就会变得非常有害。更重要的是，许多时候估计的价格中都说，确定的费用只包括了起草者本人的服务。这就意味着，专利局将要收取的费用将会在估价之上落到申请人的头上。通常这些固定费用也都不包括回应专利局的问题的费用，不包括专利检索的费用，以及其它很多在专利申请过程中往往是必要的部分的费

用。

也有可能在某些情况下固定费用或者底价的专利起草人可以给你公司节约大量的钱。当你在和这些潜在的可能的候选人谈判的时候，注意一下他们在专利起草方面的背景，弄清到底那些内容被包括在了估价范围中。

我需要代理人么?

通常来说用代理人完成这个工作是一个不错的主意。在你阅读了关于申请专利的花费和雇佣底价专利起草人可能的陷阱之后，你也许会问自己来起草一份专利会不会是更好的主意。这么说吧，也许你可以自己把自己感染了的盲肠切掉，但即使你有一整套的自助家庭手术手册参考，这样做恐怕也不是最好的方法。对于小的公司和个人来说，专利法可能是法律中最为复杂的一个门类。虽然个人可以在未经任何训练的情况下提交专利申请，本文的作者强烈的反对这样做。

专利法是很少的需要在标准测试之上附加考试的法律领域，这样才能被允许在专利局面前发言。更重要的是，只有那些有科学背景的人才被允许参加这样的考试，而即使这样，考试的通过率还很低。这保证了只有那些有着科学训练的背景，懂得专利办公室的规则，懂得专利起草的人才被允许去帮助别人申请专利。当一个人通过了这些考核之后，他会得到一个注册号，从而允许他面对专利局从事这样的业务。

有一个有经验的从业者的帮助将会使申请专利的过程顺利的多，并帮助尽可能多的的专利保护的范围。想想前面我们曾把专利声明比喻成外语，专利代理人就是这个世界上你的翻译。如果你选择自己一个人搞定，那么很有可能其中的一个字的使用不当就会让你的专利变得实际上无法实施，允许竞争者自由的挪用你的技术。

好了现在我有专利了，我该做什么?

挥舞专利大锤

你的公司终于有了专利了，现在是时候退休去购买私人岛屿了么?错，打个比方，要炼制这个武器很难，但要想运用它就需要更大的力气。

就想前面讨论的，和大众的思想相反，专利并不意味着一个公司可以有权作任何的事情。事实上，专利给与了公司阻止其他人做同样的事情的权利。具体地说，专利使得公司有权防止其他人制造，使用，贩卖，或者进口专利发明。 不让其他人就某个发明从事具体的业务通常意味着引起诉讼，至少是诉讼的威胁。

专利诉讼是昂贵的。有多贵?可以说专利诉讼是知识产权诉讼中最为昂贵的，也是所有法律领域中最为昂贵的方面之一。在代理人的玩笑里，这样的诉讼被称为"国王的竞赛"。

在专利案件的早期就以快速的劝诫，即决判决或者和解来结束案子是可能的，但很罕见。即使那样，案件也要花费最少几十万美元。更常见的专利诉讼费用范围从一百万美元到八百万美元不等，取决于诸如牵涉的方面，申诉的可能，技术的复杂性，专利数量，涉及的产品的市场范围等等因素。

这样的预算范围当我们放到最近的游戏工业诉讼案的背景里来看的时候，意义就更明显了，这些损失或者可能发生的损失的威胁高达九千万美元。在最近五年以来这样的例子不止一个了。在那些案子里，原告和被告都有足够的理由去花费大量的金钱为了这样巨额的数目来争斗。要点是，很少有公司能支付的起这么钱来做专利诉讼。在游戏工业中，只有最成功的硬件制造商，开发商和发行商才可以使用专利诉讼作为真正的强制机制。

其他方式

我们花了整个篇幅来讨论，得出的结论是你无法承担去起诉任何人的费用。这是不是意味着你的专利就完全没有用处了呢？不，这意味着理解如何使用你的专利是更加重要的。如果不能真正的理解你新得到的专利的力量，那就只不过是挂在墙上的一张纸而已。下面，我们将谈谈大多数公司可以使用的利用专利的方法。

从财务方面说，专利是一个资产。因为专利是一个资产，对于那些掌握着专利公司而言它就有财务上影响力。可以利用专利从个人或者融资机构得到贷款。对于投资目的而言，专利可以增加公司的价值。

如果一个公司对于从公众或者私人那里吸引投资感兴趣，公司掌握的专利就会被在评价中被考虑，几乎可以肯定专利都是可以增加评价的。专利还可以让你和其他同样也在寻求投资的公司区分开来。它可以说明你的公司致力于保护知识产权同时也懂得如何去保护。

专利也可被用作一个强有力的营销工具。标明该产品受专利保护可以让那些消费大众的期望有所降低，"专利审核中"也有类似的作用。这些话告诉消费者他们不可能从其他厂商得到这种手柄或者这种类型的游戏体验。专利还可以让你的产品和其他人的区分开来，因为除非得到你的许可，别人都不能使用这些特性。

有些和专利紧密联系着的直觉想法是真实的，也应该是一个重要的考虑内容。因此，从大众和潜在的投资者眼光看来，有些人会简单的相信，因为你的 ODORFRON 2010 手柄被专利保护了，所以它就一定比其他的竞争对手的好。这样一来，专利就可以用来增加你的产品价值，可以被用来作为比其它类似产品定价更高的基础。

专利也可以被用在授权的场合。人们常常被授权这个字眼所吓倒。授权可以很复杂，可能会包含代表了各方利益的种种约束。

然而，授权的基础概念并不复杂，其他概念都是从这个延伸出去的。从根本上来说，授权就是一个不控诉的承诺。这就是全部。当一个公司给另一个公司授权的时候，前一个公司所作的全部，就是保证在第二个公司使用同样的信息和技术（专利发明）的时候不去起诉。这种不起诉承诺可以是非常有利的。

有好几种可以通过授权专利来实现其价值的方法。第一种，是简单的把这个专利涉及的技术交给其他公司，其他公司付钱得到这个权利。这个方法的好处是，通常专利的持有者来控制整个事情的安排。对于中小型公司而言，大多数的专利都是对于其他专利技术的改进。

这就打开了和其他专利持有人进行交叉授权的可能。两方面都会受益，因为两方面都同意在他们各

自的专利范围内不去起诉对方，这样，两者就都有可能同时使用这些专利去制造一个非常强大的产品。这将会有可能带来双方面的收入增加。

最后，专利还可以被用来作为抵御试图进入你的领域的竞争者的武器，或者那些被用来找你麻烦的其他专利。无论那个竞争者是要进入你的技术范围，还是威胁要起诉你，你手上握有专利都可以成为你有权作你正在做的事情而其他人不可以的证据。

专利是知识产权的复杂性的一个代表，也是一个确保其他人不进入你的领地的有效的威胁。即使这个专利只是放在架子上看着，它也在公共纪录里存在，可能以你无法完全意识到的方式为你的公司工作着。尤其是，当其他公司试图进入你的空间的时候，却发现了你的专利，这会吓退他们。其他公司可能知道你的专利是可以被挑战的，但诉讼所需要的费用让这样情况不太可能确实发生。

除了诉讼，还有很多的利用专利的方式。如果正确的理解和使用了，专利所能带来的价值将远远超过申请的花费。

专利存在的问题

问题的由来

美国宪法第一章第八节中说，国会有权：
"通过在有限的时间里确保作者和发明人对于他们的作品的发明的独占权利，来促进科学的进步和艺术的使用"
1790 年的时候，负责审查那些专利申请的专利检察官通常是州务卿，军队的部长，联邦政府的检察官。得到专利是一个很荣耀的事情，只有那些重要的发明才可能被授予专利。

1793 年，托马斯. 杰弗逊把专利定义为:
"任何新的，有用的技术，机械，制造工艺，或者物体成分，以及任何新的有用的对于以上这些东西的改进。"

今天，当我们说一个想法值得申请专利的时候，它必须是
1，创新的
2，非显然的，
3，有用的

专利使得那些伟大的发明家，比如贝尔，怀特兄弟，爱迪生等人可以把他们的聪明和汗水转化成高价值的新的创造。有了专利，发明人就得到政府的保证，他可以在限定的时间内不用担心竞争者试图抄袭他的产品。毕竟，如果可以简单的立刻复制对手的东西，为什么还要投入大量的研发经费去做新的有创意的产品呢？

"专利制度为天才之火加添利益之油"
-亚伯拉罕．林肯

然而后来发生了一些事情，我也不知道从什么时候开始，但是，专利，尤其是软件专利，开始脱轨。美国的头 10000 件专利花了 46 年的时间才积攒起来，而现在，每三个星期我们就批准超过

10000 件专利。一个明显的变化发生在 1991 年，从那一年起，美国专利局不再是由一般性税收支持，而是转而通过从"顾客"那里收取费用来维持运行。

专利局总部悬挂着这一行字，清晰的显示了现在专利局的想法：

帮助我们的顾客得到专利，这个任务就是我们专利。

更多的专利意味着专利局可以收取更多的费用，同时也刺激我们更多的发明，不是么？但当那些大公司批量的收获成千上万的专利只是为了封锁竞争者的时候，会导致什么后果呢？当竞争者合并从而可以制造任何东西的时候，会发生什么？如果一个农业专利的囤积者等待时机，要求每一个制作三维游戏的人，或者是电子数据表的编程者缴税，这合理么？

企业家正面对着一个因为恐惧专利控诉而不敢使用很多明显的技术方法的雷区。与此同时，IBM 在 2005 年被授予了 2941 项专利，它已经是连续 13 年成为获得专利数量最多的公司了。2004 年他们的收获更加丰富，被批准了 3248 项专利。

这么多的专利到底都是些什么东西呢？今天这些专利不再是电灯泡或者蒸汽机这样的东西了。1991 年，亚马逊的 CEO Jeff Bezos 注册了"一次点击购买（1-click buy）"这个专利，专利号 5960411。概念就是当一个网站储存了你的信用卡信息后，你可以直接点击"现在购买"按钮，一步完成购买行为。这个标志性的专利被人们广为批判，Jeff Bezos 回应说，其实是专利系统本身，就现在这个样子，已经是破损的了。

如果他没有把这个东西申请专利，他的对手就会，然后就会用来制约他。Jeff Bezos 只是在商业的游戏中遵守规则获胜，我不能因此而责怪他，但即使是他，也指出了这个游戏的规则本身出了问题，需要修补。

目前，专利给与专利持有人 20 年政府保证的垄断权。在 1790 年的时候，20 年这个期限是有意义的，但现在对于互联网（或者游戏）技术而言，20 年就太夸张了。Bezos 认为在这个技术门类里，3 年也许是一个合理的期限。

游戏业

其中一个著名的专利是 6200138 号专利，世嘉持有：

"游戏显示方式，移动方向指示方式，游戏器材和驾驶模拟器材"

这是其中几行话，代表了其他的内容，显示了这份专利的书写的质量：
"一个为了执行游戏的游戏器材，其中可移动的物体在虚拟空间里被移动，包含在内。设置意味着在这个可移动的物体周围设置一个危险区域"

"一个可移动的物体被移动了？"如果一个东西被移动了，那就直接这么说就是了，因为显然这个东西是可以被移动的。"设置意味着设置？"这到底是什么意思？我会简单总结一下这个专利的内容，这样可以避免你阅读整份这个专利的痛苦。

世嘉作了一个游戏叫做《疯狂出租车》，Fox Interactive 做了一个和这个游戏类似的游戏《Simpsons Road Rage》。世嘉于是起诉他们违反了上述的专利，大致原因如下：

·你是在一个城市里驾车，而不是在赛道上
·有一个箭头漂浮着，指示你应该去的地方
·车子被一个看不见的"危险区"包围，还有一个大一些的看不见的区域"警告区"。游戏中虚拟的人物如果落入了危险区就会跳开，如果落入了警告区就会停止行走，而不会走入危险区
·上述的两个区域的尺寸和形状会根据你驾驶的车辆的速度变化而变化。

确实，《Simpsons Road Rage》和《疯狂出租车》非常类似，没有人会反驳。但这种在城市里开车虚拟的行人会躲闪你的车子的行为并不是托马斯. 杰弗逊说值得申请专利的发明应该是新的有用的这句话的时候的意思，你甚至都可以把非显然这个特性放到一边。而且我觉得如果他知道除了世嘉其他人都在 20 年的时间里不能做任何在城市里开车行人会躲避车辆这样的游戏的话，他也不会高兴的。为企业的研发费用提供保障这样的概念显然不能在世嘉的这份 6200138 号专利上得到体现。

Namco 的 5718632 号专利也存在同样的问题，这个专利让 Namco 在 20 年的时间里成为唯一一个可以在游戏读盘间隙提供迷你小游戏的厂商。我不知道别人会怎么想，但在游戏读盘的时候加入一个小游戏这样的想法实在是太显然了。

这样一些东西对于真正的创新是一种挑战。同时，专利开始极大的妨碍技术进步，而不是培植它。有人相信像上面这样的专利是如此的可笑，它们禁不起法庭的考验。是的，它们很可笑，我也不觉得它们能在法庭上站的住脚因为它们明显的不能通过"对于同时在同一个领域工作的平均技能的人来说是非显然的"这样的条件检验。

但专利的威胁有点类似核武器的威胁（不是战争结果，而是都不敢使用）。即使是对付最疯狂的那些专利，通常也要花去超过 100 万美元。几乎没有人能受得了这样的赌博，而那些花得起这些钱的人通常也是很可能会输掉官司，结果丢掉的比 100 万美元多得多，那只不过是在法律这张赌桌前坐下来所需要的第一笔押金而已。当一个专利持有者起诉专利被侵害的时候，他有权要求侵害人过去的相关销售收入中得到回报。这鼓励了那些专利持有者慢慢等待，直到他们的猎物变得肥大，然后再去起诉，这样带来的损失可以是根本无力支付的天文数字。

创新与非显然

很多这样的问题都是来自于专利和商标局在确定什么才是创新和非显然的时候的方法。为了发现一个东西是不是新的，专利检查人员会看看以前的专利，以及发表的工作，来判断有没有人曾经讨论过这样的想法。问题是那些差劲的，琐屑的，完全无关的想法通常不会在出版物中被提及。事实上，严肃的出版物是需要把这些差劲的，琐屑的，完全无关的想法剔除掉的，所以显然他们不会讨论这些想法。

仅仅是因为从文献中查不到"当你的游戏人物被游戏中的东西击中的时候游戏手柄会震动"这样的文章，并不意味着这个想法就是新的，也不意味着无人曾经想到过。事实上，之前很多人想到过，只不过没有人提交一个严肃的文章来总结这个特性。这也许都不是一个好的注意，但却得到了专利。

然后还有非显然的问题。现在的对于非显然性的监测有很多问题，因为显而易见的想法得到的专利的数量本身就说明了这个问题的存在。关于一个平均能力的人是否能想到这个想法的检测被没有被足够的强调。但在这个过程中还有其他更狡猾的问题。

举例来看，假设有 100 个人，都是普通能力，分别编程，都遇到了同样一个问题。这个问题很简单，有许多的解决方法。假设这 100 个人提交出了 45 个本质上不同方法来解决这个问题，其中有一个人去申请了专利。

现在，这个人就可以声称他的特别的方法是创新的，非显然的。这是无意义的实话，很可能没有其他任何人用了他的方法。他的方法也可能是这 45 中方法里最糟糕的。这所有的方法放在一起是"共同显然"的，但这一个特别的方法却是被认为非显然的，于是专利得到了批准。

当他得到了专利之后，法庭就会允许他对于其他试图使用不同方法解决同样问题的人强加这个专利。就是这样，就算你的"一次点击购买（1-click buy）"方案和亚马逊的不一样，他们一样可以把他们的"一次点击购买"专利强加到你的头上。

法庭并不是总允许公司通过"共同目标不同方法"的说辞来绕过专利障碍。在亚马逊的例子中，主审法官甚至都没有检查亚马逊的具体方法，因为她觉得任何其他的应用都是违犯了这个专利。所以，即使你独立的开发了自己的"一次点击购买"方案，和亚马逊同时，对亚马逊的方法一无所知，你也还是会被判侵犯专利。

改革的思路

指望那些行为各不相同公司来改革是没有希望的。公司只是参与这场游戏，利用对他们来说已经残破的规则。改革必须来自于法律制定这，重新制定专利办公室的规则。

多并不一定就是好。事实上，少一点反而更好。目前的关于非显然性的检测必须被翻修，以便确实有效检测一个东西是否显然。这个检测的理念是用工作在同一个领域的拥有平均能力的人是否认为这个发明是显然的来判断，所以我建议，为什么不真的去问他们呢？

专利需要同行评议。目前的督察是通过上法庭让法官来判断，但就如同我们在世嘉案例中看到的，有很多因素会把这些争议保持在法庭以外。督察应该在专利被授予之前进行，在公共评测期间，任何人都可以指出其中的谬误。这意味着任何申请专利或者专利被拒绝的人都不能把他们的想法当成商业机密保存。

有人会认为这是一个问题，但我想总体来看这是值得的。合法正当的专利申请必须要认真的考虑申请的风险，一个公众评测过程将有希望证明这个申请确实是合法的正当的。这个过程也可以去除专利申请中很大一部分的糟粕，提取出精华，而且手段正当。把每年授予专利的数量降低 80%左右就差不多了。当我们有了专利之后，只有其中某些可以享受 20 年的期限。

当专利被授予之后，也还需要更多的监督。现在，唯一的监督资源就是法院，但公司和个人都应该可以有权挑战新的专利，申请重审，也许在专利被批准的六个月内。这些提议的费用都可以用来给专利局提供资金，当然他们也需要更多的联邦资助，一旦专利的批准比率下降了 90%之后。

公开的专利评估确实有问题，但没有申诉的闭门评估已经证实了自己是有缺陷的。如果没有更多的监督和决策的透明度的话，我们可能会做的更糟。

作为文章的结尾，我们再来看几个游戏业著名的专利。

美国专利号 6695694："游戏机，游戏设备，控制方式，信息储存介质，游戏发售设备，游戏发售方式。Konami 持有（一种控制游戏机的控制方式，允许玩家享受踏步的同时听游戏音乐，包含了检测玩家的单脚或双脚是否放在踏板的各个位置之一的装置。）"

--DDR 类游戏的专利。

美国专利号 6729954："战斗方法，根据人物群体的密度决定攻击力量"，Koei 持有，（一个人物群体战斗的方法，可以在一个不平均分布的由各种各样的游戏提供的人物组成的群体中，表现出不平均分不的攻击力，防御力或其他类似属性）"

--想模仿无双类游戏么？这是 Koei 所有的无双类游戏战斗机制的专利。

美国专利号 4734690："一个可以根据视点动作中心的变化而进行移动的图像显示终端，可以完成球形移动，从而提供透视和非透视的视角。三维指令在终端的内存中储存，根据相应的移动方向重新传输。同时伸缩镜的功能也被提供，这样显示的图像可以按要求被改变尺度。American Video Graphics 持有。"

--这段模糊不清的语言说了什么东西？通俗的说这是关于三维画面显示技术的一个专利。2004 年，American Video Graphics 以此专利同时起诉了 Atari, Electronic Arts, Take-Two, Ubisoft, Activision, THQ, Vivendi Universal Games, Sega, Square Enix, Tecmo, Lucasarts, Namco 这些公司，认为他们的游戏软件侵犯了此专利，世嘉的超级猴子球被当作庭审时候的演示游戏。同时 Sony, Microsoft 和 Nintendo 也被起诉，American Video Graphics 认为他们的游戏主机以类似的方式侵犯了上述专利。PC 游戏业也没有幸免，Interl，ATI 都被起诉。所有的被告最后都和 American Video Graphics 达成了和解。这个案例是所谓的专利涵盖范围过于宽泛的典型。类似的例子还有 Epic Games, Atari, Valve, Sierra, Sony Online Entertainment 被集体起诉因为他们的所有网络游戏都采用了防止网络延迟的相关措施，而这个措施的概念，被一个叫做 iEntertainment Network 的公司在 1996 年申请了专利。

休闲游戏与休闲游戏玩家



在如今的生活中，游戏取代电影电视占据人们更多的娱乐时间。但大家往往只注意到 Halo、GTA 这样的大作在单一作品销量上的成就，却忽视了几乎是数不清的休闲游戏在这方面的功劳。Halo 和 GTA 靠着几百万的玩家群超越了电影大作的票房，休闲游戏则默默的依靠着数亿的玩家群体建立起了游戏在现代生活中不可缺少的地位。

休闲游戏的定义

和往常一样，让我们从定义开始这个话题的讨论。虽然我深知要在这一段的结尾给出一句话来准确的定义什么是休闲游戏是"不可能的任务"，但明确休闲游戏话题所要涵盖的范围是起码的目标。

我们不妨首先尝试从对休闲游戏的名字的解析来下个定义。说一款游戏是休闲的，似乎是在指游戏被制作出来的目的性。因此休闲游戏这个名称本身就是充满了尴尬的，几乎所有游戏都是以"休闲"为目的的。在这一点上，游戏和其他的娱乐方式并没有本质的区别。游戏并非天生的就具有复杂的规则和陡峭的学习曲线，早期的游戏机和 PC 平台也根本无法去支撑奢华的声光表现。事实上，绝大多数早期简单的动作游戏放到眼下的标准和目前的游戏业格局背景下去看，都可以被视作小品级的休闲游戏。但是，休闲游戏这个名词却并非那么早的开始流行，对休闲游戏的重视和考察，也恰恰是在越来越多的游戏变得不那么轻松休闲之后。休闲游戏是一个模糊的、约定俗成的概念，说出来大家都会表示理解，细细追究却无法严格划界。如果从这样的角度去考察，那么和休闲游戏并列的将是那些为了其他目的制作出来的游戏，比如教育游戏，比如一些以专业训练或者病人康复为目的制作的模拟游戏。显然，这些游戏并非我们常说的那个休闲游戏所排斥的对立面。这样意义下的休闲游戏将涵盖至少九成的市面上的游戏，至少在 A9 可以讨论的所有游戏，都将变成这个定义下的休闲游戏。

或者我们可以尝试从反面来解决问题，尝试用"休闲游戏是指除了 XXXX 以外的所有其他游戏"这样的句式来定义。在日常的表述中，休闲游戏被默认的和"硬派"游戏、"正统"游戏相对立。这种潜意识，尤其是对后者所谓正统游戏的潜意识，是很多游戏爱好者在面对某些游戏时会脱口而出"这（不过）是一款休闲游戏"的思维根源。当他们看到一款游戏明显不是自己所熟悉的 RPG、ACT、AVG、FPS 或者其它游戏门类，而且只需要一只手握着鼠标在屏幕上点击就可以流畅的进行的时候，这款游戏便无可挽回的被归类为"轻度"的休闲游戏了。不过试图用这样的排除法来分析还是无法给我们带来什么实质性的进展，因为和无法轻易定义休闲游戏一样，我们也无法轻易的去定义什么是正统游戏或者核心游戏。

种种的困难让我不得不放弃用一句话来定义休闲游戏的妄想，退而求其次，我们来尝试着给休闲游戏一个描述性的定义。如此我们或许可以将休闲游戏定义成：它们是拥有如下特征的一类游戏：以大众普遍熟知、易于理解的内容为主题，以轻松普适的风格，配合简单直观的操作和机制，无需专业游戏知识、游戏经验支撑的一类游戏。

虽然这只是一个粗略的描述性定义，下面的讨论中的游戏都将限定在这个范围之内，所涉及的问题也都将从这个定义展开。大家有什么自己的看法或者其它的定义方式，欢迎在回帖里提出。或许在大家的讨论中我们可以更清晰的界定下休闲游戏所涵盖的范围。

休闲游戏的特征

罗列休闲游戏的特征也是前面所给出的休闲游戏描述性定义的基础。一般看来，休闲游戏应该是：

可以快速轻松的上手的。那些所谓的"硬派"游戏之所以在大众眼里看来非常的"硬派"，上手难度之高是一个很重要的原因。相信很多玩家都曾经试图将自己的父母或者不玩游戏的朋友诱惑到游戏机前，希望他们能够在自己的指导下也学着体验体验游戏的乐趣，不过无数失败的经验告诉我们，通常不出五分钟，他们就会客气的放下手柄或者键盘，告诉你这个太难了，学不会。"硬派"游戏的其他部分，无论是优秀还是拙劣，对于普通大众而言，都没有体会下去的可能，无法上手这个困难将他们结结实实的拦在了门外。换句话说，休闲游戏有着相对于"正统"游戏显著平缓的学习曲线。

操作通常比较简单。像《铁骑》那样的需要专门控制台的游戏显然会被排斥在休闲游戏之外。键盘鼠标对于"正统"游戏玩家而言，是一个有着几乎无限的组合可能的控制器，牢记几十个快捷键的功能对于 PC 游戏的狂热者来说不过是小菜一碟。但对于休闲游戏而言，键盘的意义可能就只是那一个巨大的空格键（Enter 键都太不起眼了），而鼠标的全部意义则只在于移动和左键点击。在游戏机平台上，"正统"游戏一样会充分利用所有的按钮和按钮组合，甚至包括按键时机和键程的控制，而休闲游戏则希望用到的按键越少越好，最好可以"一键到底"，而且这个键最好很大。

游戏机制应该是浅显而容易理解的。不会有休闲玩家愿意去花时间阅读厚厚的说明书来弄懂游戏的机制和画面上复杂的信息。将一款典型的 RTS 游戏的展开的界面放到休闲玩家面前，几乎可以确保他们对这样的游戏立刻失去兴趣。RPG 玩家常常津津乐道的人物养成点数分配这样的话题也不会出现在休闲游戏中。休闲玩家期望的是以日常生活中的常识可以推断的、简洁明了的操作--反馈流程：也就是游戏的机制必须简单。

对游戏的时间长短没有要求，通常都可以很短。休闲游戏的玩家不会专门的抽出一大片的时间来对付某个游戏。可能是几分钟，十几分钟，地铁上，或者办公室老板走神的那个间隙。游戏需要能够立刻开始，立刻获得乐趣，在需要的时候立刻结束而不会造成什么损失。

设定风格应该是全年龄向的，内容应该是通俗的。甚至是低龄向的，就如同迪斯尼其实是可以老少咸宜的那样。过于科幻、奇幻的题材通常不会出现在休闲游戏中。许多被"核心"玩家叫好的游戏在背景和游戏设定方面往往非常的专业而严谨，但这就如同"书中每出现一次数学公式就会损失一批潜在的读者"的道理一样，深奥而冷僻的设定即使再完美也会把普通大众吓倒。大量的休闲游戏会简单的套用生活场景或者大众流行文化的题材作为背景设定和游戏的内容来源。这方面最典型的例子就是棋牌类休闲游戏，几乎没有任何人会对棋牌产生厌恶情绪或者生疏感。

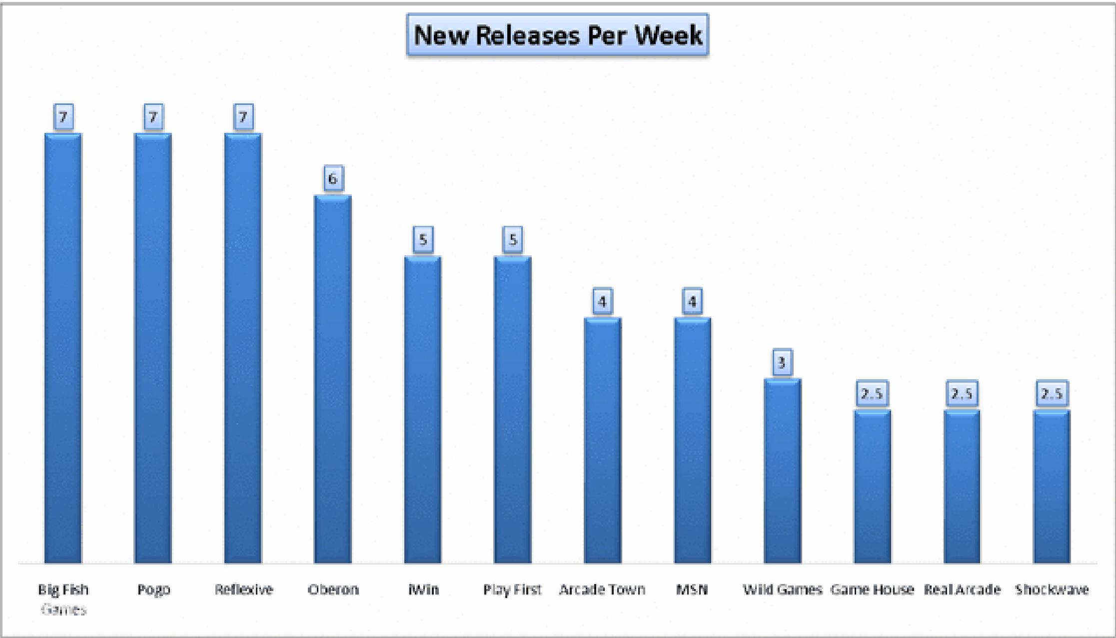
实例：DOOM

这个例子可能有些出人意料，我指的是那个不断被重制被移植的初代在现在的游戏环境下的定位。几乎没有人会把《DOOM》当作休闲游戏来讨论。但如果我们仔细的来考察眼下《DOOM》游戏的特征，我觉得它其实在很多方面有着成为休闲游戏的潜力。比如这个游戏其实上手并不难，游戏的目的也很容易理解，开枪射击杀死怪物。游戏的操作并不复杂，只是行走和射击。所有关于难度和附加设定产生的障碍都可以通过简化系统弱化判定规则来去除。游戏不需要一定走流程，几分钟便可以打一局，而且很有爽快感和成就感。《DOOM》几乎出现在所有的可以运行程序的电子产品上，包括数码播放器，游戏也可以随时从网络上下载。可惜《DOOM》以及类似它的这样的游戏很少会最终成为休闲游戏，就是因为它们的设定过于偏狭了：目标人群限定在了对战斗和屠杀更为感兴趣对于暴力更能接受的男性青年这个圈子里。缺乏能够被社会主流群体接受的背景设定把《DOOM》排除在了休闲游戏的候选区之外。如果我们换个角度去看，在所谓的"核心"玩家圈里，这个老掉牙的《DOOM》对他们而言就可以是一个轻松的休闲游戏。

获得直接的乐趣和成就感是这类的游戏的唯一目标。休闲游戏通常不会去试图给玩家说一个宏伟壮丽的故事，也不会试图通过游戏来让玩家感悟什么人生哲理。能够在最短的时间里从游戏里得到精神上的放松和满足就是最好的结果。休闲游戏的这个特点使得它们往往会以嵌套的形式出现在一些大型传统游戏中，作为大型游戏的一部分，让玩家在紧张而充满压力的游戏流程中得到注意力的转移和放松。当然这并不意味着休闲游戏完全放弃故事背景和人物，只是这方面的内容相对简单浅显。

通常不需要通过店面购买。休闲游戏恰恰就是网络销售方式在游戏业中的领头羊。传统游戏大多依然需要通过有形的存储媒介销售。专业的游戏店对于大众群体来说，总还是一个气氛比较怪异的地方。无论是在 PC 上还是在手机上，想玩的时候立刻可以下载到才是最为"休闲"的消费方式。过多的环节总会让游戏这件本来很休闲的事情变得严肃而麻烦，从而将大众玩家拒之门外。

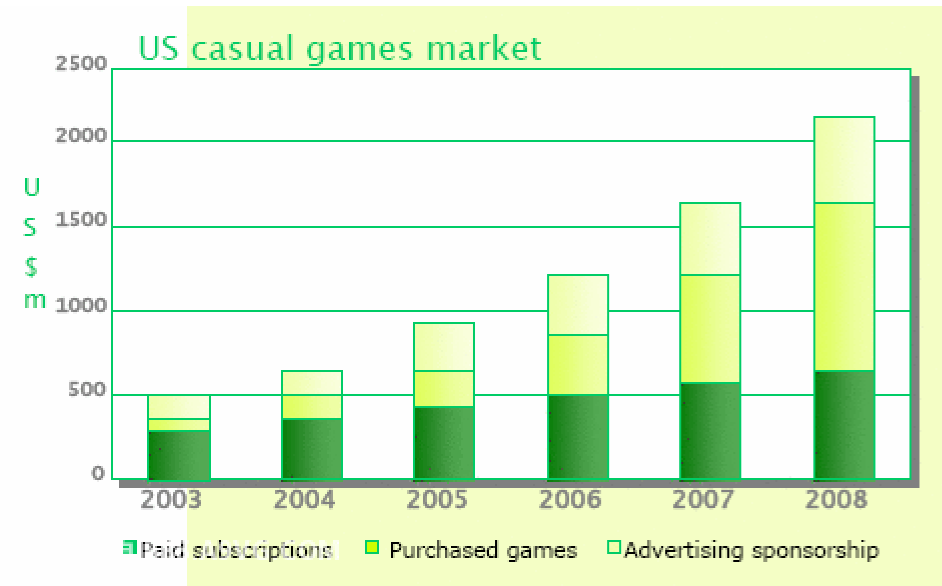
设计和制作成本较为低廉。一般而言，休闲游戏总是在技术上落后于"正统"游戏的。这里我们不需要什么 3D 特效，也不需要动辄上 G 的精美播片。这也是能够确保休闲游戏可以在尽可能多的机器上运行的必须，寡众化绝对不是休闲游戏的特征。大量的休闲游戏的开发制作都只需要小规模的制作组甚至个人，简单的 Flash 技术都可以制作出精美的休闲游戏。如此也带来了一个效应：休闲游戏数量相对更多。下图是 Game-Sales-Charts 统计的主流休闲游戏发行商每周平均发布的新游戏数量。



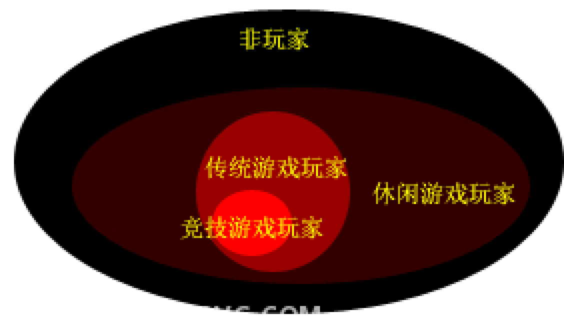
通常并不需要特定的主机平台。但凡有芯片的地方，就会有休闲游戏的足迹。电脑和所有的游戏机上都有休闲游戏，手机、PDA 这样的平台上有很多的休闲游戏，稍微新潮一些的 mp3、mp4 播放机上也都有休闲游戏，甚至连电视这样的家电也不能例外，没有台看的时候，你或许可以尝试一下电视内置的休闲小游戏。而在 DVD 播放器上，更是产生了很多的互动 DVD 游戏。传统游戏则要么需要特定的游戏机平台，要么需要满足"最低配置"要求的 PC。在这个所谓的"最低配置"都越来越让人叹为观止的今天，休闲游戏对于系统的要求往往不过是弹出一个对话框要求你安装最新版本的 JAVA。

休闲游戏玩家

如同本来就都是为了休闲的游戏被分成休闲游戏和"正统"游戏一样，相应的玩家群体，也被区分成轻度玩家和核心玩家。在大众和非专业媒体的眼光中，前者等同于正常人群，而后者则往往会和昏暗的游戏室、对神秘题材的过渡热衷、长时间足不出户屋里堆满了可乐瓶和垃圾食品的形象联系起来。这一段里，我们就来以"核心"玩家的身份，观察观察休闲游戏玩家这个巨大却又有些陌生的群体。



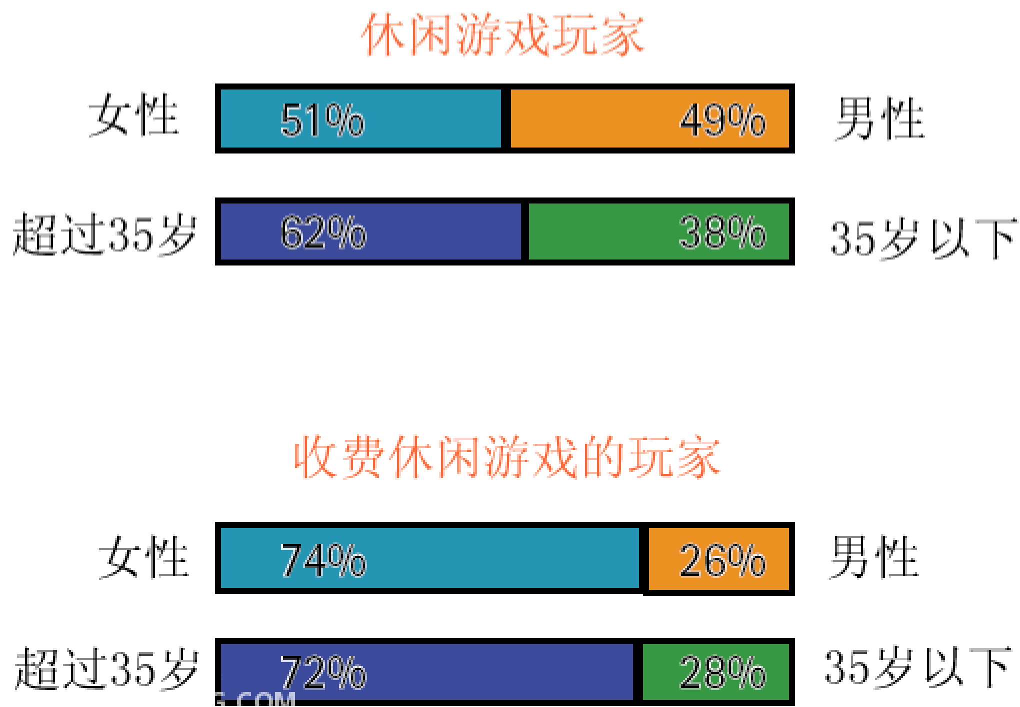
美国休闲游戏市场逐年增长。



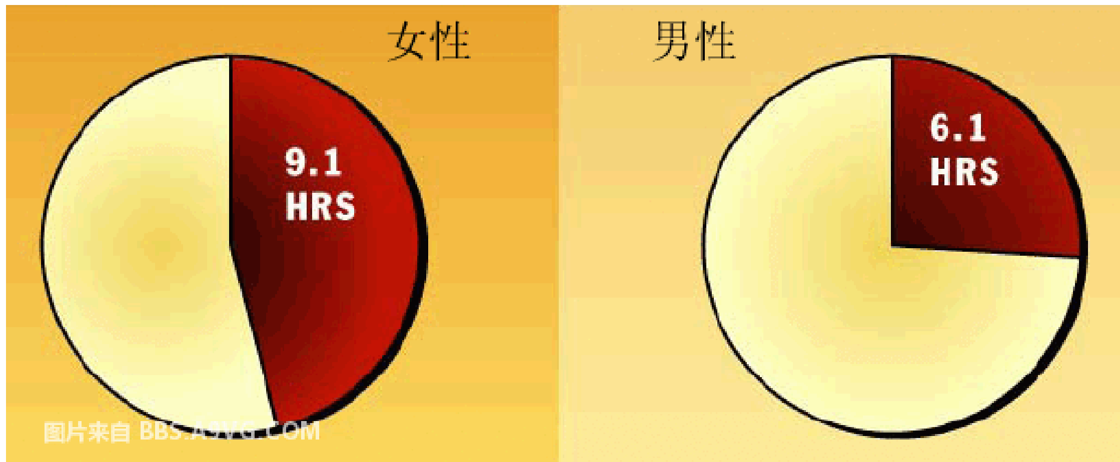
上图大致的描述了玩家群的分类层次。非玩家这个群体可能远不如我们想象的那么大。在电脑、手机和其它电子产品极大普及的今天，完全不沾游戏的人群因该其实是很少的。休闲游戏玩家群是最大的一个玩家群体。他们不会花去大量的时间和金钱在游戏上，对游戏业往往也缺乏了解，更不会隔三差五的上游戏论坛讨论游戏。但他们又确确实实不断地在为游戏产业做出巨大的贡献。在往里是我们这些拥有游戏主机，能说出几个喜欢的作品，对业界多少能有些了解的玩家们--所谓的传统游戏玩家。在我们之上，还有一个更为"核心"的小圈子，那里是所有竞技游戏参与者和游戏狂人们聚集的地方。从这里开始，我将引用 IGDA 的休闲游戏白皮书相关统计内容，大致描述休闲游戏玩家群的特色。

首先，休闲游戏玩家群体年龄较〝核心〞群体更大。休闲游戏的玩家从刚能抓得住鼠标的小孩到还能勉强看清屏幕的老人都有。所以在我看来这个说法应该换一个角度：是〝核心〞群体的年龄太小，大多集中在学龄阶段，而休闲游戏则覆盖了全体年龄段。

〝核心〞玩家群被大量的青少年男性把持，而统计数据表明，休闲游戏玩家群从性别来看，最多的是 30 到 50 岁的女性。当然，各种具体的休闲游戏类别下的情况又各有不同。事实上，休闲游戏的总体量是如此的巨大，以至于从这个层面上去统计整体玩家群体的性别比例的话，女性近几年已经非常接近男性。ESA 在 03 年统计全部〝视频游戏（含休闲游戏和传统游戏）〞群体的性别比例时，男女比是 62：38，到了 05 年，这个比例已经变成了 57：43。虽然我并不知道最新的数据如何，但如果说现在至少是 50：50 的结果，我不会惊讶。在另一份 CEA 对于游戏群体的调查中，在 25 到 34 岁年龄这个阶段，女性占据了 65%，男性只有 35%的比例。我想，休闲游戏，尤其是那些〝办公室游戏〞可能在这份统计中发挥了巨大的能量。



上图是 CGA 对 2007 年休闲游戏市场的调查，女性超过男性，成年人超过青少年是这个市场和传统游戏市场的明显区别。如果只考虑那些愿意花钱玩收费休闲游戏的玩家群，这两方面的差距更加的大。



上图是一个 AOL 统计的玩家每个星期花在网络上以及花在联网游戏上的时间。女性平均每周泡网 21.6 个小时，这个数字略小于男性花去的 23.2 个小时。但女性似乎更加愿意把时间花在联网游戏上，她们每周平均玩 9.1 个小时的游戏，而男性则其实只有 6.1 个小时。这个结果和上面的调查数据联系起来，无怪乎游戏业越来越强调女性玩家和休闲玩家群的利益了。

休闲游戏玩家会在一天内多次开始、终止游戏，每次的时间可能都不长。而"核心"游戏玩家更倾向于一次性的连续长时间游戏。如果比较平均游戏是间，休闲游戏玩家所投入的时间其实要长过整体玩家群游戏时间的平均值。而所谓的"核心"游戏玩家的游戏时间表现出明显的"波浪形"：在游戏集中发售的时段，他们的游戏时间很长，而再其他时段，则要少于表现更为规则而持久的休闲游戏玩家群。

休闲游戏玩家的口味也和"核心"游戏玩家不同。他们最喜欢的游戏是各种各样的解迷游戏，卡牌游戏，以及简单的系统模拟游戏。这里的系统模拟游戏和"核心"游戏玩家所热衷的 RTS 在难度和深度上完全不可同日而语。比如相当流行的快餐厅模拟游戏和飞机场管理小游戏。休闲游戏玩家也非常喜欢简单的"街机"动作游戏。这些休闲动作游戏往往是从早期的街机和家用机动作、射击类游戏简化、重新包装而来。

实例：Bejeweled 宝石消除

经典的解迷类休闲游戏。通过交换移动宝石的位置，将同种类型的至少三个宝石联系在一起从而消去它们。应用类似的机制，通过改变这些宝石块的外形和游戏的背景和进一步简化操作，Bejeweled 孕育了无数的类似的方块消去游戏。在休闲游戏网站上，所有这类游戏被归纳成一个独立的门类："match 3"。这类宝石消去游戏充分反映了休闲游戏玩家的口味需求：风格明亮，画面华丽可爱，上手简单，事实上随便乱点都可以玩上很久，足够让任何人从中试验理解出游戏的机制，游戏一次需要投入的时间很短等等。有些变种完全不需要玩家去控制方块的移位，只需要找出三个以上连在一起的同类方块，点击其中任何一个将它们全部消除。Bejeweled 及其变种在体现休闲游戏的"机制容错"方面可以说是经典的范例，它们能最大限度的容忍玩家在不理解游戏机制的情况下的乱操作，同时还能很快的把其中偶然产生的有意义的操作用最显眼最夸张的方式反馈出来，给玩家带来轻松的成就感。这样的操作习惯在"严肃"的"核心"游戏上几乎是可以确保玩家立刻死亡的，即使是同样属于经典休闲游戏的比如《扫雷》或者《俄罗斯方块》也都会很快的对玩家的随意操作给出致命的惩罚。然而最大限度的回馈快乐不正是 Bejeweled 为代表的休闲游戏的目的么？

最后我引用一下 CGA 2007 年休闲游戏市场报告中的这个对比列表，这个列表很好地反映了休闲游戏和"核心"游戏玩家群体的主要区别。

对比的内容	休闲游戏玩家	"核心"游戏玩家
群体特征	全年龄，男性和女性，覆盖几乎全部人口	18 到 35 岁的男性，占不到 15%的总人口
游戏的地方	家庭，工作，公共交通	家庭
游戏的目的	快乐，放松，逃避现实压力	探索，模拟，精力无处释放
游戏的主题	家庭友谊场景	科幻，暴力，恐怖，悬疑，战争
一次性游戏时间	1-10 分钟	20 分钟到 2 个小时，MMO 需要更多
完成游戏的时间	15 个小时	15 到 40 个小时
主要游戏平台	PC，Mac，廉价游戏机	游戏主机，高端 PC
游戏价格	免费~19.99 美元	39.99 到 59.99 美元
选择游戏的方式	免费尝试，随大流	游戏厂商的营销活动，媒体的测评和前瞻

休闲游戏的门类

休闲游戏的分类和"正统"游戏的分类有着明显的区别。所有"正统"游戏门类都可以被归纳到"简化的街机游戏变种"这个门类下。在这里我们可以看到一些极为简单的赛车游戏、体育游戏、射击游戏、动作冒险游戏等等。不过这个门类并不是这里要探讨的目标，因为它们确确实实只是对应"正统"游戏门类的超级简化卡通版，跟其他休闲游戏门类比较起来并没有足够的特色。

实例：pacman
pacman 可以作为从早期街机类型游戏演化/保留下来的休闲游戏的代表。pacman 游戏机制并不复杂，操作简单，游戏的内容易于理解，游戏形象经典可爱--在我看来是游戏历史上最成功的形象塑造。在早期充满了火爆动作射击游戏的街机圈，pacman 的出现就已经起到了将女性玩家带入游戏业的作用，作为续作之一的《pacman 小姐》也得到了很高的评价。pacman 在随着主机进化的的过程中还诞生了许许多多的其他续作，这些续作在技术上更加进步，游戏的内容更加丰富，游戏机制越来越丰满--或者说复杂，但他们的成就都无法再达到当年 pacman 的地位。反而是那个最简单最原始的 pacman，一直以经典休闲游戏的身份，在一代又一代的玩家手中流传。

下面这些则都是充满了休闲特色的门类了，我罗列的不一定全面，希望大家补充。

棋牌游戏。几乎所有现实生活中存在棋牌运动都被制作出了可以在电脑或者便携电子设备上游乐的对应的休闲游戏。象棋，中国象棋，围棋，五子棋，麻将，数不胜数的扑克牌游戏等等，棋牌运动不会被任何人视作不健康的爱好，玩这样主题的休闲游戏自然也可以最大限度的避免所有关于游戏的负面指责。而且，棋牌是几乎所有人在现实生活中都会多多少少接触过学习过的娱乐方式，这也充分体现了休闲游戏"无需专业游戏知识、游戏经验支撑"的要求。

实例：Solitaire

毫无疑问这个游戏是有史以来总销量（虽然销量这个词用在这里多少有些勉强）最大的游戏，扫雷可能要稍微少一些因为最初整合了扫雷的 Windows 版本号比带了 Solitaire 的 Windows 的版本号要

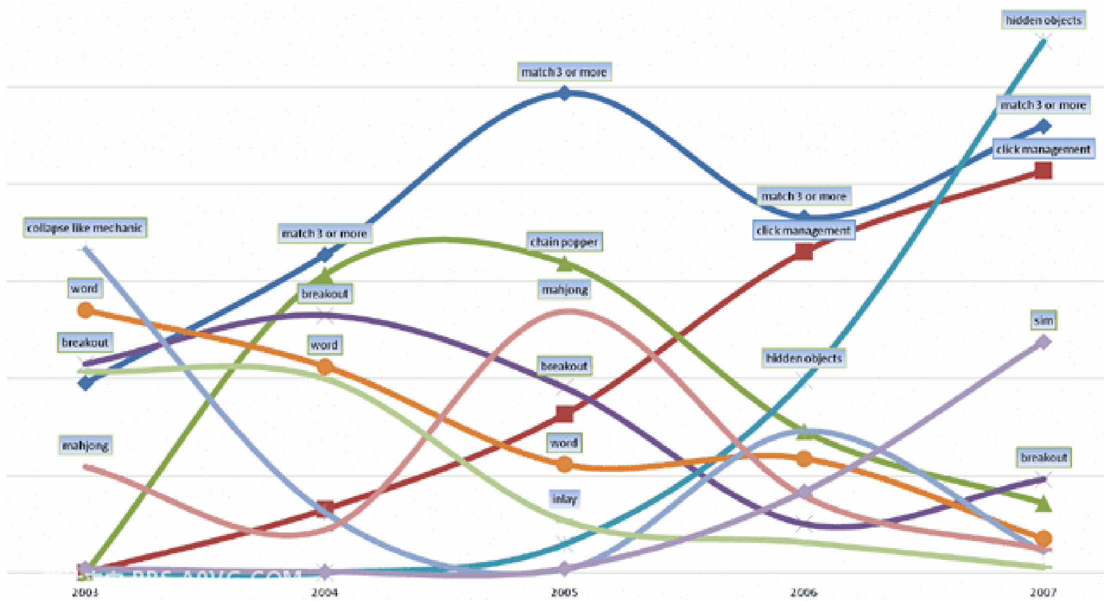
大了那么 0.1，一开始和 Solitaire 配对的是翻转棋。如果要论玩家的数量--虽然无法统计--但我坚信 Solitaire 肯定要超过扫雷，因为 Solitaire 更容易理解看上去更贴近日常生活。游戏的设计者是微软的一个实习生，游戏之所以被包含进了 Windows 的目的则是为了让大家熟悉 Windows 的图形界面和鼠标的使用，经历过那个时代的玩家应该知道早期的 Windows 中都会包括一段简单的教程，告诉可能是第一次面对图形界面的 PC 用户如何移动鼠标指针，如何点击屏幕对象。天知道有多少人在这个练习的过程中从此迷上了 Windows 的纸牌游戏。

词汇/数字游戏。这类游戏有着极强的语言文化背景，因此在国内并不流行。游戏的进行依赖于玩家的词汇量。游戏地进行方式有很多，比如用给定的字母组合成单词，从看似混乱的字母排列中寻找单词，根据有限的字母提示完成单词填空等等。此类词汇游戏在拼音文字的国家非常常见，在公共交通工具或者公园休憩的地方，你随时都可能看到有人在玩词汇游戏，这样的游戏也并不需要在电脑上进行，一张纸一支笔就可以开始打发无聊的时间。而且因为这类游戏要求玩家掌握丰富的词汇，它们往往以简单的形式被用来作为儿童学习单词的一种"寓教于乐"的教育方式。类似的填空游戏也可以把主角换成数字。各个国家的文字虽然不同，但阿拉伯数字却是通行世界的，大家都可以理解，而且也取消了对词汇量这个游戏之外的背景知识的要求。以组合数字为内容的游戏由此得到了广泛的认同。

实例：数独

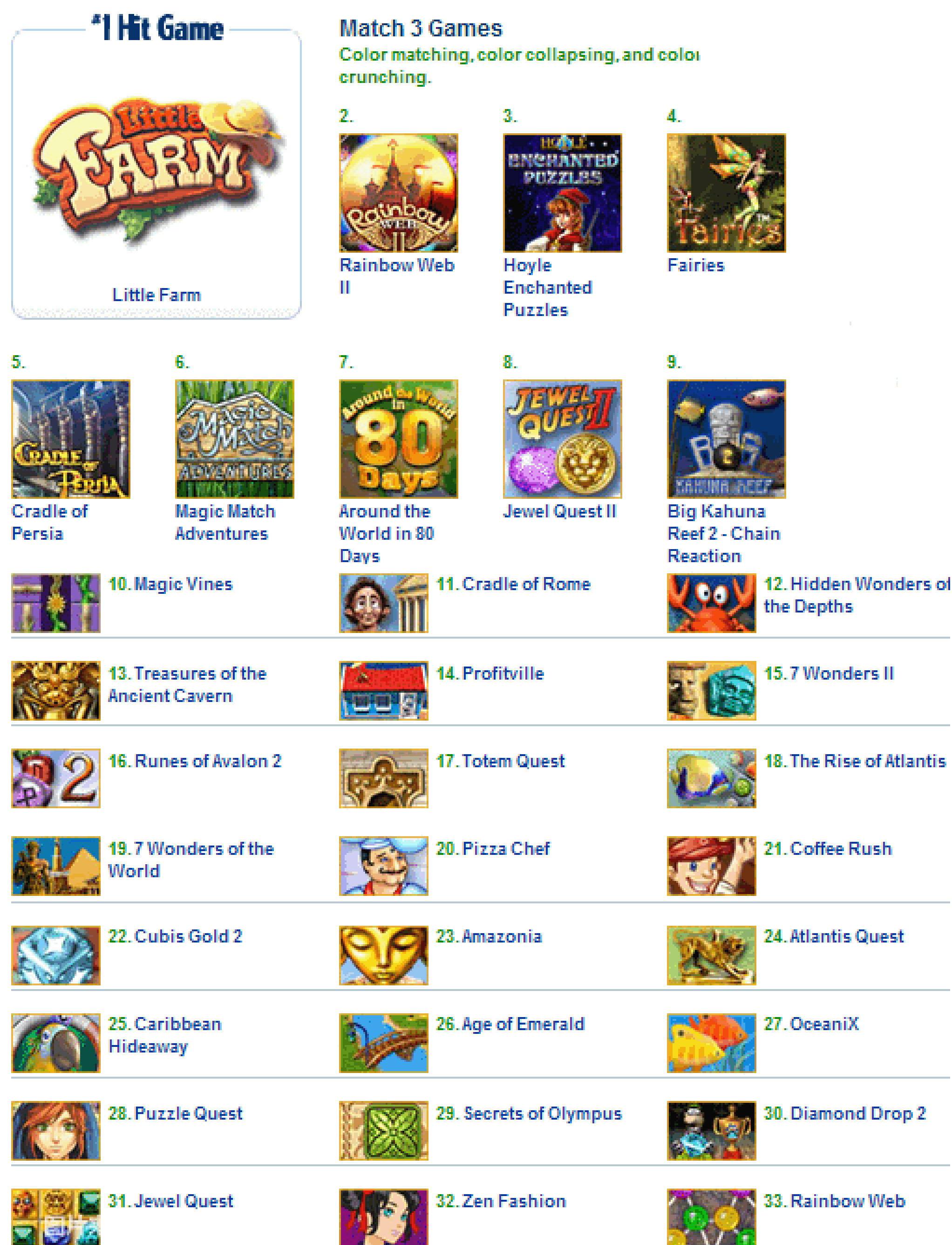
在一个 9*9 的框格中填满缺失的数字，保证每一行、每一列、每一 3*3 区域内的数字都不重复。在我日常购物的每一个超市门口结帐台的边上，我都能看到好几种数独迷题的书。这个游戏也出现在 DS，PSP，GBA，iPod 等等便携平台上。在这个小小的框架里似乎存在着无穷无尽的思考的乐趣，否则怎么会有那么多人专门去购买种种的数独游戏。值得一提的是，数独虽然通常都以用 1-9 这样的数字填空的方式出现，但显然数字本身在这里只是一种彼此区别的符号，换成 9 种水果或者 9 种花朵效果是完全一样的。

解迷游戏。前面说过很多报纸都会在最后附加上一两个词汇游戏或者数独来给读者打发无聊的时间，有时候你会在这个版面上看到另一种用来打发休闲时光的小游戏：比眼力--在两幅图中找出五个或者十个不同的地方。PC 和各种数码设备上也存在着大量的类似的解迷游戏。当然在电脑上解迷的方式就更加丰富多彩，有最简单的找出不同点，也有给出线索在背景图片上寻找细小的隐藏物体（许多此类游戏机制被和侦探或者历史谜团这样的题材联系起来，制作出简单的探险、侦破游戏。），或者是拼图等等。大家所熟知的连连看也属于这个类别。这也是目前最为流行的休闲游戏门类。



game sales charts 提供的 03-07 年各个门类休闲游戏销量变动趋势，找寻隐藏物体、方块消除和策略管理是目前占据绝对优势的休闲游戏门类。

方块消去。可能是最典型的休闲游戏代表门类。从俄罗斯方块的无数变种到前面提起过的宝石消除的无数追随者，以及大家非常熟悉的比如祖码，它们都属于这个门类。这些游戏最基本的思想都是通过操作把同类的方块（当然方块可以被表现成任何吸引人眼球的形式）集合在一起，然后消除，同时游戏不断的将新的方块投入游戏区域，成为继续游戏的压力和动力。虽然游戏的核心机制多多少少类似，但在如何描绘这些方块，如何设定一个大致的背景，如何判断方块的消去等方面，休闲游戏的制作者们展示了无穷的智慧和创造力。《Lumines》可是说是这类休闲游戏中比较"核心"的一个华丽派代表。



无论这些图片看上去多么各具特色，名字起的如何千奇百怪，实际游戏起来，你总是在想法设法将那些本质上雷同的方块们归类。

策略管理。玩过 PC 上的《模拟城市》吧？还有那些公园大亨、铁路大亨、商场大亨各种各样的模拟游戏。如果你觉得这类游戏太难以至于不开作弊就无法完成目标的话，来试试休闲游戏中的策略管理这个类别。你会发现原来以轻松的心情点点鼠标其实就可以控制一个鱼缸的生态、餐馆经营、农场、酒吧、甚至是机场的运行。起码这些休闲类的策略管理游戏不会一上来就用复杂而专业的界面把你弄得晕头转向。而当你上手了之后就会发现，随着游戏的进行，还是会有让你手忙脚乱的场景出现的，而很多时候你还真的不得不去思考思考如何优化游戏里那些可爱的卡通形象的路线从而获得更高的分数。从这里我们引入下一个关于休闲游戏的话题：休闲游戏是否都是肤浅的？

竞技性的休闲游戏/休闲游戏的深度

前面我们一直在强调休闲游戏"休闲"的那一面，在我尝试给出的对休闲游戏的描述中，我也特意提到了休闲游戏的机制必须是简单的。那么由此我们可以问一个问题：休闲游戏是不是都是毫无深度的？事实上在玩家群体中持这样的看法的不乏其人。一部分人认为休闲游戏玩不了多少时间，不会上瘾--因为没有让人上瘾的能力。而休闲游戏的系统由于简单所以也缺乏挑战，很容易完全掌握。

事实并非如此。

在前面的统计数据中我们就可以看到，休闲游戏玩家所花费在游戏上的时间并不显著的少于--甚至多于--"核心"游戏玩家。对于分数、成绩的追求使得休闲游戏一旦投入了之后，可以非常沉迷其中消耗掉大量的时间。为了追求扫雷的最短时间或者什么一个 Flash 游戏的最高分，玩家可以在不知不觉中很轻易的花掉一整天的时间，或者在办公室里不知不觉地被老板抓到。我们可以大致的说：休闲玩家玩游戏只追求暂时的放松和快乐，而"核心"玩家玩游戏会追求对游戏本身的挑战。休闲游戏虽然机制简单上手容易，但这并不妨碍玩休闲游戏的"核心"玩家这个群体的存在。休闲游戏对于玩家的判断力、操作等等方面有着自己的独特的考量方式，这也使得有着钻研精神的"核心"玩家在休闲游戏上找到了自己发挥的天地。扫一局雷放松放松是一种玩法，追求 99 颗雷的最短时间那又是另一种玩法，要在一分钟内扫完 99 颗雷对玩家的操作和推算能力都是一次不大不小的考验，当然，被考验的还有玩家的运气。

我们当然也可以用休闲玩家的态度去玩"核心"游戏，比如你开了作弊在 GTA 中纯粹享受开车压人的扭曲快感。只不过这样去玩"核心"游戏的群体通常不会得到正面的评价。

玩休闲游戏的"核心"玩家则不同，他们不但用自身的行动证实了休闲游戏的简单机制可以有着深刻的挖掘潜力，同时还在一定程度上获得了社会的认可：休闲游戏题材的竞技大赛给他们的存在提供了展示他们独特技能的一个机会。和"核心"游戏中存在着大量的竞技游戏一样，休闲游戏里也有很多的游戏可以被用来组织比赛。能够被用来组织比赛的游戏通常至少要有两个要求：游戏的结果应该是取决于玩家技能而不是运气；游戏过程没有明显的重复可以反复进行。很多基于卡牌设计的休闲游戏都诞生了自己的竞技比赛组织。

并不是所有的休闲游戏都具备成为竞技游戏的潜力，绝大多数的休闲游戏的竞技性体现在他们内嵌的网络排名功能上，所有玩家只要愿意，都可以努力让自己的名字出现在游戏自带的排行榜上。如果休闲游戏真的只是都被随意玩玩就放弃，又或者毫无深度不能让人沉迷的话，这样的排行榜还有多大意义呢。

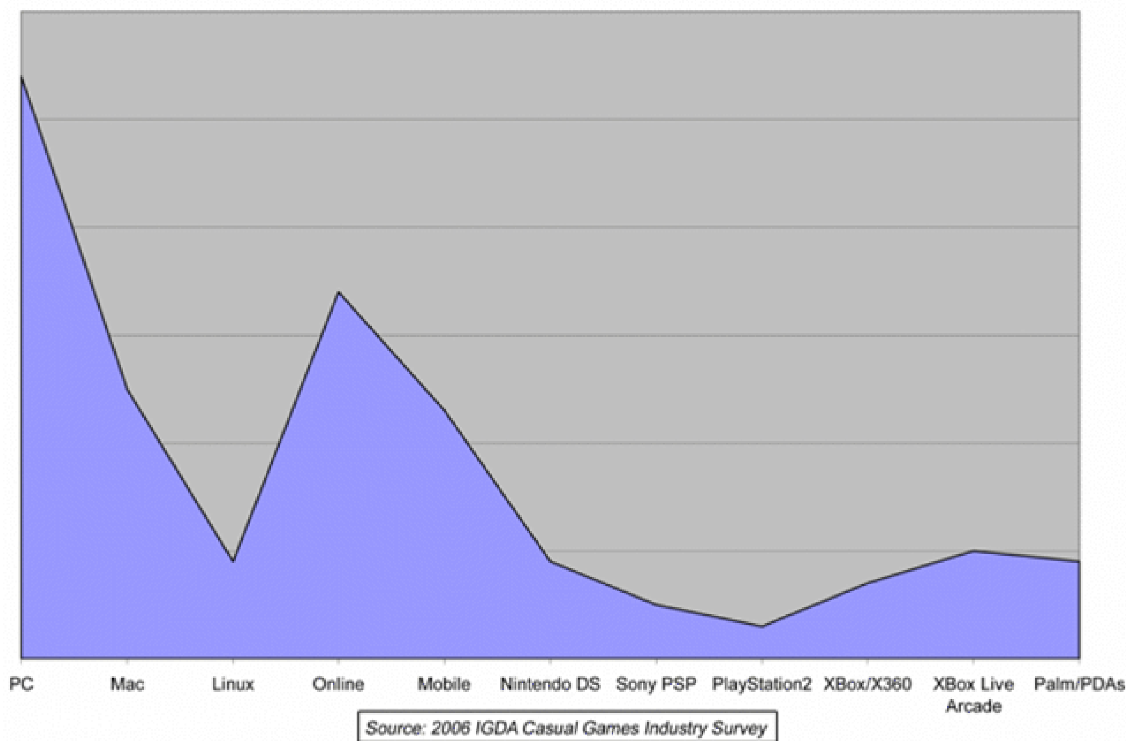
实例：俄罗斯方块

"游戏性"是什么?这恐怕又是一个无法定义的词汇，但游戏性确实是可以从游戏的过程中实实在在的体现出来的。当一个游戏没有故事没有背景，没有华丽的画面修饰，没有气势磅礴的配乐衬托，没有任何有生命的动物或人物来引发玩家的情感，甚至连彩色都不能使用，连圆润的弧线都不需要，只有最简单的直线勾勒出的七种几何形可供操作的时候，这个游戏还能让人沉迷其中欲罢不能，如果说不是游戏性在发挥着奇妙的魔力，那我也实在不知道还有什么其他因素能够把玩家吸引住了。俄罗斯方块是一本展现游戏性深度的永远的教科书。游戏自从发售以来可以说登陆了所有可能登陆的平台，任何电器，只要有显示屏幕和基本的运算能力，如果设计者要给这个电器带上一个最简单的小游戏以供休闲，那么十有八九大家都会选择俄罗斯方块。游戏也在后来的设计者不断的改进和发扬光大下产生了无数的"方块拼合--消去"类变种。俄罗斯方块的神话是休闲游戏的系统可以做到"简单而不单调、浅显而不乏味"的最佳证明。

游戏的平台

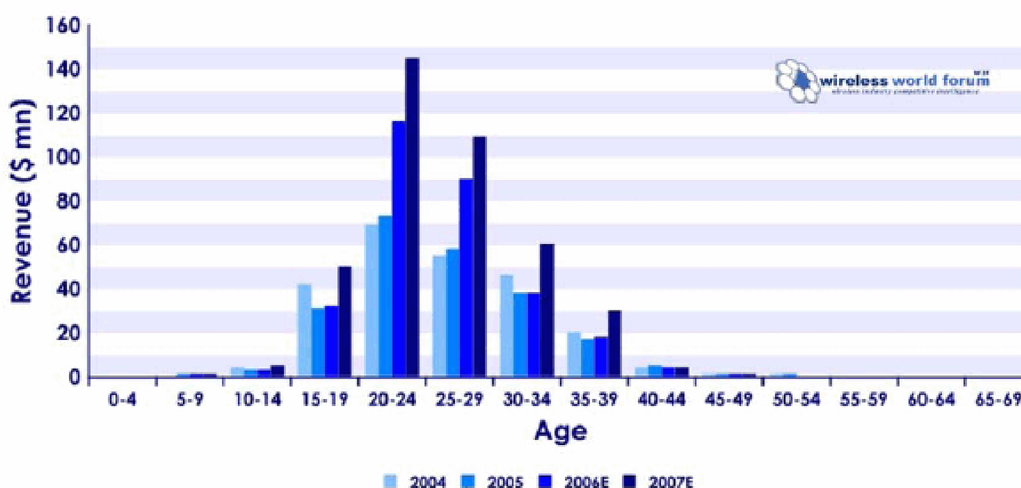
首先，游戏机并不是休闲游戏的主要舞台。但休闲游戏是一个潜力巨大的市场，传统的游戏机厂商自然也想从中分一杯羹。游戏机的所有属性几乎都是和休闲游戏的要求背道而驰，这迫使游戏机厂商不得不强力的改变人们印象中一直以来的游戏机形象，去争夺休闲游戏玩家的钱包。目前来看作的最成功的 DS 和 Wii，都在游戏操作方式上做出了倾向于休闲游戏特性的重大变革。简单直观的操作，无需专业游戏知识（这里特指对手柄操作的熟悉）是任天堂的变革思路。而追随休闲游戏的销售渠道--网络销售--则是微软利用自身特长寻求的突破口。

休闲游戏是无需专业游戏知识、游戏经验支撑的一类游戏，所以休闲游戏没有选择专门的游戏机，而是把注意力投放在了人们日常生活中常见的 PC，手机，数码播放器等等。休闲游戏这样的平台选择避免了专门的游戏机的投资，避免了专门游戏销售渠道的花费，避免了人们对于游戏安装游戏设备连接方面的困惑。同时这些平台的开放性和低门槛也让休闲游戏开发商的成本和风险得到控制。



比较一下同样在 PC 上出现的休闲游戏和"核心"游戏，前者往往是通过下载的方式发售，而后者，直到最近，依然主要的通过光盘零售的方式发行。在数字发行方面，"核心"游戏远远落在休闲游戏的后面。几乎没有跑不动主流休闲游戏的电脑，想要配一台可以流畅运行"核心"PC 游戏的电脑，恐怕就只是少数人才能完成、才有财力完成的工作了。

随着机能的提升，手机在休闲游戏平台中所占的地位越来越重要。手机的拥有量不是任何专业游戏机平台可以比拟的，它们更易于携带可以随时游戏，有着更好的网络环境，通过数字键盘的操作不可能太过复杂：这些都是休闲游戏所盼望的平台特征。只要手机的声光表现达到一定的程度，可能没有比它更合适个人休闲游戏的平台了。毕竟谁也不能总是带着电脑，也不是所有人都会天天记得带 mp3，mp4 播放器，但在现代社会里，不带手机有些难以想象，这为休闲游戏提供了最为广阔的发展天地。



日本手机游戏市场总额以及手机游戏用户的年龄分部。

实例：Wii 没有休闲游戏/Wii 用户是核心玩家

这样的说法最近开始流行起来，尤其是任天堂自己开始频繁的对媒体使用类似的说法。Wii 没有休闲游戏或者主要针对核心玩家这样的论断在大多数人乍一听来都会觉得很不可思议，无论关于休闲、核心这样的定义是多么的模糊不清，它们的大体指向在大众的心里还是有一个基本统一的看法的，而这个看法明显的和 Wii 的市场定位并不相符。何况，这样的论断和 Wii 几年前发售前后任天堂自己的宣传方向也并不统一。

好不容易转型成功了，任天堂为什么却要开始反复的叨念 Wii 没有休闲游戏/Wii 用户是核心玩家这样看似奇怪的说法?

其实理由很简单，这是为了进一步丰富 Wii 的软件阵容/让玩家意识到 Wii 的软件阵容之丰富的需要。任天堂在 Wii 发售前后关于降低游戏门槛拓展游戏人群的观念已经被媒体（尤其是非专业媒体）以及广大的休闲玩家和以往的非玩家们所接受。这是 Wii 能够持续的火爆销售并一直保持着健康高尚的媒体形象的重要原因。但如此的宣传策略在"核心"玩家和游戏软件商（其工作人员通常都是一些相当核心的游戏爱好者）中长期积累反而起到了一定的反作用：即许多游戏软件商过分解读了任天堂关于 Wii 的市场定位，把 Wii 从任天堂所期望的可以包含全体玩家的游戏平台曲解成了只针对休闲游戏玩家的休闲游戏平台。这样的错误解读带来了第三方软件阵容和软件质量在 Wii 上的尴尬局面。一时之间似乎只要是模仿任天堂的体感游戏，随便制作一些轻松可爱甚至是低龄向的主体的游戏然后放到 Wii 上面都可以大卖，而传统意义上的"大作"则更多的依然被保留在 XO/PS3 平台上，Wii 被认为虽然销量大但 Wii 持有者的"消费力"很低。这样的局面自然是任天堂所不希望看到的。Wii Sports/Wii Fit 大卖固然是好事，但明显任天堂不会满足于只有这类游戏大卖。所以任天堂必须开始重新强调这个从本世代初期开始就被可意淡忘的话题，去努力提醒大家，尤其是第三方游戏软件商：认真地给 Wii 作传统"核心"游戏也是（对某些创作方向非常固定的厂商来说应该说"才是"）非常有前途的。对于"核心"玩家也是同理，任天堂并不希望丢弃这部分消费者，看到玩家积极推荐身边的亲友用 Wii 练习瑜伽很令人天堂欣慰，但如果大家都忘了 Wii 上面还有塞尔达和银河战士，任天堂也不会甘心的。

设计上的特点

最后，我想引用 GS 一篇关于家庭游戏的设计研讨专题中的要点，来考察一下休闲游戏设计上的

特点。家庭游戏可以看成休闲游戏的一个子类：可供不同年龄不同性别的玩家和非玩家们在一起同乐的休闲游戏。能够一个家庭老少同堂合作多人模式的 FPS 这样的例子恐怕太少了。下面的文章中大量使用了"家长"这个词，当然我并没有任何从"核心"玩家角度歧视他们的游戏能力或者对游戏缺乏了解的意思。但请记住，这里的家长代表了没有游戏经验但希望从游戏中获得休闲乐趣的那个群体，这是游戏厂商积极要争取的群体，很多情况下也是我们"核心"玩家梦想着能够拉拢过来的群体--可惜我们往往并不了解他们内心到底在担忧什么。

游戏需要能够快速的开始。研究表明家长对于在游戏开始前所花去的架设游戏机的时间之长无法接受。

良好的存盘/接续设置。显然一家人在一起玩玩休闲游戏是为了真正的休闲，这并不是一个集中集体智慧用来反复研究某个高难度管卡为目的的家庭会议。成年玩家通常不会意识到随时手动存盘的重要性（游戏经验不足），而他们恰恰又更不愿意被强迫重新游戏。

友好的控制器。对家电遥控器的模拟是一个良好的开端，至少这样可以降低家长们对于手柄的排斥感。事实上 Wii 手柄的按键布局依然太过复杂（对于家庭游戏而言），标示的也不是很清晰，它真正出彩的地方是动作感应。

安全的控制器。误操作带来的后果对于普通玩家而言是充满了打击的。在这次的研究试验中，Wii 手柄上"密密麻麻"的小按钮对于不熟悉游戏的家庭成员来说，导致了很多无意的操作，包括退出和暂停这样破坏游戏气氛的后果。

游戏要能多人同时操作。虽然一个人玩其他人看着也可以是一种全家娱乐的方式，如果游戏可以同时允许多人操作就更好了，尤其是合作的操作，比对抗的操作更为有乐趣。《SMG》的双人模式设计就是适合家庭合作的例子。

完美的本地化。这个问题主要被从家长关心孩子的教育的角度来阐述，尤其是语言教育。在研究中，很多家长抱怨外来游戏的本地化版本在语言翻译上和发英上存在问题，他们担忧这会给他们孩子的语言学习带来不良的影响。"核心"玩家恐怕永远也不会去担心这样的小毛病，他们会宁愿自学外国语言去体会原汁原味的版本。这是休闲游戏设计上独特的需要考虑的因素的例子。

提供能弥补玩家技能差距的系统设定。这又是一个"核心"玩家不屑于例会的设计理念，他们会把这种做法斥之为"作弊"。然而在家庭游戏中，这样的做法非常必要，目的是为了给与对游戏熟悉程度不同的人带来相同的快乐体验。比如让总是获胜的玩家操作的人物的能力变得更弱，同时让失败的玩家在下一次可以使用更强大的人物，从而使得其他玩家也有与之竞争的机会。这里，友谊第一比赛第二的原则在设计的层次上得到了实践。

将游戏划分成小的篇章。这里说的是十几分钟这个长度上的游戏片断。很多人可能都有这样的经历：父母喊自己去吃饭了但游戏还没有进行到下一个可以中断的地方，你会不耐烦地告诉父母在等一下就好，实际上你也不知道到底还要等多久才能把游戏暂停。这样的事件会大大的破坏父母心目中的游戏形象，以家庭休闲为目的的游戏在设计上应该极力避免。同时，家庭成员能够在一起游戏的时间通常也不会很充裕，能够利用十几分钟到半个小时的空闲，上手就可以玩的游戏，才有可能成为家庭的休闲游戏。

积极的回馈。家庭休闲游戏的玩家在这方面比‟核心”玩家要挑剔很多。如果操作出了错误，‟核心”玩家可能愿意自己捉摸半天然后很有成就感的弄清楚到底错在那里。而普通的休闲玩家则会立刻开始抱怨为什么系统没有给与自己足够的提醒。这就要求游戏不但反馈操作的结果，而且详细地反馈操作本身的好坏以及提示改进的方向。

价格因素。在 GS 研讨会的最后，一些家长对于 PS3 之类的游戏机产生了兴趣（事实证明高清次世代游戏机的画面表现对于平时不玩游戏的家长们的吸引力和冲击力是很大的，他们往往希望去尝试，只是不知道怎么开始），但当他们听到了要完整的架设一个 PS3 娱乐系统所需要的价格的时候，他们立刻放弃了这样的想法。按照索尼眼下对于 PS3 强调高清高品质的宣传论调，要充分享受 PS3 的乐趣所要花的钱--就如同原文中一位家长感叹的那样--肯定是要超过在国外购买（二手）汽车的投资的，这样的投资仅仅为了休闲游戏是无法被大众接受的。在很多家长看来，以休闲为目的的游戏器材的投资，应该和健身房的会员卡，电影租赁，或者让孩子参加的课后俱乐部的花费相当。按照这样的标准衡量，即使是 Wii（考虑后续的游戏投资）也大大超过了家长们的心理预期，更不要说‟天价”的 PS3 和 XO 了。

圣斗士星矢系列回顾

王下七武海

前言

本来小弟在 4 月份就突然有了这么一个想法----想对这个让我终生难忘（绝非浮夸之词！！）的动画系列作个回顾，但是该死的考试一直让我的计划不得不一再搁浅。。。。。。区里面圣斗士的美文不断，小弟自知无此才华，只能做个比较笨重的工作---对圣斗士系列作个比较完整的回顾，如有纰漏，望各位前辈包涵。。。这里先对各位创作同人文章的前辈致敬

本文计划涵盖内容---------： 圣斗士星矢黄金十二宫篇
圣斗士星矢北欧篇
圣斗士星矢海皇篇
圣斗士星矢冥王篇

这里做一下解释，首先《圣斗士星矢》的开篇鼻祖"银河擂台"在下并没有准备录入，原因很简单---个人认为那部分尚未形成圣斗士星矢真正的风格，与日本当时多数的热血派漫画的一对一擂台模式如出一辙，实无新意，而且交战双方实力偏弱，写起来也没什么意思，所以就略过了，而北欧篇虽然是为了使 TV 版与漫画拉开进度而特别增加的，虽然并非漫画内容，但是其优秀程度却是人所共见，尤其是其人物感情的安排实在是非常精彩，所以加进来也是理固宜然吧。。。。。。

黄金十二宫篇

剧情梗概：伟大的女神被教皇派去的菜鸟刺客舍中心脏（什么？为什么说人家菜？箭都射到胸口了都射不死人还不菜？），从而不得不以水晶棺中伟人的姿态躺在圣域地板上，而 5 小强则要去找教皇帮雅典娜做外科手术拔箭（我就是不明白小强怎么想的。。箭是教皇派人射的，他还能帮你们拔？。。。到底是小强脑子有问题还是车田实在找不到借口了？天知道。。。），途中必需要打倒号称黄金 12 圣斗士的 12 个倒霉蛋，这样，故事开始了。。。。

第一宫-----白羊宫
守宫圣斗士：白羊座黄金圣斗士穆(ムウ)

绝招：水晶墙(クリスタルウォール)

类型：念力防御墙

绝招：星屑旋转(スターダストレボリューション)
类型：（念力+小宇宙）攻击

必杀技：星光灭绝(スターライトエクスディンクション)
类型：（念力+小宇宙）攻击

实力评价：B
关键词：儒雅
经典语录：（冥王篇）"黄金圣斗士的使命绝不能放弃！"

一句话点评：（史昂）：那个一直以和蔼面孔面露微笑的守护在白羊宫的穆，第一次露出了凶相!

人物简评：穆是前教皇史昂的弟子，实力也不错，基本上符合---"名师出高徒"这几个字，比起紫龙来说穆还算没给师傅丢人，从穆的人设来说我们可以看出车田是费了一番功夫要把穆塑造的让人难忘-----淡粉色的头发，清秀的面孔，颇为女性化的声音还有那在日本代表贵族的麻吕眉都在向我们显示穆是一个很有风采的圣斗士，12 位黄金圣斗士每个人都有自己的特色，而我想最适合他的恐怕就是"儒雅"二字了。。。。。。

穆在黄金 12 宫篇中并未出手，一直到冥王篇之前穆的实力仍然是由抱琵琶半遮面，到了冥界篇的地上部分穆才真正展现实力，首先是用一技星光灭绝将全宇宙都闻名的哼哈二将----海鲜二人组的绝招积尸气 XX 波和血红玫瑰弹回并将二人送到了拉达曼提斯的盘子里，让人为之一振，后又轻取了有"冥界蝶帝"之称的地妖星巴比隆，使人对其肃然起敬，只可惜车田看来并不像让穆真正标榜自己的战斗力----间谍 3 人组---卡秒，修罗，萨卡的登场瞬间杀下了穆的雄风，在萨卡等人面前穆的实力就。。。。。唉。。。。。。。。

穆为人极为谨慎而且慧眼识真，尤其是从一开始就由于发现沙织有一种特殊的气质和能力（后面证明雅典娜确实有唐僧气质和 10000 倍强于小强的不死能力）而死心塌地的效忠她，可是正是这样谨慎的穆却犯下了一个让后面所有的黄金圣斗士，神斗士，海七将军，冥斗士乃至波塞冬，哈迪斯，阿波罗都咬牙切齿的错误，其严重程度不下于彗星撞地球，那就是告诉了众小强令他们不死不灭的秘法---第七感小宇宙爆发，这就如同机战里的技能——"底力"；即随着 HP 的减少攻击力，回避率以及其他各项能力都有很大提升，只是小强们的底力比较夸张，不但发动百分百而且还附加致命一击的效果。。。穆啊。。。你造成如此恶劣后果，可曾感受到身后那一双双怨念的眼神了吗？

剧情小贴士 1：在白羊宫众小强修补了圣衣并且听了一番演讲，然后向金牛宫进发。。。。。。。。

第二宫-----金牛宫
守宫圣斗士：金牛座黄金圣斗士亚鲁迪巴(アルデバラン)

必杀技：巨型号角(グレードホーン)
类型：（小宇宙）攻击
实力评价：B
关键词：憨厚，勇猛
一句话点评：（穆）"你以为亚鲁迪巴一个敌人都没打倒就死了吗？你已被巨型号角五马分尸了

人物简评：亚鲁迪巴属于一个比较特殊的黄金圣斗士—而且原因其实很简单---相貌，这里笔者绝不是以貌取人，而是人物塑造的问题----红花需要绿叶衬。。。我相信没什么解释的必要了，而且从亚鲁迪巴的出手次数以及冥界篇他可怜的命运我们可以明确地看出来亚鲁迪巴在黄金圣斗士中的作用是相当明确的。。。他永远只能衬托别人。。。。可悲啊。。。这里为他愤愤不平！命运真是

不公。。。。。。。。
亚鲁迪巴的在黄金圣斗士中素以勇猛著称，尤其是在中了冥斗士中的星宿派成员的毒功后在向下倾颓弥留于生死之际猛然奋起用一招刚猛之极的巨型号角把对方打至四分五裂，自古以来的勇士大概都是这样吧？即使死了也要战斗，不到最后一刻绝不停下为女神战斗，这才是真正的英雄。勇猛！刚毅！亚鲁迪巴，我们不会忘了你的！

剧情小贴士 2：在金牛宫与亚鲁迪巴对阵的是星矢，亚鲁迪巴使用居合拳把星小强数次镶进墙里后小强在迷茫中想起了自己的师傅魔玲传授给他的居合技的关键在于那种攻守兼备的姿势，后用"空手入白刃"的技巧破解了居合技后顺利过关前往双子宫

第三宫------双子宫
守宫圣斗士：双子座黄金圣斗士萨卡(サガ)（神的化身）

绝招：ANTHER DIMENSION(アナザーディメンション)
类型：强制传送

绝招：幻隆魔皇拳
类型：精神控制

必杀技：GALAXY EXPLOSION(ギャラクシアンエクスプローション)（银河星暴/银河粉星拳/银河崩裂拳/魔皇崩裂拳）
（这招名字太多了，因为不知道取哪个所以全写出来了，但是根据本招的原词应该是"GALAXY EXPLOSION"来看应该直译成"银河爆炸"；"魔皇"还有"粉星"两个词应该是根据萨卡这招的光影以及萨卡本身的身份而出现的，确实是很恰当啊。。）
类型：（小宇宙）超强攻击
实力评价：S
关键词：霸气；王者
经典语录：（冥王篇）"穆，你的实力只有这么一点吗？我真是高估你了，体会一下你有多渺小吧！"
（冥王篇）"确实，穆这种人，你让他让他也不会让，看在以前是同伴的份上给你留个全尸吧！"
（冥王篇）" 卡隆，你到哪里都只会模仿我萨卡吗？但这在我面前是没用的，无论在哪你都逃不开我的致命一击！"
（冥王篇）"沙加，黄金圣斗士中下一个死的人就是你了！"
（冥王篇）" 我们剩下的时间只有 4 个小时了，在这之前我们爬也要爬到雅典娜那里，如果有人要阻挠，那不管是谁我都会像对沙加那样统统杀掉！"
（北欧篇）"星矢，你来到这里却要放弃吗？星矢啊，我记得你曾经告诉过我不论如何你都会保护这片大地和雅典娜的！我确实败于你手下，但是论招式也好，小宇宙也好，我绝不在你之下，但是为什么你能赢我？因为你比谁都更热爱这片大地，雅典娜和你的朋友们，而你这颗心使你领悟了超越我邪恶之心的究极第七感小宇宙，奇迹会出现，只要不放弃希望，多少次也会出现！无论如何，邪不压正，这个道理，星矢你已经用打败我给我证明了！你要拯救雅典娜，星矢！"
（冥王篇）"真抱歉，真正的战斗刚刚开始，可是我却已经没有了力气，雅典娜，我的女神，就托付给你们了！"

一句话点评：（艾奥里亚）又是从下面的巨蟹宫传来的小宇宙，与刚才打入教皇宫的同等级数，危险！这么近的距离，处女宫会变为碎片！

（米罗）在这么远的距离还能发出这么强大的攻击，能做到这种事的人只有一个。果然是你呢--神的化身-萨卡

人物简评：我觉得如果这世上有一个词可以最大限度的概括萨卡的话那就是---王者，再有第二个词的话----霸者，除此之外笔者已经不知道怎么形容他了，实在忘不了萨卡，忘不了他的每句话，每个动作，甚至每个眼神，这一切都历历在目，萨卡从来不害怕什么，也从来不犹豫，隐藏在冷峻外表下的是无比的睿智和果敢，配合着强大的实力，诠释在我们面前的只有一个黄袍加身的一代霸主。"GALAXY EXPLOSION！"每当听见这个声音时都会让人热血沸腾！连星星都能粉碎的霸道！试问当世何人能比？果然在这里"魔皇粉星"4 字真是恰如其份的很！说其他的已经多余，一举手，天崩；一抬足，地裂。在他面前没有人可以抬头，这就是萨卡！宛如神明的皇冠还有权杖一般的威严，萨卡啊，神明的化身这一称号舍你其谁？

萨卡在黄金十二宫一亮相就是以教皇为身份，虽然是篡位，但是仍显其身份与地位绝非其他黄金圣斗士可比，取"魔皇"二字当真合适。我们不得不注意到一个关键问题---萨卡其实并未败北而是自杀，这经常被人忽视，萨卡与沙加被成千上万的圣斗士 fans 视为争夺黄金圣斗士最强王座的最大热门，沙加的拥护者们一直认为沙罗双数树园之战是证明沙加实力的舞台及铁证，这个后面再讨论，现在我们要看到的是，即使是 5 小强将小宇宙合到一处来对付萨卡，他也不过是"轻微擦伤"而已，试问在《圣斗士星矢》这部作品中除了诸神以外有谁能在挨了五小强的合体小宇宙攻击后仍能站起来继续战斗？唯萨卡一人耳。。。叫一声神的化身实在是毫不夸张

如果说黄金十二宫是萨卡的亮相表演的话，那么整个冥王篇黄金十二宫部分就是属于萨卡的最明亮的舞台，他对于女神的忠诚在这时表现得淋漓尽致，真正的忠诚，绝对不是那种光嘴里说说，而是内心里默默下定的信念，是灵魂内深深隐藏的衷心祝福，是在哈迪斯监视下打倒自己队友时欲哭无泪的伤痛，是面对潘多拉时对于生命毫不萦怀的洒脱，而这一切，值得所有人脱帽致意。一路上，萨卡带领着卡秒和修罗过关斩将，为了尽快到达雅典南神殿，就算是使用被人唾弃的 AE，就算是灵魂永远被烙上耻辱的印记也绝不后悔！王者就是王者，即使 5 感被只剩视觉也好，即使只能靠小宇宙支撑，萨卡永远不向任何人认输，艾奥利亚的闪电离子也好，米罗的安达利士也罢，萨卡就是萨卡。。。。。。

关于萨卡的话实在是说不完，而我此刻深深认为上面寥寥几百字实在是难以诠释一个真正的霸王，说不出什么了，仅以下面一段话作为送给萨卡的祝福吧，

比泪水还温柔的歌,
像悲伤一样的温暖.
虽然明白,世界并不是那么简单的转动,
仍想静静的净化黑暗,试着继续走下去.
在脑海中描绘出爱的形状,一直不断的寻找着.
与其述说放弃的理由,到不如细数能做到的事情,
有过许多挫折,也几乎想要回头,
但即使如此 也已经决定,
为了你 也许没有什么办不到的事,
但即使如此 也想去触摸,那像悲伤一样的温暖.
即使再缓慢也要接近,梦之碎片与最喜欢的人,
在脑海中描绘出爱的形状,一直不断的寻找着.
在世界的尽头爱着,在快乐的地方梦着

为了流逝的过去，为了永恒的回忆。。
更为了
炙热的心
双子座在星空中闪耀的时候，回忆起你，然后为你默默祝福着，翱翔于天际的王者的灵魂，安息吧。。。。。。

剧情小贴士 3：星矢等一行 4 人突破金牛宫后来到双子宫门前后发现不管多少次冲进双子宫都会再从入口出来，第二次失败后 4 人又惊讶的发现双子宫变成了两个，于是星矢和紫龙一族，冰河和瞬一组，分别突入两个双子宫后两组人看见了双子座的幻影，可是让人吃惊的是紫龙虽然号称是盲了却能看见出口？？由于这个莫名奇妙的原因，紫龙拽着星矢来了一回〝无敌穿墙术〞（二十年后在《九品芝麻官》里如花带着包龙兴穿墙而出，看来圣斗士才是原版啊，萨卡，郁闷去吧。。。。。）而另一组人却没这么幸运，冰河被萨卡用异次元空间传送到了天秤宫，而瞬则在通往异次元的走廊尽头领悟第七感使用星云铁锁链破解了双子座幻影。。。从而继续向前突破

第四宫-----巨蟹宫
守宫圣斗士：巨蟹座黄金圣斗士迪斯马斯古(デスマスク)

必杀技：积尸气冥界波(積尸気冥界波)
类型：灵魂传送
实力评价：C
关键词：邪恶

一句话点评：（正面评价，来自童虎）：升龙霸的威力随着紫龙的进步，其威力也有了长足发展，竟然能把迪斯马斯古弹开这么远！
（正面评价，来自童虎）：但是面对有着光速动作的黄金圣斗士迪斯马斯古，紫龙等同婴儿
（正面评价，来自穆）：迪斯马斯古，面对青铜圣斗士，你这个黄金圣斗士居然使用真功夫，是不是太孩子气了?
（负面评价，来自拉达曼提斯）：笑话，就这样过去居然敢自称圣斗士中最强的黄金圣斗士？这种程度，连哈迪斯大人的卫兵都比不上！

人物简评：据说迪斯马斯古的名字的第一个词是 deth，意思是死亡，再加上巨蟹座有一片气态星云名为〝鬼星团〞，车田的创作意图很明显了，黄金圣斗士中既然有善良之辈，就肯定有大奸大恶之徒，所以和死人扯上关系的迪斯马斯古义不容辞的担当了反面人物，车田为了彰显他的恶劣品性，除了给他助纣为虐的秉性外还挖空心思赋予了他一个非常有个性的特殊爱好，这里就不陈述了。。。。。
其实我一直有个疑问，那就是迪斯马斯古的实力到底是什么程度，从冥界篇来看呢，他的实力实在是弱的可以，真是配不上他那身黄金圣衣，但是反观迪斯马斯古在十二宫以及五老峰的表现来看却实在没有让人觉得他如此渺小，最有意思的是他居然有胆量去刺杀童虎？？如果从冥王篇来看，他这种不务实的做法基本上等于自杀，还不如从五老峰跳下去还比较实在。。。。。。但是再回忆一下吧。当迪斯马斯古出现时童虎到没有什么太大的反应，但是当迪斯马斯古对紫龙使出〝积尸气冥界波〞时我清楚地看见童虎冒冷汗了！如果放在冥界篇，连穆都可以轻易破解，童虎何必放在心上？

而当穆出现在五老峰后帮紫龙解了围，童虎才松了一口气，再看看巨蟹宫里让人费解的战斗吧，按说黄金圣斗士都有光速动作，紫龙的灵魂被传送到冥界后肉身就任人宰割，你迪斯马斯古既然知道紫龙有可能回来干嘛不在第二次把紫龙传走后发挥一下自己的恶趣味把他的脸拿下来做装饰或者干脆把他肉体直接肢解了让他灵魂回来不就完了？干嘛非要自己送到门上去等着被踹到黄泉之洞里去？换作任何一个正常人我想都会选择对付一个毫无抵抗力的躯体而不是千里迢迢把自己传送到冥界去再进行什么二道加工吧。。。。。。我只能做出一个解释----车田成心的。。。
说到底，我认为阿波罗迪也好，迪斯马斯古也好，他们两个的实力在黄金十二宫篇里绝对没有那么废物，只是在冥界篇的伊始为了给穆施展才华的舞台，还有就是利用两人在黄金十二宫里的邪恶性格来给读者制造一个黄金圣斗士窝里斗的悬念吧，如果说亚鲁迪巴是一个比较悲哀的衬托者的话，那么我想这两位可能是更悲哀的牺牲品了。。。。。。

剧情小贴士 4：紫龙留在巨蟹宫与迪斯马斯古了结私人恩怨，星小强等人则继续向前，迪斯马斯古第一次把紫龙传入异词元空间后紫龙被雅典娜传送回来，第二次紫龙又被传过去后迪斯马斯古也进入冥界要制紫龙于死地，但是他犯下了致命错误---把春丽扔下了悬崖，这然后发生的事情就。。。。。。。。。哎。。。。。。

第五宫-----狮子宫
守宫圣斗士：狮子座黄金圣斗士艾奥里亚(アイオリア)（黄金狮子）

绝招：闪电光速拳(ライトニングボルト闪电伏特)
类型：（小宇宙）攻击

必杀技：闪电离子(ライトニングプラスマ闪电离子)
类型：（小宇宙）攻击

实力评价：B
关键词：刚猛

一句话点评：（地暴星独眼龙）狮子座的艾奥里亚，就如同是一只磨快了利牙，威风凛凛的黄金狮子！

人物简评：艾奥里亚是一个直来直去的人，很勇敢，对女神也很忠诚，尤其是对哥哥艾奥里斯的特殊感情让他奋起拼搏努力图强，最后成为了拥有黄金狮子称号的勇者，在十二位黄金圣斗士中，艾奥里亚，米罗，修罗三人算是车田所用笔墨比较少的，并没有太多让人难忘的事迹和故事，但是单单从艾奥里亚的行事来看，他还是很有一些勇夫的气质，虽然实力不错，但是办事多少还是有点欠考虑，比如说在其他黄金圣斗士都效忠教皇，自己在圣域并无帮手的情形下居然冒然去找萨卡评理，诚然，教皇的圣域杂兵就算是成千上万艾奥里亚也不用介意，但是他怎么能够忽视其他黄金圣斗士的存在？更有甚者他完全不知道萨卡的底细，就去以身犯险，怀疑教皇是篡位，就想去揭穿他，可您怎么就不想想能暗杀教皇而不留痕迹的人到底有多大本事，自己有无胜算？结果证明，萨卡就算不穿圣衣也能挥出不下于艾奥里亚全副武装时使用的光速拳，沙加又及时充当了职业搅局的角色，艾奥里亚的行动完全失败了。。。有时候我想，沙加的出现等于救了艾奥里亚一命。。。试想，如果萨卡没有机会使用精神控制的方法制服艾奥里亚的话，为了巩固自己的地位而不暴露真相，直接穿上自己的圣衣把艾奥里亚干掉也许才是保密的最佳选择，毕竟黄金圣斗士中绝大部分都是忠于雅

典娜的，为了保险起见而让艾奥里亚闭嘴才是上上策，从萨卡没穿圣衣就和艾奥里亚平手的情况来看，如果穿上圣衣，艾奥里亚实在是有性命之虞，就算到时候勉强能逃走。。。看看艾奥里斯的下场好了。。。。。。作以上分析，绝对没有贬低他的意思，只是对艾奥里亚的性格做了一个分析，毕竟人与人性格各异，要艾奥里亚像穆那样深思熟虑是不现实的。。。艾奥里亚仍然是黄金圣斗士中出类拔萃的一人，尤其是在狮子宫面对冥斗士时，实在是大有一夫当关万夫莫开的英雄气概，好一个黄金狮子，果然威风凛凛！

剧情小贴士 5：星矢等人来到狮子宫门口后卡西欧士站在狮子宫门前想要杀死星矢，后来发现其实默默爱着撒娜的卡西欧士是为了不让撒娜的心上人星矢死于中了幻隆魔皇拳的艾奥里亚手下而佯装攻击星矢，而是是想用自己的死唤醒艾奥里亚，由于艾奥里亚强大的实力，卡西欧士最终死于艾奥里亚的最强拳—闪电离子之下（但不知道为什么艾奥里亚杀死了一个人却没醒？？），星矢迫不得已与艾奥里亚交手，却苦于无法看清艾奥里亚的闪电光速拳，与此同时，想要偷偷接近圣域的魔铃遭到了某由于行为过于恶劣而被废除圣斗士称号的前白银圣斗士的猛烈攻击，最终魔铃与杀手一起跌落悬崖，在狮子宫受虐的星矢感觉到了魔铃的小宇宙的呼唤，最终领悟第七感，从而看到了光速拳的轨迹，闪开了艾奥里亚的闪电离子，最终于与回击，使艾奥里亚的神志回复了正常，清醒后的艾奥里亚帮助星矢进行了回复后告诉星矢他们千万不要让下一宫的守护者沙加睁眼，否则在场者必死无疑。。。。。

第六宫-----处女宫(シャカ)
守宫圣斗士：处女座黄金圣斗士沙加（最接近神的人）

绝招：六道轮回
类型：灵魂传送

绝招：转法轮印
类型：小宇宙提升

绝招：天空霸邪魅魅魍魎
类型：（小宇宙）攻击

绝招：天魔降服
类型;(小宇宙)攻击

必杀技：天舞宝轮
类型：五感废除

实力评价：S
关键词：神圣
经典语录：花开了，然后凋零。群星闪耀，光芒终将暗淡。这个地球也好，太阳也好，银河也好，甚至宇宙也好，都有消亡的一天。人的一生，和这些东西比较起来，简直是转瞬即逝的东西，就在那短短的一瞬，人降生了。哭着，笑着，快乐着，悲伤着，战斗着，爱着，恨着，一切都是瞬间的邂逅，最后都要归入死的永眠

一句话点评：（萨卡）就算是天地逆转，沙加也决不会被打败
（艾奥里亚）沙加睁开眼的时候，在场的人必死无疑
（穆）这就是沙加天魔降服留下的痕迹吗？真是可怕的功力啊，半个巨蟹宫都被摧毁了

人物简评：沙加---最接近神的人，佛陀的转世灵童，尤其是在一辉震惊沙加的战斗力后突然出现在眼前的场景---------一片莲花丛中，一个婴儿呱呱坠地，，花瓣张开后，小男孩伸出食指，瞬间金光闪闪，然后就是宛如天籁一般威严的声音阵阵传来"天上天下，唯我独尊！"，这个小男孩就是沙加转世时的状态，沙加给我们的感觉-----庄严，神圣，不可侵犯
十二个黄金圣斗士中，车田在人物刻画中是有所侧重的，细数起来，除了穆和童虎类似 NPC 的身份以外的其他十位黄金圣斗士每个人都有所交待，其中亚鲁迪巴，米罗，修罗，阿波罗迪的描写比较少，除了普通的打斗之外修罗和阿波罗迪有一点剧情安排，（即通过修罗向我们解释了一下艾奥里斯的事情，并且通过阿波罗迪给了瞬一个动真格的理由）。修罗，迪斯马斯古，艾奥里亚，刻画得比前 4 个多一些，卡妙的戏份交待的比较多一些，而艾奥里斯属于暗线人物。在十二宫中最耀眼的，车田花费心血和笔墨做多的两个人就是萨卡和沙加了。。
要说到这两个人车田在刻画时使用的手法其实是有异曲同工之妙的，萨卡也好，沙加也好，在登场前，车田都做了相当的铺垫--------萨卡的双子座迷宫以及教皇身份，还有小强的那句----"能改变人的大脑，使空间错乱，双子座圣斗士真是一个可怕的对手"，穆的那句—"传说双子座圣斗士，谁都没有见过他的真面，而我现在觉得，双子宫恐怕会成为十二宫中最恐怖的战场。"让读者在一开始就对萨卡充满了好奇和期待。同样的，沙加的登场也是隆重异常，沙加首次亮相是在教皇大殿里，那是车田首先给我们留下了伏笔----这个黄金圣斗为什么闭着眼呢？留下了这个埋伏后，从艾奥里亚嘴里这个谜团被升级了-----沙加睁眼之日，在场之敌必死无疑，连艾奥里亚这样的勇士都这么说，让人更加好奇。。。之后的卡农岛，与其说是让一辉亮相，不如说是间接展示沙加的强大实力---远隔万里，居然能把一辉玩弄于股掌之间，让人不得不惊叹！直到进入处女宫后，星矢说到-----"我感到一种祥和的小宇宙，祥和之中透露着平静，强大，无欲无求。。。。"车田的铺垫果然一流啊。。。铺垫做完了，沙加神秘的实力终于展现在我们面前了。不用说一招天魔降服把众小强打飞，也不用说手中滴出的血池地狱，最让人印象深刻的恐怕就是号称攻防一体的战阵---天舞宝轮了，沙加睁开眼睛后释放积攒的巨大小宇宙的载体，超度在场敌人的宇宙真髓。。。。。恐怕天舞宝轮是《圣》里最特别的一招了，对于天舞宝轮的功效，笔者曾经做过比较细致的研究，最后再详细陈述吧。。
冥王篇里沙加在沙罗双数园中的表现是无懈可击的，尤其是死于 AE 下的结局非常的像佛教中佛陀的圆寂，给人意味深长的感叹，与其说战斗是一大亮点，不如说沙加在沙罗双树园的心情可能是更值得品味的，也许用超然或者释然真的比较合适吧。。。。（关于"天舞宝轮"和"沙罗双树园"笔者的分析后续）

剧情小贴士 6：在卡农岛的浓烟中修理圣衣的一辉遭到了沙加的弟子—孔雀座施多拉和莲花座亚多拉斯的攻击，正当一辉要反击之际却受到远在圣域的沙加的小宇宙的禁锢，从而无法还手，正在危难之际雅典娜传送给一辉的小宇宙终于打断了沙加的冥想，从而使一辉转危为安，另一方面，沙加制服了星矢，紫龙，瞬之后和一辉与其交手，发现无法获胜，于是故意被天舞宝轮击中，借此领悟第七感后与沙加同归于尽

第七宫-----天秤宫
守宫圣斗士：天秤座黄金圣斗士童虎

绝招：庐山升龙霸
类型：（小宇宙）攻击

必杀技：庐山百龙霸
类型：（小宇宙）攻击

实力评价：S
关键词：强大
经典语录：（冥王篇）生命只有一次，就是因为这样，才显得愈发的珍贵和光彩夺目

一句话评价：（紫龙）这才是老师真正的力量？真是太惊人了！

人物简评：243 年前对抗哈迪斯的圣战中幸存下来的两位黄金圣斗士之一，同时也是 12 件黄金利器的掌控者，一场战争是否正确，可否使用兵刃，皆由童虎判定，其权力恐怕仅次于教皇了，尤其是在 243 年后的圣域，在平定萨卡之乱后童虎更是代替了教皇的位置，是圣斗士的最高领导
冥王篇以前童虎没有任何实质性表现，车田只是通过砍碎极光冰柜以及击碎海洋七神柱来向我们展示了天秤座武器那无坚不摧的锐利。。直到冥王篇童虎才有了一个展示实力的机会。。但是童虎的实力到底多强我们却无法比较了，仅仅只能定下一个范畴罢了------史昂是教皇，同时也是黄金圣斗士穆的恩师，就算不出手也可以轻易击碎水晶墙，还可以不用动手就将穆制服，而童虎的实力和史昂不相伯仲。。。。从这里我们大概可以得出一个观点---童虎，史昂的实力超过穆，亚鲁迪巴，迪斯马斯古，艾奥里亚，米罗，修罗，卡秒，阿波罗迪等人，而童虎，史昂与萨卡或者沙加的实力到底孰强孰弱，实在不好说了。。。我个人主观的人为他们 4 位可能相差无几吧。。。当然了，只是纯个人观点。。。。

剧情小贴士 7：冰河本来被萨卡的 ANTHER DMENSION 强制传送至异词元，可是在传送过程中萨卡的冥想受到瞬的星云锁链的打扰，从而冰河被传送到第七宫天秤宫，而卡妙感受到冰河的存在，从而来到天秤宫想要激励弟子的奋进，但是即使是将冰河的母亲所在的沉船推人大海，冰河仍然无法战斗，卡妙知道以冰河现在的实力绝对会死于其他黄金圣斗士的手下，他不想看见徒弟的悲惨结局，于是亲自出手，使用一招‟曙光女神之宽恕”将冰河打至昏迷后将其封入极光冰柜，借此希望冰河以另一种形式脱离十二宫的惨烈战场，星矢等人来到天秤宫后发现了由卡妙那远远凌驾于冰河的冻气凝结而成的冰棺后一筹莫展，多亏童虎伸出援手将天秤座利器赐予紫龙，紫龙借助天秤座黄金之剑劈开冰棺后继续前进，瞬留下来燃尽自己的小宇宙来温暖冰河冰冷的躯体。。。。

第八宫------天蝎宫
守宫圣斗士：天蝎座黄金圣斗士米罗(ミロ)

绝招：毒蝎念动波(リストリクション念动波)
类型：禁锢

绝招：深红毒针(スカーレットニードル针)
类型：（小宇宙）攻击

必杀技：深红毒针---安达里士（心宿二）（スカーレットニードル　アンタレス安达力士）
类型：（小宇宙）攻击

实力评价：B
关键词：--（未定）

人物简评：前面我说黄金圣斗士每个人都有自己的风格，但是说到米罗，我忽然总结不出来了。。也许是对他关注不够吧。。。。但是我认为车田对他的描写实在是有够吝啬的。。。在黄金十二宫里米罗只不过是和冰河交了手，其中也没有什么过于特殊的安排，而仙女岛的事情与其说是铺垫米罗的实力还不如说是用来交待剧情。。。。其米罗在十二宫篇的作用恐怕和亚鲁迪巴无异了。。。。。
冥王篇里面米罗仍然和十二宫差不多。。。这不过这一次米罗更惨—成了垫背的。。。。首先是衬托出萨卡的强大-----试问萨卡五感几乎尽失，小宇宙残存不多，挨了无数的光速拳和除了致命一击外的所有毒针后仍然可以对安达里士做出极度精彩的反击，我不得不这么认为—-萨卡实在太强了。。。。然后到了潘多拉城，由于死神都达纳斯所布置的结界作用，米罗最后的这个表现机会又被剥夺了。。哎。。。仔细想想，屈死在拉达曼提斯手下的 3 个人里，艾奥里亚在十二宫篇还有冥界篇里对付冥斗士时没少出风头，穆干掉迪斯马斯古还有阿波罗迪以及巴比隆时更是博得了满堂彩，只有米罗从头到尾就没怎么出过风头。。。。不，甚至应该说米罗就没怎么干掉过对手，唯一的一次将仙女岛摧毁的功绩说到底居然是阿波罗迪暗算了仙女岛的唯一主力。。剩下的一干杂鱼等级的白银圣斗士。。身为黄金圣斗士的米罗干掉他们应该是顺理成章的，恐怕也说明不了什么问题了。。。。车田这么对待米罗，实在不太厚道啊。。。。

剧情小贴士 8：被瞬温暖后苏醒的冰河来到了天蝎宫，对米罗使用了冰结晶之环后，米罗暂时被拖住了，星矢和紫龙趁机突破了天蝎宫，只剩下冰河一人面对米罗，在战斗中冰河的实力在逐步的提升，在米罗点播了冰河关于卡妙的深意后，冰河终于惊醒，用冻气提升至绝对零度的金光火焰旋风拳迎击米罗的安达里士，可惜米罗身披黄金铠甲，冰河最终因为圣衣的差别而倒在米罗面前，但是就算仅剩数分钟生命，冰河仍然执著的向前爬着，看着自己被冻结的圣衣，看着冰河执著的背影，米罗最终开始相信冰河等人并不是反叛雅典娜的罪人，于是帮助冰河医治了自己所施加的创伤后，米罗凝望着冰河执著的背影微笑着点了点头。。

第九宫------射手宫
守宫圣斗士：射手座黄金圣斗士艾奥里斯（アイオロス）

绝招：原子闪电光速拳（アトミックサンダーボルト原子雷电伏特）
类型：（小宇宙）攻击
必杀技：？？？？？？？

特殊技：射手座黄金圣箭
类型：圣衣武器+小宇宙攻击

实力评价：S
关键词：忠诚
经典语录：“少年们，我把雅典娜拜托给你们了”

人物简评：介绍艾奥里斯要解决的最重要问题是艾奥里斯的实力问题，小生在这里将他的实力评为S，个人认为是有充分依据的。。。。首先，当史昂确定接班人时先是确定为萨卡或者艾奥里亚，后来最终确定为艾奥里亚，从史昂没有选自己的徒弟穆来看，他选接班人的标准和态度是很公正的，同时也很全面。。。所以艾奥里斯能和萨卡同为候选人恐怕其战斗力不会和萨卡相差太多。。。至于史昂最终选定艾奥里亚是不是因为看出了萨卡的邪恶一面？那就不得而知了。。。。
前面的说法只是一个推断，我还有一个比较务实的证据-----那就是 13 年以前艾奥里亚抱着雅典娜出逃，途中遇上了追兵—修罗，他们两个进行了战斗，这就可以有一个比较明确的对比了，首先修罗的实力是不用说的，绝对凌驾于穆，艾奥里亚，米罗，亚鲁迪巴等人，这点有车田的原文为证—撒娜："（看着修罗，卡妙，萨卡的空空如也的墓地）没想到原来黄金圣斗士中被称为最强的他们 3 个都被复活了"虽然这句话很有问题，（萨卡还没的说，但是说卡妙和修罗也位列前 3 强，你把沙加和童虎搁哪儿了？）但是也足可以说明修罗并非等闲之辈。。再加上穆在白羊宫时面对修罗时发生的情况。。。修罗的强大我觉得没什么可以怀疑的。。。。。言归正传，修罗的一技圣剑没放倒艾奥里斯，却被艾奥里斯穿上圣衣后的迅速一招原子闪电光速拳撂倒，要不是雅典娜阻碍了艾奥里斯，恐怕被放倒的应该就是高傲的圣剑士了。。。。评艾奥里斯为 S 恐怕不为过啊。。。
艾奥里斯将雅典娜临终托孤于成户光政，在离开圣域之前还在墙壁上刻下了对后人的嘱托，甚至在死后仍然在守护着雅典娜，并帮助星矢在树林里战胜了艾奥里亚，他的忠心是毫无疑问的。。艾奥里斯--------这份忠诚让人敬重

剧情小贴士 9：星矢等一干人等在射手宫通过了艾奥里斯留下的考验，感动于艾奥里斯的临终托孤，从而迈着更坚定的步伐向山羊宫前进。。。

第十宫-----山羊宫
守宫圣斗士：山羊座黄金圣斗士修罗（シュラ）

必杀技：圣剑 EXCALIBOR （エクスカリバー圣剑）

类型：（小宇宙）攻击

实力评价：A

关键词：忠勇
经典语录：（海皇篇）紫龙，你认为我为什么救你一命?你还有拯救雅典娜的重大使命，因此，在临终前我修罗将的一切赐予你，对于那种枪，你干吗一筹莫展？在你的手臂中蕴藏了可以劈断一切的强大利器，紫龙啊，在你的右腕中棄宿着我修罗的灵魂 -----即是那柄圣剑—XKALIBA。你要拯救雅典娜。紫龙！
　　（冥王篇）别忘了，你的手中握有我的圣剑！

人物简评：修罗是典型的悲剧人物。。。。。他对雅典娜的忠诚基本上可以用"天地可鉴"4 个字来形容，从笔者来看，在十二个黄金圣斗士中，个人认为他是非常让人感动的一位，这也许是出于我

个人对勇士的敬佩吧。。。。。虽然车田对于修罗的描写可能还不如米罗多，但是对于修罗的精神品质的塑造确实是相当完美。。
修罗是黄金圣斗士中两个由于对自己行为的悔恨和对雅典娜的愧疚而自己结束自己生命的人之一，不同的是，萨卡自尽的主要原因是对自己犯下的严重错误的悔恨，既然无以挽回自己的错误，只能以死谢罪。而修罗则是因为自己对雅典娜的无比忠心，在某种程度上来讲，修罗的死在十二宫篇中可能比任何人都伟大------萨卡为了摆脱邪恶之心与自己的罪孽，迪斯马斯古和阿波罗迪是咎由自取，卡妙是为了师徒之情，而修罗的死，没有任何个人原因，完全是因为对女神的赤胆忠心，对于这样的勇者，太多褒美之辞已经显得多余，因为那柄可以劈开一切的圣剑便象征着一切！象征着修罗的忠诚，象征着修罗的勇敢，象征着修罗的灵魂！我想，圣战之后，一定会有人从新修筑起白羊宫的那座雅典娜赐圣剑于勇士的雕像吧？因为修罗的灵魂仍然弥漫在那里，永远臣服于雅典娜脚下，永远守护在雅典娜身边。。虽然人已不在，但是利剑锋利依然。。。。。。修罗。。勇者。。永远。。

剧情小贴士 10：星矢一行人通过了好像无人的山羊宫后突然大地好像被劈开了一样裂开了一道沟，紫龙催促星矢等人跨越后突然停下脚步并且催促星矢等前行，这时山羊座黄金圣斗士修罗忽然现身，原来他不愿在山羊宫内动手，于是伺机等星矢等人出宫后再将他们一举收拾，为了星矢，冰河，瞬等 3 人能继续向前，紫龙留在了人造天堑的后边拖住修罗，只可惜紫龙发现自己根本无法打败修罗，原来修罗的拳就是圣剑，紫龙引以为傲的龙盾被修罗轻易破坏，于是紫龙决定与修罗玉石俱焚，使用自杀式的庐山亢龙霸与修罗一起飞向天空，而修罗在最后一刻终于了解到紫龙是真正的保护雅典娜的圣斗士，于是将自己的一切托付给紫龙并牺牲自己协助他回到圣域，而他自己则变为灰尘。。

第十一宫------水瓶宫
守宫圣斗士：水瓶座黄金圣斗士卡妙（冰与水的魔术师）（カミュ）

绝招：钻石星辰（ダイヤモンドダスト钻石星辰）
类型：寒气

绝招：极光冰柜（フリージングコフィン冰冻之棺）
类型：禁锢

必杀技：曙光女神之宽恕（オーロラエクスキューション曙光女神）
类型：寒气

实力评价：A
关键词：师徒之情

经典语录：冰河，你确实继承了我的一切，你能够进步到这个地步，是因为你所相信的事情是正确的，我希望你以后也能够掌握这种力量，好好的活用他，而我恐怕再也没有什么可为的了。。原谅我，冰河。。。。

一句话点评：（冰河）：卡妙，你为了引领我至绝对零度而牺牲你自己，我绝对不会忘记你传授给我的一切，谢谢你，我的恩师卡妙

人物简评："这个姿势是？！我曾经听说过的---冰之圣斗士之究极奥义---水瓶座 卡妙最强之拳----曙光女神之宽恕"出自海将军艾萨之口的这句惊叹是笔者第一次听说卡妙和他那个名动江湖的绝学，说来惭愧，笔者接触圣斗士的第一作就是《海皇篇》。。我想后来费尽千辛万苦找来十二宫，北欧，冥王等来补完的动力恐怕就是对于黄金圣斗士的强烈好奇。。。尤其是在海皇篇中间接登场的卡隆，修罗，卡妙等 3 位黄金圣斗士那远远凌驾于海将军的实力 让当时还少不更事的笔者猎奇心大起，从此一发而不可收拾。。。。。。
首先，在《圣斗士星矢》这部动画里除了冰河以外使用冻气的几位----卡妙，水晶圣斗士，神斗士哈根，海将军艾萨里卡妙毫无疑问是冰之皇者，号称冰与水的魔术师，他所传授给冰河的绝技---"曙光女神之宽恕"使冰河无论是在北欧与神斗士的交锋中还是在与海将军的战斗中都是大展雄风，甚至连面对海皇的三叉戟也毫不畏惧。。。。不愧为最强的冰之绝技！
卡妙用有着强大的实力，连穆都说卡妙是 12 位黄金圣斗士中非常难缠的对手，他驾驭着天下无双的冻气，但是在他冰冷而强大的外表背后，却有着无比温暖的心，对冰河无所不至的关怀还有对他的期盼，这一切让他在万般无奈的情况下将保有冰河母亲遗体的沉船推下万丈深渊，他希望"冰河起码要能够和其他黄金圣斗士交手"。在看到一切无济于事后，他吐露了真正的心曲—"与其你死于其他黄金圣斗士的折磨之下，不如让我这个算得上是你师傅的人带给你无痛苦的死亡"，卡妙将冰河打至气息奄奄后将他封于冰棺之内，希望用这种特殊的方式让冰河脱离十二宫这个残酷的战场，他对冰河的这份师徒之情，深深隐藏在冰雪之中，只待当冰棺立起之后两行温类缓缓流下。。。。。
外表看着寒冷其实却又无比温暖，这就是卡妙的心。。

剧情小贴士 11：冰河了解到卡妙的良苦用心后开始努力寻求自我突破，最终达到了绝对零度，在对战中，冰河学到了卡妙的最强之拳—曙光女神之宽恕，最后师徒二人同时倒下。。

第十二宫------双鱼宫
守宫圣斗士：双鱼座黄金圣斗士阿波罗迪（アフロディーテ）

绝招：皇家恶玫瑰 （ロイヤルデモンローズ皇家玫瑰）
类型：毒

绝招：食人鱼玫瑰(ピラニアンローズ食人鱼玫瑰）
类型：粉碎伤害

必杀技：血红玫瑰（ブラッディローズ血腥玫瑰）
类型：致命一击

实力评价：（十二宫部分）A
（冥王篇部分）C
关键词：美丽

一句话点评：（萨卡）：这最后一宫的守护者，他的容貌在 88 位圣斗士中称冠，是一位与天地互相辉映的美之战士。同时，他也是十二宫中最可怕的战士。。
人物评价：双鱼座是爱与美之神维纳斯与她的儿子丘比特在躲避妖魔攻击时跳到河里时
的化身，所以双鱼座的圣斗士的相貌当然是最美的，而从阿波罗迪的名字里我
而从阿波罗迪的名字里我们更能看出车田的深意---太阳神阿波罗是最英俊的神，再加上阴性词根"迪"，无疑让人联想到集女性的柔美和太阳神的俊朗于一身的美之战士，阿波罗迪的创作灵感大地

来源于此吧。。
其实我估计大家看到笔者在阿波罗迪的评价里写的是 A 的时候都很惊讶吧，笔者认为这个评价是很合理的。。。前面已经从迪斯马斯古的事情上分析了一下，由于要成为冥王篇里的第一个铺垫，迪斯马斯古和阿婆罗迪的实力被压缩的连普通状态的星矢都打不过。。这是剧情安排，实在没有办法，而在十二宫里二人的实力绝对没有那么弱，尤其是阿波罗迪，他的战斗力恐怕不低于修罗和卡妙，。。。。请大家稍安勿躁，听笔者慢慢道来。。。。。
首先不得不提的是阿波罗迪在仙女岛暗算仙王座艾鲁比奥，诚然，艾鲁比奥正在全神贯注的与米罗苦战，被身为黄金圣斗士的阿波罗迪暗算实在是没什么可说的，但是问题是米罗并没有察觉到阿波罗迪的存在。。这就有问题了，也许大家会说--米罗也是全神贯注啊！但是身为黄金圣斗士的米罗居然都没有察觉阿波罗迪，只用一句米罗全神贯注实在解释不了啊。。试问米罗远在天蝎宫就察觉到教皇大殿里卡隆的小宇宙，而阿波罗迪就在米罗身边，而且还出了手，米罗都不知道？？？这只能说明阿波罗迪实在是一流高手。。。如果是他在冥王篇里那种表现，别说暗算实力不下于米罗的爱奥鲁比，恐怕连星矢都暗算不到吧。。
第二点，也是最重要的一点，那就是萨卡的那句〝他的美貌在 88 位圣斗士中称冠，同时却也是最可怕的战士〞萨卡身为教皇，作出这种评价绝对是可靠的，大家再回想一下萨卡说这话的环境-萨卡的善良一面说，〝现在青铜圣斗士们逐渐领悟了第七感，白羊座的穆，狮子座的爱奥利亚已经背叛了你，巨蟹座的迪斯马斯古，处女座的沙加，山羊座的修罗，水瓶座的卡妙已经战死，而金牛座的亚鲁迪巴，天蝎座的米罗拒绝执行命令。。射手座的黄金圣箭到现在还指着你的教皇大殿，恐怕不久之后青铜圣斗士们就会出现在你面前了〞而邪恶的一面自信满满的回答到〝就算他们真来了，也打不败我，何况在这教皇大殿之前还有最后一宫--双鱼宫，而守护在那里的圣斗士，他的美貌在 88 位圣斗士中称冠，同时却也是最可怕的战士，我相信青铜圣斗士一定会被他收拾掉〞，萨卡既然这么说，恐怕是就因为阿波罗迪这个战士的实力确实配得上----〝最可怕的战士〞这四字吧。。。。。
所以笔者想，虽说是〝最可怕的战士〞不等于最强，但是阿波罗迪的实力必定可以担当这最后一宫守护者的重任吧。。。。。。给个 A 级评价，恐怕才是合适的，同时也是阿波罗迪应得的吧。。。。

剧情小贴士 12：迈进双鱼宫的仅剩下星矢和瞬两个人，因为一辉的嘱托，瞬决定努力战斗，尤其是在得知自己的恩师的直接死因居然是阿波罗迪的暗算这一真相后瞬终于爆发，最后使用自己的绝技星云风暴后终于打败了阿波罗迪，然而瞬也中了阿波罗迪的致命一击—血红玫瑰，两人双双倒下。。。而星矢在撒娜的帮助下突破了由阿波罗迪的毒玫瑰组成的死亡之路，终于见到了教皇，而这个时候的教皇是萨卡的善良一面，萨卡告知星矢拯救女神的方法后邪恶之心再次出现，邪恶的萨卡召唤出了双子座黄金圣衣，从而露出了真面目，他压倒性的实力让星矢无法抗拒，萨卡废除了星矢的五感后正欲下杀手之际，一辉赶过来帮助星矢，原来一辉和沙加被炸到了异空间，沙加拜托穆将他们传送回来，一辉过来与萨卡交手，但是却被送入异次元，可是此时雅典娜的金盾已经照射到了女神躺着的地方，雅典娜得救了，并且率领着被她挽救的众小强以及黄金圣斗士前去揭发萨卡，本以奄奄一息的星矢得到同伴们的帮助后站立起来，最终五小强将小宇宙合为一处，将萨卡的善良之心唤醒，幡然醒悟的萨卡自尽于雅典娜的金杖之下。。。。。。

附录

以下是很久以前在下在 a9 的动漫动漫区发起的圣斗士威力大投票，一定意义上也代表民意。。。。

白羊座穆 and 史昂------水晶墙　1 票
白羊座穆----------------星光灭绝　4 票

白羊座穆-and 史昂-----星屑旋转功　15 票
双子座萨卡 and 卡隆----幻隆魔皇拳　11 票
双子座萨卡 and 卡隆----异次元空间　7 票
双子座萨卡 and 卡隆----银河粉星拳 62 票 -------第一名
巨蟹座迪斯马斯古------积尸气冥界波　1 票
狮子座艾奥里亚--------闪电光速拳　10 票
狮子座艾奥里亚--------闪电离子　3 票
处女座沙加-------------天魔降服　6 票
处女座沙加-------------六道轮回　24 票
处女座沙加-------------天空霸邪魅魅魍魍　5 票
处女座沙加-------------天舞宝轮 40 票-------第三名
天平座童虎-------------庐山百龙霸 49 票------第二名
天蝎座米罗-------------毒蝎念动波　1 票
天蝎座米罗-------------深红毒针　6 票
山羊座修罗-------------圣剑　7 票
水瓶座卡妙-------------曙光女神之宽恕　26 票
双鱼座阿波罗迪--------皇宫恶玫瑰　1 票
双鱼座阿波罗迪--------食人鱼黑玫瑰　1 票
双鱼座阿波罗迪--------吸血白玫瑰　5 票

（黄金十二宫回顾部分完结）

本来是计划全写完再放上来的。。但是工程太巨大了。。。这个黄金十二宫部分的回顾居然就有将近 16000 个字符。。后边的全一次性写完估计我会崩溃了。。只好先写下来看看，后边的，如果大家认为小生的这篇回顾还值得在茶余饭后利用闲暇时间稍微休闲一下的话，那么小弟会尽快补完的。。毕竟在放假嘛。。。。。
谨以此文怀念圣斗士星矢带给我的那种曾经的感动，谢谢大家怀着无比耐心观看小生的文章，如果关于文章内容有意见或建议，欢迎讨论

圣斗士星矢北欧篇

剧情梗概：金牛座的亚鲁迪巴被不明身份的人打倒了，之后不久，一名自称北欧神斗士人来到纱织在日本的府邸，扬言他就是打败亚鲁迪巴的人，并且要取雅典娜性命，后被星矢等人阻止，一问之下得知他来自北欧的雅斯格特，后来又得知一向文雅娴熟，热爱和平的奥丁地上代行者北极星希蒂忽然性格大变，不但图谋取雅典娜而代之统领大地，而且还停止祈祷。从而引起冰雪融化，大地有被淹没的危险，于是雅典娜等人前往北欧。。。后来在北欧发现希蒂女王变得邪恶的原因是不知为什么戴上了传说中的邪恶指环-----复仇指环，她的一切邪恶行为都来源于此，紫龙从童虎口中得知只有用 7 颗奥丁蓝宝石后换得的奥丁佩剑--所罗门宝剑才能破除复仇指环的魔力，于是纱织用自己的力量阻止冰雪融化，而 5 小强不得已踏上了打败 7 位神斗士的路途。。。

第一战：3 等亮星神斗士毒蛇杜鲁 VS 星矢

绝招：夺命飞斧
类型：武器攻击

必杀技：大力神飓风拳
类型：小宇宙攻击

经典语录：这个男人在如此温暖的小宇宙守护下战斗，真让人羡慕

实力评价：B
战斗简介：首先值得我们注意的是北欧的神斗士的实力是不弱的，个人认为他们比海将军要强的多。。。而杜鲁的战斗力在神斗士里属于中等，所以评个 B 等级。。。其实关于杜鲁与星矢的战斗部分并没有太多可说的，毕竟对手是小强中的小强嘛。。。。北欧篇之所以被大家所称颂，其真正的原应恐怕是优秀的人物身世交待。。

人物简介：杜鲁是一个身高马大而又身手矫健的武士，在寒冷的北欧的冬天为了让身边的穷人能够有东西吃而冒着杀头的风险在北极宫（奥丁代行者的行宫）附近的御用森林里狩猎，途中被北极宫的大批侍卫围住，并在逃跑途中受了箭伤，正在众侍卫正欲下杀手之际，北极星希蒂出面进行了阻止，不但为杜鲁治疗了伤口还为自己不能让北欧的子民们衣食无忧而深深自责，这让杜鲁感动不已，并发誓誓死效忠希蒂。。。杜鲁羡慕着星矢在雅典娜温暖的小宇宙的守护下战斗，并在倒下的时候怀深深地相信星矢等人一定能让自己心中独一无二的希蒂女王恢复到以前的那样的高贵和温暖。他最终逼上了眼睛，只待故乡的白雪将他深深埋葬。。。。。我们可以看到，诸如杜鲁这样的神斗士并不是邪恶之徒，他们向往着温暖，向往着自己的同胞能够过上幸福的生活，他么深深爱着自己的祖国，为了自己的祖国而生，为了自己的祖国而战，为了自己的祖国而死。。仅此而已。。。。

第二战：5 等亮星神斗士天狼菲路 VS 紫龙

绝招：极地凶狼爪
类型：（小宇宙）攻击

必杀技：北天群狼拳
类型：（小宇宙）攻击

实力评价：B
战斗简介：菲路将紫龙的眼睛抓伤，紫龙的庐山升龙霸无法命中对手，最后紫龙孤注一掷使用升龙霸命中命中冰崖导致雪崩，菲路被雪崩埋葬。。。。

人物简介：菲路家原是雅斯格特的名门望族，有许多人成天上门谄媚巴结，菲路幼年时一次与父母，众随从外出郊游，途中遇上灰熊，菲路的父母命丧熊爪，众随从见状离去，扔下菲路一人，正当死

神降临之际，一群狼飞身而致，赶走了灰熊，救了菲路一命，而菲路家也因此逐渐没落，当年的门客全都扬长而去，只留下菲路一人与群狼为伴，从此菲路成天与狼同吃同睡并憎恨虚情假意的人类，在他心目中，狼这种孤傲并为人所害怕的生物才是自己真正的朋友，从狼的身上，菲路看到了人类所不具有的真诚和善良，他们坚强，勇敢，顽强，永远也不服输，永远不会背叛自己的伙伴，不管在什么时候，永远和自己在一起。。而菲路家的家徽，正好是一只桀骜不驯的野狼，也许，这就是缘分—------上天注定的缘分，一旦拥有，别无所求。。。。。。

第三战：2 等亮星神斗士飞马哈根 VS 冰河

绝招：宇宙急冻拳
类型：冻气

必杀技：地狱热压拳
类型：灼热

实力评价：B
战斗简介：哈根在冰原上与冰河角逐冻气，发现自己的宇宙急冻拳无法制服冰河，于是改变策略将冰河引致自己的练功之地---灼热洞窟，并试图用灼热的地狱热压拳打败冰河，只可惜在冰河使出的卡妙的冰之究极绝技曙光女神之宽恕的绝大威力下，哈根失去了生命。。。。

人物简介：哈根和捷古佛列都是从小就被培养成皇宫卫士，和冷峻的捷古佛列相比，哈根的性格显得更加随和，也因此和根和希蒂的妹妹菲利亚从小就是青梅竹马，两小无猜的一对儿。。时间飞驰而过。。哈根变成了一个英俊成熟的皇宫卫士，而菲利亚也成长为亭亭玉立的公主，正当两人的爱情越来越强烈的时候，宫廷之中出现了巨变，哈根被挑选为神斗士，而菲利亚察觉到了姐姐的变化而向雅典娜求助。。在灼热洞窟中，哈根面对着艰难的抉择-----忠诚于女王或者沉醉于爱情。。经过一番艰难的斗争，哈根压抑着内心的痛苦，喊出："菲利亚公主，请你为了希蒂女王牺牲吧"，向心爱的情人挥出了本来用来保护她的绝招。。。爱情还是忠诚。。自古以来不知有多少人面对着这个痛苦的选择，而谁也无法找出真正的答案，亦或者说。在心爱的人怀中停止呼吸，才是真正的选择，真正的解脱吧。。。。。。

第四战：7 等亮星神斗士天琴米鸣 VS 瞬，一辉

绝招：光速拳
类型：光速拳

必杀技：魔弦送葬曲
类型：束缚

实力评价：A
战斗简介：米鸣与瞬交手后瞬发现自己的星云锁链无法攻击对手，于是除去圣衣使用星云风暴，结果米鸣用自己的琴丝救了自己一命，并用魔弦送葬给欲给与瞬致命一击，正在此时一辉及时出现，

并与米鸣交手，在战斗中一辉使用凤凰幻魔拳看到了米鸣悲哀的过去，再点破了米鸣之后战胜了米鸣，并与其一同倒下。。。

人物简介：米鸣的实力在 7 位神斗士中恐怕仅次于飞龙捷古佛烈和白虎巴度，尤其是他的光速拳更是拥有不下于萨卡的光速拳的威力以及速度。。可见其实力的强大。。。。。米鸣是原来的雅司各特第一勇者科鲁基的儿子，科鲁基预感到米鸣有一天会成为神斗士，于是非常严格的训练孱弱的米鸣，然而米鸣却无法理解父亲的良苦用心，再加上他误认为母亲的死是由父亲造成的，于是在默默地对父亲怀恨在心。。终于有一天，米鸣在极度冲动之下杀死了父亲。从此他的心灵中有了无法弥合的创伤。他不愿回顾过去，不愿伤害别人，沉迷于痛苦之中。不知道自己该何去何从。。在一辉的帮助下，他终于明白了父亲的良苦用心，回忆起了被自己遗忘的过去。。。他终于明白，自己所恨的并不是过去的回忆，而是过去的自己。。其实在内心深处，自己始终深深爱着自己的父亲。。只是自己从未察觉而已。。。。。

第五战：4 等亮星神斗士骷髅阿比历彼 VS 紫龙

绝招：魔鬼紫水晶
类型：束缚

必杀技：大自然精灵拳
类型：通灵

实力评价：C
战斗简介：阿比历彼号称北欧第一智者，其智商不可小觑，但是实力就太面了点。。就连魔铃的流星拳都对付不了。。。。要不是因为他的大自然精灵拳颇有独到之处，笔者一定会给个 D 级评价。。。。。阿比历彼每次都是通过魔鬼紫水晶将对手束缚，但是遇到紫龙的龙盾，他的绝招却失去了效果。。于是他使用了家传的大自然精灵拳，一度使紫龙陷入一筹莫展的困境，后来紫龙受到童虎的点拨，领悟了如何免遭精灵的伤害，但是始终无法进攻。最终紫龙利用了阿比历彼希望迅速获胜的心理，自动脱下龙盾引诱阿比历彼使用自己已经看破的魔鬼紫水晶，并将其击倒

人物简介：阿比历彼开创了圣斗士星矢里使用暗器的先河，也是唯一一个考虑利用星矢达到自己目的人---他希望得到 7 颗奥丁蓝宝石来换得所罗门宝剑，从而君临北欧，只可惜他的势力实在太弱。。。估计就算他成功了，也会死在苏伦特的手下。。所以说这种不自量力的计划真是太好笑了。。。而这种贪心不足蛇吞象的人，又何曾少了？。。只希望在真实生活中不要真碰到这种人。。。。。

第六战：6 等亮星神斗士黑豹薛度 VS 瞬

绝招：维京伏虎拳
类型：光速拳

必杀技：碧蓝脉冲拳
  类型：（冻气）攻击

实力评价： B+
战斗简介：瞬在北极宫的走廊与薛度相遇，而薛度强大的实力让瞬应接不暇，最终瞬爆发第七感用星云风暴打败了对手。。。。
人物介绍：其实关于薛度倒是没有太多可说的。。。生于贵族之家，而且天生命好，当哥哥巴度在冰天雪地哭泣的时候，薛度则躺在母亲温暖的怀抱里，命运将这对亲生兄弟隔绝在了完全不同的世界中，当薛度在温暖的豪宅中过着衣食无忧的快乐生活时，巴度却不得不为了生计而在北欧的凛冽寒风中疲于崩走。。。于是巴度从心里深深憎恨着薛度。。。但是最终，在一辉的帮助下，巴度终于接纳了兄弟之情，而当薛度知道巴度刚才想救自己的时候，他决定帮助哥哥打败一辉，并不惜为此丧命于巴度手下。。。而在血浓于水的兄弟之情的感召下，巴度最终不忍下手，看见巴度放下拳头的瞬间，薛度终于支撑不住，倒在了地上。。。。。。在他心中，知道哥哥最终原谅了自己，也许才是最重要的。。。

第七战：6 等亮星神斗士白虎巴度 VS 一辉
  必杀技：影子维京伏虎拳
    类型：光速拳

实力评价：A+
战斗简介：经典的传统型第 7 感爆发。。。。
人物简介：20 年前的深夜，在雅司各特数一数二的一处名门望族里，一对夫妇生下了他们期待已久的男孩，可是，如果只生一个的话就没有任何问题，他们生下了双胞胎。。而在雅司各特，双胞胎被视为禁忌，传说双胞胎会导致灭族，夫妇只能选择一个来抚养。。。正是因为这个如此荒诞的理由，当一个男婴幸福的躺在母亲的怀抱里，享受着幸福的温馨时，另一个男孩却躺在雅司各特的凛冽风雪中。。。。他从不知父母的体温为何物，这个可怜的男孩就是巴度。。。。。被农家收养的巴度起初并不知道自己的命运，只是一个普普通通的穷人家的孩子，可是，命运弄人，当一次巴度与薛度在野外相遇，并通过薛度的那把与自己完全一样的金色匕首了解到了一切时。。虽然都是相同守护星下的亲生兄弟，但是与被父母深深关怀着的薛度相比，自己的处境却与之有着天渊之别。。。巴度不得不深深诅咒自己的命运，但是，正因为这样，就算是神抛弃了自己选择了薛度，巴度也发誓要成为超越薛度的男子汉。。他刻苦的修行着，终于被选为神斗士，但是当他因此而感谢自己一度诅咒的命运时，却发现自己仍然是薛度的影子。。。于是巴度再次深深憎恨薛度，并希望自己能取而代之。。。。可是最终他发现，自己仍然无法真正的憎恨自己的亲弟弟，甚至当薛度命悬一线的时候，自己想救他。。。巴度终于明白，就算是传统的礼教风俗抛弃了自己，但是弟弟薛度是无辜的。。。。所以他终究下不了手，最后他怀抱着薛度尚未冰冷的躯体，倒在了雅司各特的风雪中，临死前他深深感叹到—------------薛度啊，如果有来世，让我们再次转生为兄弟吧。。事实就是这样，也许有一天，人们会互相憎恨，但是就算是如此，在内心深处，也无人能忘却过去曾经的互敬互爱的时光，更无人能在内心真正泯灭血浓于水的亲情。。。。。。

最终战：1 等亮星神斗士双龙捷古佛列 VS5 小强（车轮战）

绝招：奥丁神剑
类型：光速拳

必杀技：暴风雪双龙拳
 类型：（小宇宙）攻击

实力评价：S
战斗简介：捷古佛列全身都是无敌的---即没有任何破绽，没有人能伤害他，只有心脏部位的圣衣有一片树叶形的空隙可以进攻，而捷古佛列的最强技—暴风雪双龙拳在出招的瞬间有 10 万分之一秒出现了破绽，最终紫龙和星矢都击中了这个破绽。。捷古佛列倒下了。。正在此时，海将军苏伦特出现，并表明希蒂是由海皇波塞冬控制的。。。当捷古佛列得知自己敬仰异常的希蒂被波塞冬变成了恶魔时，强忍着伤势，将最后的力量还有倒下战友的愤怒全部倾泻到了苏伦特身上，并与之同归于尽
人物简介：传说中的勇者，同时也是北欧最强的战士。。毫不夸张的说，笔者是因为捷古佛列而记住北欧篇的。。决不仅仅是因为他那强大的实力，更是因为他那对希蒂无比的忠诚。。"希蒂女王，捷古佛列的命属于你，所以就算是地狱我也会跟你去。现在我只想弄明白谁才是真正正确的。。。"，面对着星矢一次又一次站起来，他已经预感到自己恐怕会丧命在圣斗士手里，更意识到自己一方也许真的是错了。。但他无怨无悔。。。。最终当他得知波塞冬才使幕后主使时，他愤怒了。。"牺牲同胞和祖国来统治大地，这究竟有何意义？希蒂女王比任何人都热爱雅司各特祖国，但是波塞冬居然把她变成恶魔，罪无可恕！"，最终他与苏伦特同归于尽"希蒂女王，现在真正保护你的时候到了。。我要把死去战友的愤怒，全部倾注于此！天马座，希蒂女王就拜托给你了，我会到战友在的天国，化为星辰永远保佑你"。。。。。。不需太多话语，这无比的忠诚，这对祖国的爱让捷古佛列做出了无悔的选择，他的话虽简短，却比任何长篇大论都来得感人。勇士会被人铭记的，直到永远。。。。。安息吧，捷古佛列，然后，化为夜空中闪耀的星辰，永远注视着心爱的祖国吧。。

总评—北斗七星神斗士：总的来说，北斗七星神斗士除了阿比历彼以外都是善良的，他们都在为祖国而战。。曾经有一位哲人说过，真正的战争是没有正义邪恶之分的，有的只是胜败双方。。我想对于北欧的圣斗士来说，这句话再合适不过了。。他们为了守护自己的祖国而倒下，把自己的热血和生命全部奉献给了自己深深爱着的这篇冰封的土地。。不需要别的言语，因为偏执，所以深沉。。这就是他们对于祖国的感情。。每当北斗七星在夜空中闪耀的时候，这八位战士的英灵一定都会从新回来，回到自己深爱的那片土地，然后默默地为她祈祷，为她祝福，纵使时间飞逝，却始终无怨无悔。。。。。永远的神斗士！！
（北欧篇回顾部分完结）

海皇篇

剧情简介：13 年前，双子座卡隆由于阴谋叛乱而被哥哥萨卡关在史力昂岩牢里，卡隆无意间在岩壁后面发现了被雅典娜封印的海皇波塞冬的三叉戟，卡隆为了逃出岩牢而拔出了三叉戟，从而被带到了沉寂了数千年的波塞冬神殿，卡隆唤醒了沉睡的海皇波塞冬的灵魂，并化名为海龙告知波塞冬雅典娜已经复活了，于是波塞冬神谕卡隆自己将沉睡于地中海船王家的继承人---朱利安梭罗内心

中。。。并吩咐卡隆当朱利安梭罗 16 岁的时候将自己的灵魂唤醒。。。吩咐完后波塞冬继续沉睡了。。于是卡隆穿上了海 7 将军海龙的鳞衣，以 7 将军之首的身份统领海斗士，并阴谋永远不真正唤醒海皇的灵魂，自己在幕后操纵尚未完全觉醒的朱利安，以此来打败雅典娜，成为大地与海洋的统治者。。。。。朱利安梭罗 16 岁时被卡隆派人带到了海神殿，得到了海皇的部分力量，于是他抓住了雅典娜，并在世界范围内降下了豪雨，并引发了海啸等。。。。雅典娜为了拖延世界被淹没的时间，自愿进入生命之柱，而星矢等人为了拯救雅典娜，必须打到海七将军，击碎支撑 7 海支柱。。战斗又打响了。。。。。。。

前言：7 位海将军除了艾撒和卡隆之外其他的基本没有什么身世交待。。。所以笔者对他们只进行战斗部分的回顾

第一战：海七将军之海马拜安 VS 星矢

绝招：神压拳
类型：（小宇宙）攻击

必杀技：旋风巨浪拳
类型：小宇宙攻击

实力评价：B—
战斗简介：星矢遇到的第一位海将军---最初星矢发现自己攻击完全被对方的防御壁所挡住，后来又被拜安的旋风巨浪拳两次从海底打向海面。。星矢起初认为拜安的实力过于恐怖以至于自己无法击败他。。。。可是当星矢逐渐回忆起过去的战斗时，以往自己的战斗经历逐渐的浮现在眼前。。。星矢忽然忆起以前的白银圣斗士蜥蜴座美迪斯也是用空气防御壁防御，并将拜安的拳和黄金圣斗士作了比较后发现拜安的实力远远不如黄金圣斗士，在黄金之血的保佑下，星矢起死回生击败了拜安。并用贵鬼及时送来的天秤座武器击碎了拜安守护的海支柱。。。。。。

第二战：海七将军之六圣兽伊奥 VS 瞬

绝招：圣兽之牙-----魔鹰之牙
凶狼之牙
蜂后之刺
蟒蛇之牙
吸血蝙蝠之牙
巨熊之牙
类型：（圣衣+小宇宙）攻击

必杀技：漩涡神拳
类型：小宇宙攻击
实力评价：B—
战斗简介：瞬遇到的魔女海将军，他可以利用鳞衣的各个部分组合成不同的六个圣兽之牙的招数。。起初瞬对于这些招数毫无办法。。但是当瞬看破了 6 圣兽之牙的攻击方式后，合理的将星云锁链改变成对不同动物的捕兽陷阱。。。破解了圣兽之牙，于是伊奥使用了自己的最强拳漩涡神拳，但是

瞬的圣衣在黄金之血的保佑下复活，星云锁链变成黄金锁链，从而牢牢的束缚着伊奥，而正在瞬用天秤座武器击向了海支柱时，伊奥挺身过去挡在天秤座武器之前。。可是仍然无法阻止海支柱被击破。。伊奥也为保护支柱付出了生命。。。

第三战：海七将军海皇子古利拿 VS 紫龙

必杀技：夺命黄金枪
  类型：圣衣武器

必杀技：眩目幻光
类型：小宇宙侵蚀

实力评价：B
战斗简介：海皇子古利拿的主力武器是无坚不摧的黄金枪，紫龙面对着黄金枪一筹莫展，正在此时，修罗的灵魂告诉紫龙自己在临死前将圣剑 excalibor 赐于紫龙，只要紫龙将小宇宙提升至接近黄金圣斗士的水准，就可以充分利用圣剑的力量。。。于是紫龙除去自己的圣衣。将自己推至生死边缘。最后终于发挥了圣剑的力量，轻易将黄金枪以及古利拿的鳞衣劈断。。。。古利拿于是唤醒了自己的小宇宙，并制造了一堵巨大的空气蔽障，紫龙无法突破。。古利拿又使出了自己的绝招—眩目幻光，紫龙中招后眼睛逐步失明。。。古利拿无意间透露给子龙自己制造的空气墙是由体内的星命点---策客拉制造的。。只有名中策克拉才能打败古利拿。。但是紫龙中了眩目幻光，双目接近失明。。。一直无法看清楚。。。最后紫龙燃烧自己的小宇宙，终于在内心中找到了古利拿星命点的所在，并用圣剑再次将古利拿完全击倒。。。。

第四战：海七将军水怪琉姆迪斯 VS 一辉

绝招：心灵提取
类型：模仿

必杀技：撒拉曼达电击拳
  类型：小宇宙攻击

实力评价：C—
战斗简介：这家伙太弱了。。。。。。他的撒拉曼达电击拳依笔者看来撑死和魔铃流星拳有一拼。。。。。唯一的优点是能够从摄取人的记忆并提取信息。。比如琉姆迪斯就变成了卡妙，还使出了卡妙的曙光女神之宽恕。。说明琉姆迪斯可以得到他模仿的人的量力。。这么看的话琉姆迪斯就挺厉害的了。。。。设想，如果在冥王篇之后琉姆迪斯再从小强脑中提取信息，比如提取出修谱诺斯或者都达纳斯的信息的话。。恩。。。那么就有意思多了。。。。。琉姆迪斯与一辉的战斗毫无亮点可言。。一辉摒弃了多余的感情，琉姆迪斯的变身便无效化了。。然后就。。。。

第五战：海七将军魔鬼鱼艾撒 VS 冰河

必杀技：极光寒冰拳
类型：冻气

实力评价：B—
战斗简介：艾萨和冰河是同门师兄弟。。。当年都在水晶圣斗士的门下为了白鸟圣衣而修炼，结果冰河为了下海去看母亲而被卷进海流，艾撒挺身相救，结果不但。。失去了一只眼睛，还被卷进了海流，冰河一直以为艾撒已经丧命了，直到艾撒以海将军的身份出现为止。。 面对着自己的恩人，冰河始终无法下手，最终，在艾撒的言辞激励下，冰河终于挥出了曙光女神之宽恕，打败了艾撒。。而后者欣慰的说----冰河，你终于可以对敌人无情了。。。。

第六战：海七将军海魔女苏伦特 VS 瞬

必杀技：魔笛丧魂曲
类型：小宇宙侵蚀

实力评价：B+
战斗简介：瞬与苏伦特交手，发现自己的铁链被音色迷惑，根本无法找到对手。。正在迷茫时，感受到瞬的危难的雅典娜从内心中唱起了无比优美的歌，从而压制了苏伦特的笛声。。而苏伦特也开始怀疑这场战斗是否真的是波塞冬的意志。。在得知了卡隆的阴谋后，苏伦特果断地放弃了战斗。。战斗结束后他一直保护着朱利安。。。。

第七战：海七将军海龙卡隆 VS 一辉

绝招：黄金三角次元
类型：传送

必杀技：银河粉星拳
类型：小宇宙攻击

实力评价：S
战斗简介：卡隆无疑是海将军里面最强的。。可惜他的正式身份还是黄金圣斗士。。可见海斗士的实力之菜。。当星矢等人都力战到下之后，卡隆为了阻止一辉接触海皇而出现在了海皇神殿门口，并使用黄金三角次元将一辉打入异次元。。可是有从萨卡的异次元空间逃脱经验的一辉还是逃过了一劫，并使用幻魔拳得知了一切。。。。。后来在得知真相的苏伦特的帮助下，最后一根支柱也被打碎了。。。卡隆也得知自己原来在危难关头其实是雅典娜数次拯救了自己。。。在雅典娜神圣的光芒下，卡隆终于彻底改悔了，摒弃了心中的邪恶。。在后来的冥界战斗里成为了圣斗士军团里最活跃的一分子。。知错能改，善莫大焉啊。。。。。卡隆，浪子回头金不换。。。

海皇神殿

星矢等人终于来到了波塞冬的御座前，此时的波塞冬尚未觉醒，在星矢等人的努力下，终于使用射手座的黄金箭击中了海皇，然后星矢等人向囚禁雅典娜的生命支柱跑去。。正在此时，波塞冬的灵

魂开始真正苏醒了，力量增强的他再次站在了星矢等人面前。。众小强费劲力量再次镇压住海皇。。可是就算是天秤座武器仍然无法撼动生命支柱。在最后关头，星矢豁出自己的性命以肉身撞向生命支柱，终于成功救出了雅典娜。。。。。海神殿被毁了，而波塞冬也完全觉醒。。但是在众小强与雅典娜的共同努力下，君临七海的海皇再次沉睡了。。。

（海皇篇部分完结）

圣斗士星矢冥王篇回顾

终于写到这里了，恩。。继续加油。。。
说到冥王篇，。。估计大家熟得不能再熟了。。。。冥王篇是圣斗士星矢的最后一部，个人认为素质也是不错的，远远超越了海皇篇，在几年前，被我们望眼欲穿的冥王篇动画版终于登场了，虽然只是冥王十二宫部分，但是素质一流，画面也很细腻，这不能不让我们这些圣 fans 兴高采烈了，可是让人失望的是那以后就一直没有了音信，直到去年圣斗士冥王篇又再次宣布要将后面的内容进行制作，并以每月两集的速度播出，可是不知道为什么只播了 6 集就又暂停了。。。。。偶还等着看见睡神死神在动画版里登场呢。。。。但愿不会就此无疾而终。。哎。。。

其实我一直在考虑是否有必要回顾冥王篇。。毕竟大家对这个不可能陌生嘛。。。。但是为了全文的完整性。。还是加上好了。。但是笔者在这里就不做细致回顾了，因为大家应该对细节都很熟了，这里主要对重点问题做一下研究

冥王十二宫篇

悬念制造：60 分

十几年之前一个名叫潘多拉的小女孩一不小心打开了雅典娜的封印，从而释放了沉睡的死神都达纳斯和睡神修谱诺斯的灵魂，从此哈迪斯 108 星复活正式进入了倒计时。。。。。。为了不费吹灰之力就攻陷圣域并且杀掉雅典娜，原来圣域死亡的圣斗士都被复活了，其中，萨卡，卡妙，修罗，迪斯马斯古，阿波罗迪等 5 人由史昂带领着来到了圣域，车田在这里努力的给我们营造了一个经典的外忧内患场景。。。说实话起初当笔者看见海鲜二人组时还毫不怀疑这场内讧的真实性。。。再加上史昂的强大实力。。哇。。太有看头了。。。。只可惜车田给自己挖了一个大坑----萨卡等人一登场我就立刻意识到哈迪斯被耍了。。萨卡的善良状态会叛变？车田你睡醒了吗？谁信啊。。。。。。再加上灵魂流血的这一镜头，悬念彻底没了。。。郁闷。。。

打斗：90 分

说到底我们看圣斗士星矢主要还是看打斗。。。。。由于海皇篇大量丢失读者群，车田知道小强那几把刷子的人气已经降到冰点了，为了挽救人数一泻千里的读者群，估计车田没少郁闷。。最终他忽然想起了人气超高的黄金圣斗士，这个时候该他们挺身而出来挽救自己了。。于是黄金十二圣斗士被拉出来做了掂被背的，车田甚至连死人都不放过，萨卡等过世的黄金人气大帅哥全都被从坟冢中弄了出来。。。车田做事果然狠毒。。。。。
说正经的，看黄金圣斗士之间的打斗比看小强打过瘾多了，由于这个原因，冥王篇初期的人气奇迹般的回升了。。。凭良心说车田在冥王十二宫部分没少下功夫。尤其是沙洛双树园那一战---不知

有多少人因为那一战而疯狂迷恋沙加，一点也不记得沙加在十二宫里连萨卡的真实面目都看不透且只和艾奥里亚拼了个平手最终和其他人一样被一个小强打败，还有就是沙加耗费全部小宇宙才能废掉别人五感，而萨卡仅仅用光速拳就可轻松做到等等。。我可以负责任的说，冥王十二宫就是车田对每个圣斗士的从新演绎。。萨卡稍有下降（当年无视 5 小强合体必杀的萨卡哪去了？？）迪斯马斯古和阿波罗迪疯狂下降（恶有恶报？？）卡妙和修罗完全变成了配角（这两位随便拎出谁来在黄金十二宫篇里恐怕未必不能与沙加一决雌雄。。。），其他人基本没变，但是唯独有一个人的实力得到了类似重生一般的突破性效果，那就是沙加。。。。
首先是在处女宫与萨卡拚远程攻击，后来又是犹如如来佛玩弄孙猴子那样将冥斗士作弄于股掌之间。。再后来更是在沙罗双树园一个人抵挡修罗和卡妙的双重攻击，沙加的表现已经令人乍舌，本来到这里车田你见好就收来一个萨卡沙加两个人对决就完了，可是偏偏车田不知进退的再次给自己挖了一个超级超级大坑—-居然为了体现沙加的实力给我们营造了一个无比可笑的说法—----只有用 AE 才能破解天舞宝轮，那么我是不是可以理解为一辉的小宇宙爆发的时候和 AE 有异曲同工之妙呢？车田，出来解释解释。。要渲染也用不着这么假吧。。。。。。
前面说了点牢骚话，不过这是笔者作为一个圣斗士元老级 FANS 的肺腑之言，冥王十二宫的打斗总体来说来是相当精彩的，远比前面或者后面的任何一战来的爽快，沙罗双数园，童虎 VS 史昂，穆 VS 巴比隆等，尤其是萨卡接艾奥里亚闪电离子，破米罗深红毒针真是让人感到爽到极点。。众黄金圣斗士的打斗让人大呼过瘾，打个 90 分应该说也是合情合理。。

冥王哈迪斯篇

总评价：60

经典总是稍纵即逝的东西。。。。。这点在冥王篇的冥界战斗里有了相当充分的体现。。。。同时也是车田为圣斗士彻底完结所做的最后一个可悲的决策。。我们可以清晰地看到，随着小强从新变为主角，圣斗士星矢的人气再次出现了如股市崩盘一般的人寰惨变，这次已经是无可挽回的了，随着集英社的铁规—末位淘汰制，圣斗士星矢被迫淡出了我们的视线。。从一个圣斗士死忠的角度上，我真想面对面的质问一下车田到底是怎么想的，干什么在黄金圣斗士的人气挽救刚刚奏效不久就断送圣斗士的前程。。假如小强的戏份能够少一点，3 巨头的戏份重一些，再安排黄金圣斗 VS3 巨头之类的场景(别告诉我卡隆那个也算。。)，我坚信人气绝对不会滑坡的那么厉害。。。最低限度的让每个黄金圣斗士的拳头打打冥斗士都做不到的话。。。。嗯。。不说什么了。。至于极乐世界小强屠戮都达纳斯和修谱诺斯。。。饶了我吧。。。。死神杀不死人（专拣软柿子捏，欺负弱女子。。丢人不？），睡神更没让任何人一睡不醒。。。。拜托，你们二位的神籍哪里来的？。。说到底，冥王篇恐怕是功过各半，功在与黄金圣斗士的真正登场，过嘛。。前面说的够多的了。。。。。。。个人认为也只能打个 60 分。。。。。。

冥界三巨头

冥界三巨头是笔者接触冥界篇的时候最期待的角色，尤其拉达曼提斯给偶留下了深刻印象，他那强横的灰暗警告冲击波曾让我无比期待它能与沙加或者是萨卡在冥界有一场生死较量。。黄金圣斗士遇上了势均力敌的对手会是什么样呢？估计有不少人都这么想吧？。。但是结果居然是。。。唉。。说起来 3 巨头死的一个比一个冤。。。。。。笔者这里着重对 3 巨头做一下分析

天猛星拉达曼提斯

绝招：积尸气
效果：强制传送

必杀技：灰暗警告冲击波
效果：（小宇宙）攻击

实力评价：A

人物评价：12 位黄金圣斗士差不多有一半都折损在他手上。。算上卡隆的话一共有 6 人因为他送命，但是除了卡隆与他是真正的交了一下手以外其他 5 人都算不上什么较量。。。。海鲜二人自不必说，而穆，艾奥里亚，米罗因为结界的原因屈死在他手上。。。。个人认为拉达曼提斯真是命好，要是在冥界让拉达曼提斯遇上穆等人的话，估计会有完全相反的结果也说不定。。但是总的来说拉达曼提斯还是有一定实力的，但是如果仔细分析他的战斗，我们可以发现拉达曼提斯在两次与卡隆对阵时都处于绝对的下风，要不是中途有人干预恐怕都要命丧黄泉。第一次他中了卡隆的幻隆拳，在卡隆准备继续出招的时候要不是众冥斗士出现恐怕拉达曼提斯就要去杀哈迪斯了。第二次拉达曼提斯中了银河粉星拳，已经倒在地上，要不是天贵星米诺斯和天雄星艾亚哥斯及时出现那么拉达曼迪斯更是要人头落地。。。。恩。。。。果真是命好啊！！不过传说中运气也是实力的一部分？这么说来评个 A 级也不为过。。只是够不上卡隆，萨卡，沙加等人的级别而已。。。

天雄星艾亚戈斯

绝招：宇宙幻影
效果：（小宇宙）攻击

必杀技：神鹰喷鹫风
效果：（小宇宙）间接攻击
本招是唯一一招可以计算威力的招数—从 3 秒后落地我们可以看出中招者是从距地面 45 米高的地方摔下去的（h=1/2*g*t*t）,根据动量定理 F=（M*V2—M*V1）/T
如果按照接触地面的时间是 0.1 秒计算，那么中招者所受到的冲击力是 30000N，也就是说是 3 吨左右的冲击力，基本上约等于被一辆卡车全速迎面撞上。。。

实力评价：A（？）

人物评价：艾亚戈斯基本上全等于圣斗士里无数个没有前因后果就死去的倒霉鬼之一，其实对于他我没法做个确切的评价---谁让他被小强弄死了呢。。而且还是被领悟了第八感的小强之王一辉弄死了。。。所以没法说。。。。。但是在怎么说他也位列 3 巨头，而他被打倒时拉达曼提斯也说了一句---‶没想到连艾亚戈斯这样的人都。。″。。哎。。如果说拉大曼提斯命太好，那么我也只能说—艾亚戈斯命太不好了。。。

天贵星米诺斯

必杀技：宇宙傀儡
效果：操纵
实力评价：A—S

人物评价：个人认为米诺斯恐怕是 3 巨头里最强的了。。。原因很简单----他一拳就可以打碎极光冰柜，而且就算中了曙光女甚至宽恕也照样活蹦乱跳，（况且还是小强的曙光女神之宽恕！！），还在叹息之墙的大爆炸里面活了下来，恩。他的战斗力应该较另外两位高一些。。。。。

极乐世界之章

冥王篇的最后一部分，也是圣斗士星矢里比较特殊的一部分-------5 小强对抗睡神修谱诺斯和死神都达纳斯，对抗两位神明的战斗，虽然结局很让人无奈，但是笔者还是研究一下好了。。。。。

死神----都达纳斯

必杀技：可怕的天命
类型：小宇宙攻击

等级：神

死神达那都斯是夜神之子，喜欢披着黑斗蓬，手持致命的剑，夜晚行走在人群的居地，恐怖可怕，死神掌握着死亡，而睡神则使人沉眠，本来在神话里死神和睡神的魔力是很强的，可是没想到在圣斗士里。。哎。。不说啥了，比起睡神来死神还是出了点风头，毕竟他粉碎了黄金圣衣嘛。。。。但是死神也出了个丑----他发出的念动攻击居然连贵鬼都没干掉。。实在是让人唏嘘不已，由此引发了众多网友对他实力的争议—许多人认为他并没什么真本事，"击破黄金圣衣根本不是他的功劳，连贵鬼都杀不死说明他的远程攻击还不如卡妙的一根手指"之类的声音此起彼伏，个人认为这么说实在有点不厚道，首先大家提出的论据是连海皇波塞冬都无法破坏黄金圣衣，死神肯定是因为黄金圣衣在叹息之墙那里由于爆炸而造成千疮百孔。。首先从来没有这方面的现象出现-----大家可以回忆一下青铜圣衣受到过大损伤后的情况—残破不堪，而黄金圣衣出现在极乐世界的时候是完好无缺的，所以个人认为这个说法站不住脚，关于海皇波塞冬，虽然他没有破坏黄金圣衣，但是我们必须清楚的意识到他出手时还没有完全觉醒-----事实上他是在生命之柱被破坏以后才完全觉醒的。而且海皇只不过是灵魂复活了而已，其肉体仍然是人类。而死神都达纳斯则是肉身和灵魂一起复活，所以都达纳斯以完完全全的神的姿态和力量破坏黄金圣衣其实没什么可说的。。。关于卡妙的手指头。。。我很高兴终于有人拿黄金十二宫篇做证据了。。（怎么一提到沙加就没人想起过黄金十二宫篇呢？果然是主观意识为主。。。），首先我要说的是要是把卡妙的那指头的威力放在冥界篇里那恐怕沙加的那一技天魔降服不过是小儿科罢了。。试想，远隔好几万公里从希腊打倒北极（还是南极？忘了。。。）的海里推动上千吨的沉船，而且还是在深海里，由于水的阻力导致要推动轮船恐怕要比在地面上移动一栋摩天大厦更加困难。。。。这并不能和卡妙在冥王篇里的表现相呼应。。。要是卡妙在冥王篇真有那么厉害的话，估计沙加在双树园早被打散架了。。也用不着什么 AE。。。。所以说拿卡妙在十二宫的那指头做证据根本不靠谱。。。至于贵鬼等人嘛。。。让他们接一招可怕的天命，看看有没有人能生还？总体来说，都达纳斯作为神，他的实力绝对远远凌驾于之前除了波塞冬以外所有的人。。那些说死神还不如沙加的人，个人认为根本没有什么条件来做

评价-----因为他们首先就缺乏一种公平公正的心态。。。。。。。

睡神----修谱诺斯

必杀技：永久的沉眠
类型：？？？？？？

等级：神

神话中，来世在大地的尽头，广袤的大海之外。地狱在地球的中心，泰纳隆岬角附近，有一扇通往那里的门。　　黑暗无边的冥界由哈得斯（Hades)统治，他的名字起源于否定前缀"a"和动词"看"，从而引发出一种神秘的意味：他是看不见的；他还叫普路托，源于"富有"这个词。　　神话中，哈得斯是一个可怕的、常发出阴险笑声的恐怖无情之神。死神达那都斯是夜神之子，喜欢披着黑斗蓬，手持致命的剑，夜晚行走在人群的居地，恐怖可怕。睡神休谱诺斯被描绘成一个带翼的神灵，当他用敲打神奇的魔杖或扇动黑翅膀时，人们便会入睡。他的威力大过诸神，连宙斯也逃不过他的魔力。

以上是希腊神话中对睡死二人的介绍。。。。尤其是睡神，他的魔力大过诛神，恐怕只下于掌管万物和神灵的命运三女神。。而在《圣斗士星矢里》却一下子被小强群殴的得连爬都爬不起来哎。。说不出什么了，也没什么可说的了。。。。。。。。。。

冥王------哈迪斯

必杀技-----九星连诛（伟大的日蚀）

等级：奥林匹斯主神

哈底斯（ᾍδης）（又译：哈迪斯）是希腊神话中的冥神，相对应于罗马神话的普鲁 托（Pluto）。他是克洛诺斯和瑞亚的儿子，宙斯的哥哥。他的太太是妹妹得墨忒尔的女兒 珀耳塞福涅（Persephone）。 冥王星的拉丁名是起源于他。 ...
关于哈迪斯其实在希腊神话中有很多传说，其中最著名的恐怕就是哈迪斯抢亲（这个故事甚至还成了 2005 年广东省英语高考题的完型填空，足见其知名度）哈迪斯在希腊人心中是一位公正的君主，在圣斗士中则客串了一把总 BOSS。。这里并不想对他作过多的评价，毕竟作为总 BOSS 他的表现连中规中矩都算不上，一上来就受伤。。。。如果勉强说哈迪斯的表现有什么两点—大概有二 1。哈迪斯的相貌很不错。。。上等 2. 哈迪斯干掉了星矢。。这确实是一大功劳，把不死之王干掉的人作冥王还算是称职吧。。但是话又说回来，据说 243 年前哈迪斯和星矢是朋友？？？？？？不说什么了。等着看车田怎么编排吧。。。

结束语：总的来说冥王篇作为圣斗士星矢的完结篇基本上算称职。。以前的几张德规模还是无法与本章相比如果单从素质上来看呢，小生首推黄金十二宫篇为最佳，第二名是冥王篇，第三名北欧，海皇篇第 4，银河擂台当仁不让的作为最后一名垫底。。截至至此本篇回顾终了。也算是小生了解

一个心愿吧。多谢大家的支持。。。。并强烈期待冥界篇后面部分的动画版本以及车田新的连载----冥王神话

（全文完）

对游戏生涯影响最大的 10 款游戏

yl04160731

游戏，可以说是我的最大爱好，今天写写我最喜欢的十款游戏，与其说喜欢不如说是对我比较有影响的 10 个游戏。也正是因为这 10 款游戏引领着我对各个游戏类型都有所体验。

10.战争机器



① 游戏介绍

《战争机器》是由开发出知名 3D 游戏引擎"Unreal Engine3"的 Epic Games 所制作，使用的正是该公司最引以为傲的 UnrealEngine3。这个 3D 游戏引擎整合了新一代 3D 图形处理器，以及 AGEIA 提供的物理模拟技术，所能呈现的画面效果以及互动性可说是目前顶级的表现。使用了 Unreal Engine3 的《Gear of War》，同样也充分发挥了这个游戏引擎的长处，表现出远超越现有游戏的水准。游戏故事叙述未来世界的人类与地底种族罗卡斯之间的生存之战。游戏的类型并非常见的第一人称射击游戏，而是采取背后视点的第三人称策略动作游戏，能更清楚的显示出玩家所操作角色。

② 个人评价

动作射击游戏的最高作品，其实关于射击游戏来讲，个人感觉对我影响较大的应该是重返狼穴，但是毕竟除了游戏体验外，战争机器给了我最强的视觉震撼。第一眼看到战争机器是在公交车上看的车载电视节目，当时战争机器的宏大场面，寻找掩体时的流畅动作都让我目不转睛，用句话讲就

是"看傻了"。直到 07 年末把 360 搬回家时才完完全全的体验到了这款游戏。战争机器给了我游戏体验中最直接的震撼。

③ 影响程度
虽然个人不是画面党，但是战争机器还是给了我游戏体验中最强烈的视觉上震撼。

9.忍者龙剑传



① 游戏介绍
《忍者龙剑传 2》是 Xbox 平台上初代《忍者龙剑传》的次世代续作，游戏继承了系列对打击感和高难度的追求，同时在次世代主机强劲机能的支持下使画面更加华丽逼真。

② 个人评价
这里所指的忍者龙剑传算是一个系列吧，因为从最早的 FC 上，我就很喜欢忍者龙剑传，当时为了练得一个人就能通关也浪费了不少时间。忍龙黑自是不必多说，系列的最强作。但是这里还是主要说一说次时代的忍者龙剑传 2 吧，随着年龄的增长，可以说对游戏的痴迷程度远远不如以前了，游戏的主要目的还是为了放松和娱乐，次时代以来能让我有动力去一玩再玩的游戏更是少之又少，忍龙可以说算是其中一个，单纯的杀戮，简单的快感似乎又让我找回了儿时的那种最单纯的感觉。同时这作应该也是系列制作人板垣的最后一作忍者龙剑传了，即使他再有新的作品应该也不是忍龙了，作为一位我非常喜欢的制作人，他从脱裤魔的出走不能不说是一个遗憾。但是仍然希望可以早日看到他的作品。

③ 影响程度
个人心理次时代的最强作，其实动作游戏就是这么简单，需要的仅仅是技巧和韧性。

8.暗黑破坏神 2



① 游戏介绍

这个似乎不需要介绍了，国内知名度最高的 ARPG 游戏，技能树，红蓝等设定也让以后的 ARPG 游戏纷纷效仿。

② 个人评价

如果说这款游戏不是电子游戏的里程碑式作品，那么我相信绝大多数玩家都不会同意，其创作理念可以说直接影响了以后 ARPG 游戏的走向，迷宫的探索，装备的收集，职业的平衡，技能的多样都注定了这是一款不可能平凡的游戏。最初接触这款游戏时，感觉游戏没什么意思，胡乱的砍砍而已，还不像一些动作游戏可以用跳跃、躲闪来回避攻击，但是当仔细的玩下去之后才发现远没有那么简单，就职业的技能树来讲就已经让我如痴如醉了，更别说那种类繁多的装备以及镶嵌，套装了。当时就经常和几个同学一起到游戏房去联机，刷装备，有时一玩就是一夜。经历了暗黑破坏神以后，才发现 ARPG 也是如此的好玩，之后国内效仿暗黑的游戏例如碧雪情天，秦殇，刀剑封魔录，赵云传等等也都令我欲罢不能，也许有些人会说这些游戏你也玩的下去？但是我觉得真的很好玩，也许这就是爱吧。直到现在，ARPG 仍是我最爱的游戏类型之一，09 年的圣域 2，火炬之光包括边境之地都是我游戏时间中最重要的组成部分.

③ 影响程度

ARPG 的启蒙老师，把欧美动作类 RPG 游戏带进了我的视线。

7.格兰蒂亚 2



① 游戏介绍

日本的 RPG 超大作！耗费了一千五百万美金！历时三年的开发精心制作，为了与 SQUARE 的《最终幻想》相抗衡而推出的《格兰蒂亚 2》。以其精致华丽的画面，气势磅礴的剧情闻名。

② 个人评价

FC 之后没有经历 SFC 等游戏机我就直接过渡到了街机，而后就是 PC，最然在高中时代，也玩了一些 PS 游戏，不过由于当时语言障碍的原因，始终没有尝试家用机上的 RPG 类游戏，只玩过类似于实况，古惑狼，徐徐大作战这样类型的游戏。直到 2001 年，国产单机游戏已经每况愈下，大宇、汉堂、宇峻、智冠等 RPG 游戏公司纷纷准备转型，致使好的 RPG 越来越少，所以在朋友的推荐下，我在 PC 上尝试了这款日式 RPG 的移植作品。而格兰蒂亚 2 正是让我着迷的第一款日式 RPG，虽然对于剧情来讲并不是很感兴趣，但是丰富的技能学习系统，华丽的招式演绎加上全 3D 的精美画面，很快便令我深陷其中。现在想想，如果当初没有接触到这款游戏，我还会不会有现在这样的家用机游戏情结呢。

③ 影响程度

使自己从国产 RPG 过渡到日式 RPG 上，开始了全新的家用机游戏之旅。

6.拳皇 97



① 游戏介绍

拳皇 97 目前，在国内，最受欢迎的街机格斗游戏之一。它的受欢迎程度可谓是奇迹，竟风靡中国 12 年之久。系统的缺陷和 BUG,成为了完美之点，难道这是人们传说的缺陷美？

② 个人评价

可以非常肯定的说这是除了网络游戏以外我游玩时间最长的游戏，从高中开始，直到现在参加工作已经 3 年有余仍然在玩。繁多的招式，严谨的打击判定，规范且简化的出招原则，精彩无边的连击设定都让格斗爱好者欲罢不能，当然游戏本身也是 BUG 多多，无限连击，定身，鬼步都大大影响了游戏的平衡，不过也正是因为这些，是玩家们有了更强的摸索动力。97 之后出现的拳皇 98 修正了一些 97 所犯下的毛病，可以说是系列中最接近于完美的一作，不过同学们还是喜欢连招更爽快的 97.高中时是在街机厅中进行游戏，大学时由于街机的稀少，我们把战场转移到了电脑，用键盘开始新的格斗方式。在大学期间，学校还组织了拳皇 97 大赛，带着自己的键盘站在对战台上"一挑三"的拿下对手令我感受到了游戏带给我的自豪，单手用键盘也曾挑落过几个自认为是高手的同学一时间也成为班里茶余饭后的最热谈资。可以说拳皇 97 是我最引以为傲的游戏。

③ 影响程度

带给我最热血的游戏激情，最强烈的游戏竞技快感。

5.吞食天地



① 游戏介绍

以三国志为背景的一款街机游戏，游戏中有 5 位人物可以选择，类型为传统的动作过关游戏。可支持 3 人同时游戏，中间加入了吃肉等等小游戏，是国内玩家比较早接触的街机游戏之一。

② 个人评价

提起这款游戏，恐怕 80 后的游戏玩家再熟悉不过了，鲜活的人物刻画，流畅的关卡设计以及优秀的攻击手感使得这款游戏成为当时风靡国内的街机游戏。也正是这款游戏让国内的更多玩家知道了卡普空。现在看来游戏过程可能过于单一，但是在当时，街机游戏并不普遍的国内，这款游戏却给玩家们带来了无尽的乐趣：杀死每关最后的 BOSS 时一定要"取头"；第二关开始不能点火，否则增加难度；最后一关一定要拿到"冰箭"等等玩法都令当时的玩家们乐此不疲的讨论着。直到现在偶遇电玩厅时我也会去尝试下他当初带给我的愉悦。

③ 影响程度

正是由于这部吞食天地将我带进了街机的世界，小学到初中再到高中，数年间的业余时间都奉献给了街机厅。

4.洛克人



①游戏介绍

洛克人的首个作品，于 1987 年开始了洛克人这名字的历史。故事讲述 20XX，人工智慧和机器人科技的发展进步，成就了高智能人形机器人的诞生，机械工学的两个权威—莱特博士和威利博士—各自为了和平和野心的争取，莱特博士的家用机器人洛克因为个人的正义感，屡次粉碎威利博士的阴谋。游戏的主轴作品均为动作游戏，而且被不少玩家冠以高难度水平的名誉，也是「洛克人」各系列中最多游戏的一个。

②个人评价

洛克人的系列作品可以说非常之多，我这里说的是指当初在 FC 时期的洛克人作品，当时还在读小学，对游戏的背景情节等等一无所知，就知道获得其他的 8 个小人的能力后打最后的博士，当时玩游戏的目的很单纯，就是为了玩，为了通关，现在感觉正是这种最纯粹的游戏方式才能给我最大的游戏快乐。从当时的横板过关游戏里来讲，洛克人还是相当很有难度的，在当时没有网络，书籍等查询攻略与技巧的时代，闯关完全是凭着反复的重试摸索来积累经验和技巧的，再加上当时的游戏阅历并不丰富以及中途没有存档等因素，通关一次可以说是非常艰难，不过随着反反复复的玩，对地形不断的熟悉，以及操作能力的提升，使得到最后通关一次只需几个小时，当时总是爱炫耀的把同学拉来给他们演示我的通关能力。

游戏关卡设计非常出色，需要通过层层递进才能达到最佳的通关路线，BOSS 的攻击都有规律可循，慢慢摸索，通关都不是梦想。个人认为 FC 上横板过关的最强作。

③影响程度

在 FC 遍是魂斗罗，双截龙，超级玛丽的时代，洛克人让我感到电子游戏竟然还有这样的技巧性与逻辑性，洛克人是我 FC 时代最美好的回忆。

3.梦幻西游



① 游戏介绍

《梦幻西游》是以神话题材《西游记》为背景，采用最流行的 Q 版风格打造出来的浪漫型网游，整个游戏都渗透着青春活力的气息。崭新的画风、风趣的对白、精密的门派平衡、引人入胜的剧情任务、优良的系统设计，全都贯穿于整个游戏之中，网易出色的研发力量，更加懂得把握玩家心理的设计理念，使得《梦幻西游》成为目前国内同时在线人数最多的超人气 MMORPG 网络游戏,目前注册人数超过 2 亿，最高同时在线人数突破 232 万，一共开设收费服务器达 472 组。

游戏的人物造型为 Q 版造型，非常可爱。游戏里有三个种族共十二个人物角色可以选择，分别是六男六女。男性人物有英武神勇的神天兵、潇洒飘逸的剑侠客、憨厚可爱的虎头怪等。女性人物有娇小可爱的玄彩娥、灵气逼人的骨精灵、不让须眉的英女侠等。相信这么多种个性不同的人物一定有您所中意的。另外游戏中其他人物也各具特色。

② 个人评价

毫无疑问的说，这是我玩的时间最长的游戏，从 2004 年初游戏开始公测的时候就加入其中，直到现在为止，已经有 5 年多的时间了。虽然现在基本已经慢慢淡出了游戏，但是也经常回到游戏中玩上一会。游戏的整体素质突出，优点明显。其友好的交友聊天系统可以说是网游中最好的，甚至有很多人愿意付点卡就是为了在梦幻中聊天。通过不断的修改可以说游戏在门派之间的平衡做的也相对越来越好，但是一款网络游戏，想达到职业间的绝对平衡是非常难的事情。战斗系统是回合制游戏的绝对巅峰，战术的应用，团队的配合让真正喜欢战斗的人欲罢不能，如果能出一款战斗系统如此出色的单机游戏，那将是回合制 RPG 的又一里程碑。

③ 影响程度

正是这款游戏使自己大学 4 年里的绝大部分时间都挥霍给了网络，现在想想，虽然他带给我许许

多多的喜怒哀乐，但那终究不是生活，这里也建议广大玩家，网络游戏游玩应有度，切莫沉浸其中。

2.轩辕剑-天之痕



① 背景介绍

神州大地上，从神话时代流传下来十种上古神器——钟、剑、斧、壶、塔、琴、鼎、印、镜、石。它们各自有着迥然不同的绝世力量。只要稍加利用即可纵横四海，无敌天下。但它们的下落，已湮灭于神州漫长之乱世历史中。

除了轩辕剑，还有创世神开天辟地使用的神器炼妖壶，在上古英雄的手中辗转流传，在这些古人的庇佑下，中国到了文化鼎盛的时代－－隋唐。

公元七世纪，南北朝时期，北朝皇帝隋文帝派兵消灭了南朝陈国后，结束了中原南北朝数百年之分裂局面，重新统一了中国并成立了隋国。然而陈国的遗民悲痛祖国亡灭，在江南集结大军数万兴兵反抗，企图一举复国。隋文帝下令出兵平乱，然而最令人惊讶的是，这支平乱部队为首竟是一位身披神秘斗篷，年近十二岁的少年。他手持一把雕有古朴花纹的金色之剑，此乃十大上古神器之一——轩辕剑。少年在一击之间，便将反抗朝廷的陈国数万人马化为飞灰！自此，大隋威名让所有反抗者闻之色变，再没有人敢轻起反抗之念。

天之痕的故事从十六年后开始，发生在轩辕剑三的一百三十三年前……

② 人物介绍

陈靖仇《天之痕》游戏主角，陈朝後裔。隋朝（北朝）灭了南朝（陈朝）之後，隋文帝杨坚大肆屠杀陈氏遗族，忠臣陈辅冒死将尚在襁褓中的主角救出，并以「靖北虏，复国仇」为他命名，将所有的复国重任，全都寄托於他身上。但长大後的陈靖仇却个性温柔，只喜欢诗词与音乐，非常讨厌杀戮，一心只想过著与世无争的平静生活。但为了报答师父的救命和养育大恩，他还是硬著头皮、半敷衍地学习著武功和道术。个人诗：陈朝后裔小少主，靖虏安邦全不仇．国仇家恨忘两旁，怡然

逍遥江山游.

于小雪娇小的白发少女，对人很有礼貌。生性害羞，常常低头脸红，一紧张时讲话就会结结巴巴。出身於北方贫穷破落小村中，白发被当地村人认为是不祥的象征，备受歧视。后来她村子被村人祭祀的河神所摧毁，村人把责任全归咎于她，她因而被永远逐出了自己故乡。在无依无靠之下，陈靖仇邀她与自己一起旅行。个人诗：月河姑娘发如雪，善体人意心温柔，泪若珠泉冰亦融，惟愿三人永长留。

拓跋玉儿北方胡人出身，善使长刀，冷静聪敏，行事磊落，十分信任自己的能力，有时流于太过于自我，常忽略旁人感受。拓跋玉儿本是拓跋部落（鲜卑）遗民，世世代代保护拓跋族之神器「神农鼎」。年幼的她有一次随族人外出游牧时，留守的部落遭隋炀帝为了凸显天威而发兵侵略袭击，父母惨死，神鼎也因而被夺。拓跋玉儿自此对隋人产生极深之敌意，苦苦恳求她的姐夫张烈教她武艺，日日勤练，打算伺机偷偷南下找回神鼎，并替父母复仇。在与陈靖仇的历险中，与陈渐生情愫，在某条支线的结局中，与陈结合，幸福终生。个人诗：美人如玉刀如虹，琵琶俪影气吞雄，寻鼎恶土追亲雠，知恩倍答映真情。

张烈北方突厥族出身，雄才大略，气度非凡。父亲是突厥部落族长，母亲张氏则是父亲掳来之汉人姑娘。後来父亲被汉人出卖而死，母亲带他避居河西，他长大後，顺利找到仇人并且手刃，并北返大漠，重振自己父亲部族。张烈见南方中国的皇帝杨广不恤民生，有心逐鹿神州，於是南下结交中原豪杰，并与李靖夫妻拜为结义兄弟。但因妻子拓跋月儿的部落此时发生灾变，於是再北返大漠，协助拓跋族渡过难关。

宇文拓隋朝之镇国太师，拥有蓝黑双瞳之「阴阳眼」及古铜色之发。身上佩带一把金色之上古神器轩辕剑，一人一剑在战场上轻易即可摧毁万千大军，让变民盗匪闻之色变，杨家全赖他得以继续延续。宇文拓本是北朝（北周）皇室後裔，因国家被隋朝所篡，他自小流落於民间。幸好隋朝名将杨素发现了他，看出他的素质，就收他为徒，并让自己师弟杨义臣收他为义子。杨素死後，宇文拓就担负起继续捍卫杨家天下的重责大任。个人诗：天下无敌宇文拓，力挽狂澜一太师；只肩独撑隋家天，千载恶名孤臂持。

③ 个人评价

大宇轩辕剑系列的最高之作，也是玩家最多的一作。此作之后，轩辕剑系列开始以 3D 形式制作。游戏整体剧情细腻感人，水墨的场景达到了很高的水准，音乐更是婉转动人，好多乐曲令大家耳熟能详。总体来说，各个方面几乎无可挑剔。其中的隐藏要素非常之多，法宝的收集及使用是本作的一个亮点，另外战斗部分的画面处理非常的好，到现在依然能记得"青龙云萍"，"白虎星降"，"玄武现世"，"朱雀火羽"这样的招式名称。游戏剧情中出现的上古十大神器也很容易让人产生兴趣。

虽然轩辕剑系列依然再继续，但是已经不复当年之勇，大宇软星这家名作迭出的游戏厂家也已经开始了网络之旅。可惜啊。

④ 影响程度

此作使自己从此爱上了 RPG 这种游戏类型，从此一发不可收拾。

1.天地劫-幽城幻剑录



① 背景介绍

创始元年，盘古开天地，在大爆炸中，从混沌形成了宇宙及漫天星辰。

其中'明'的一面化为伏羲，女娲兄妹。。。

另一面'蚀'化为罗喉，计都，双生一体。。。。

千年之后，女娲视神州大地孤寂，遂邀幽族之神罗喉，计都及其兄伏羲，共创时间万物。。。。

在几大创始神的努力下，大地上有了妖族，人类，九藜，幽族，上古神兽。。。。。

但女娲却不满于现状，在猝不及防的情况下联合伏羲带领其仙族对以罗喉计都为首的蚀之一面进行了毁灭性打击。。。。

多少无辜的生灵魂飞魄散，又有多少战士倒在沙场？

这场历尽百年以近三亿幽族生命为代价的幽仙之战最终以幽族退回幽界休养生息告终。。。

一切都结束了吗？不，终有一天，我们幽族将重回明界。女娲族人，吾族永不忘此仇恨。。。。

② 人物介绍

夏侯仪《幽城幻剑录》的主角，一个自认平凡的十七岁金发少年，有着一段连他自己也不知道的过去。在他之中隐藏着从遥远的过去转生而来的力量与使命，就在原本朴实善良的他，为了启蒙导师高老丈的病情而出门买药时，天命便再次将他引向千年前未竟的道路，他也就此踏上了一场风云际会之旅......

冰璃 《幽城幻剑录》的女主角，罗睺神所创造的最强剑使，担负护卫祭使霍雍的职责。看似纤细娇柔的她却是个意志冷澈、刚剑无敌的无双女剑士，对于霍雍和其魂魄转生的夏侯仪怀着彼此魂命相系、世间唯有彼此的深挚情怀，只要这两人的命令，她都会二话不说的加以执行。然而这两个她深情所往的人，竟令从不迟疑的她左右为难......

封铃笙《神魔至尊传》（注：天地劫系列的第一部，SRPG 类型难度令人发指，也是本人非常

喜欢的一款游戏）中封寒月的母亲。为了对三师兄皇甫申一往情深的感情而独赴西域，是个坚毅果敢、沉稳睿智的侠女。她在天遥派中所得到的渊博知识使她成为夏侯仪最佳的顾问，奈何她的努力依然赢不过命运的力量，而为了注定要走上不归路的皇甫申，她在最后一刻无悔的献出了宝贵的生命，只为了将自己的悲伤就此划下句点......

慕容璇玑 《幽城幻剑录》的两大女主角之一。明朗活泼的聪慧外表下却隐藏着一个渴望感情的寂寞心灵。和夏侯仪意外的邂逅，让她找到了她寻觅已久灵魂的寄托，但这一往无悔的初恋之情，也让她踏上了一段几乎夺去她性命的凶险旅程。虽然最后她依然愿追随夏侯仪，但是她神星转生的身份却注定了两人不可能同行的命运......

古伦德来自于遥远西方的日耳曼贵族青年，因为皇甫申"借助"葛梅尔的渊博学识而与夏侯仪一行结下不解缘。在葛梅尔死后，胸怀复国之念的他为了完成已逝老师的遗志而与一行人结伴寻找楼兰城之谜，但他却意外的在这趟旅程中实现了寻找最强神兵的梦想。他的个性十分豪爽单纯，这或许就是他和夏侯仪投缘的原因吧！

葛云衣最为中原术法界所尊崇的巫山"神阙宫"宫主，具有"斋女"的称号。以继魂转生传承千年记忆的她虽然只是个八岁的小女孩，却是人世中少数知道整个事件来龙去脉的人，但她却选择了让夏侯仪自己决定未来的自然之道。至于她的真实身份到底是什么，她和罗睺神在遥远的过去又有怎样的纠葛，这就只有她自己才知道了......

③ 个人评价

幽城幻剑录可以说是国产 RPG 的巅峰之作，无论从画面的流畅度，技能使用效果，半即时的战斗系统，引人入胜的剧情哪个方面来说都是当时国产 RPG 中最好的，其实个人认为这些内容即使到现在也没有游戏可以超越。

此游戏当时的宣传较少，而且难度较大，人设比较个性所以导致在国内的影响度较低，不及仙剑和轩辕剑系列。

为了合成"七色璎珞"达到游戏的完美大结局，不惜花费了 100 多个小时，也是自己玩游戏以来耗时最多的单机游戏。完成游戏时正是自己参加高考时的前两天。

正是由于这款游戏，使我开始认识了汉堂，并在接触汉堂的游戏过程中逐渐喜欢上了它的游戏，炎龙骑士团，致命武力，阿玛迪斯战记以及天地劫系列的另两部都是国产游戏的典范，然而每款游戏都是以难度高著称，其实在难度的背后，隐藏了无数的游戏乐趣。遗憾的是由于受制于国内游戏的大环境，汉堂已经不再开发单机游戏了，天地劫已成绝唱。

这款游戏是无法替代的绝对经典！

④ 影响程度

对 RPG 类型的热情已经根深蒂固了。

不再被需要？：恐怖 AVG，A.AVG 路在何方？

aimerinter

-前言-



Chris 紧握手中的手枪，炎热的非洲令本来就紧张万分的行动更显出一分焦躁的气氛。造福万物的太阳在不懈努力的龟裂着大地，脑门上的汗不断的流在 Chris 那长满胡渣的脸上，不远处是他的新搭档 Sheva，虽然早已习惯非洲大地的酷热，不过刚刚经历的场面还是令这个身手矫捷的女特工惊出一身冷汗。歇斯底里，或者说已经失去理智的非洲人民在不断的袭击着来到这里的异乡人。

“Sheva，准备前进。”

“知道了，Chris 你先走，我掩护。”

Chris 推开了虚掩着的铁门，来到另一片开阔的地区。贫瘠的非洲土地上永远见不到太多的绿色，映入眼帘的是破败的房屋和无尽的贫瘠土地。此时左上方传来了激烈的争吵声，Chris 举起手枪对准了那个方向。只见一个皮肤雪白的女性从 2 楼的侧门冲出来，脸上有被虐待的痕迹。惊恐的她看到不远处的 Chirs,突然发了疯的一般喊着救命。可是没等 Chirs 反应过来，她又被屋内的一个黑人抓了回去。

在经历了不平凡的刚才后，Chris 察觉到这件事情肯定有蹊跷。于是和 Sheva 商量了一下后，准备两个人从旁边的楼梯上去查个究竟。准备好了后，Sheva 在右侧拉开了门，Chris 立刻举枪进入了屋内。此时屋内只有刚才那个白人女人，金色的头发从额头上散下来，像个木头一样呆呆的立在

屋子中间。Chris 见状赶忙上去扶住她，她也顺势倒在了 Chris 怀里。Chris 示意 Sheva 去四周查看一下情况，怀内的女性依然没有任何反应。

可是片刻后，怀中的女人却像疯了的一般开始攻击 Chris，从她嘴里也吐出了之前看到过的寄生虫。

见怪不怪的 Chris 举起手中的枪，没有丝毫的犹豫，向着那个女性，哦，不，是那个怪物射去。

以上就是 2009 年 3 月份发售的《生化危机 5》的经典桥段之一，经历了 13 年的风雨，生化危机迎来了它的第 5 作正统作品，第一次双机种同时发售，第一次引入双人合作（《生化危机 0》的一人控制两人暂且不算），优秀的游戏素质，丰富的游戏内容以及生化危机这个金子招牌，让《生化危机 5》在全球取得了前所未有的成功。Capcom 官方宣布，《生化危机 5》双平台在 6 月已经取得了 500 万份的销量，大有赶超当年《生化危机 2》的辉煌。



当再次回首 13 年前那款定义了恐怖冒险游戏的传世之作《生化危机》的时候，我们不得不承认，

随着硬件的不断进化，《生化危机》也在不断进化。从最初的 3D 静态背景贴图，到现在的无 CG+以假乱真的画面；从最初的举枪+自动瞄准到现在的越肩视角+准星瞄准；从最初的 CD-ROM 到现在的蓝光，《生化危机》走过了进化的 13 年。



可是自从《生化危机 4》公布以来，一些铁杆生化危机玩家就站了出来，呼喊着："CAPCOM，我们要丧尸，不要寄生虫！"

的确，没有当年的被 T 病毒感染的丧尸，可能就没有《生化危机》前所未有的成功。凭借当年"强大"的机能，PS 和 SS 为玩家们展现了一个恐怖的世界，在阴暗狭窄的洋馆里，寂静的夜晚陪伴着玩家们的是丧尸的低嚎，让很多第一次接触此作的玩家们魂飞魄散，不敢转过那有视角死角的走廊，不敢开启前方未知的大门。

可是在《生化危机 5》里，或者说《生化危机 4》里，丧尸，这个曾经经典的设定消失的一干二净，留给玩家的，只有升级好武器，在《生化危机》的世界里杀个痛快，生化危机不再恐怖。

CAPCOM 为何抛弃了当年的丧尸，或者说，为何抛弃了"恐怖"这个词？

恐怖与爽快之间如何取得平衡？

还有什么能令玩家感到恐怖吗？

不再被需要？曾经的恐怖 AVG？

Chapter 1 恐怖生存游戏（Survival Horror Adventure Game）的定义

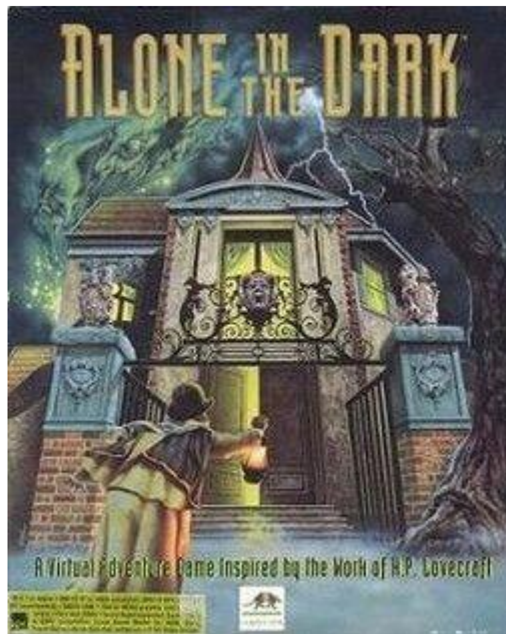
Chapter 1-1 Wiki 的定义

以下翻译摘自 Wiki 百科对恐怖生存游戏的定义：（自行翻译）

“恐怖生存游戏是动作冒险游戏的一个分支，其中包含了恐怖的要素以及故事。此类游戏中提供给玩家的，只有相比于其他动作游戏来说相对较少的弹药以及相对威力较小的武器。尽管战斗也是游戏的一部分，不过大多数时间玩家需要靠躲避敌人来节约弹药，尽量避免与敌人的直接冲突。玩家在游戏中也需要找到相应的道具去开启通往新区域的道路，并在某些地区解开相应的谜题。游戏里有很多惊悚的要素，玩家们一般来说需要在较黑暗的地区探索，并且对敌人的攻击做出及时的反应。”

Chapter 1-2 谁真正定义了恐怖生存游戏？

这个问题在游戏业界已经无数次的被讨论过了，虽然大多数人认为开山之作应该为 1992 年在电脑 DOS 系统上发售的《鬼屋魔影》，在《鬼屋魔影》一代里，许多此后恐怖 AVG 必备的要素就已经体现出来：尽量回避战斗，剧情的发展需要玩家找到钥匙开启紧锁的门，关键道具的取得需要解开精细的谜题，等等。



根据 Wiki 百科的资料，虽然《鬼屋魔影》奠定了恐怖生存游戏的基础，不过真正定义了恐怖生存游戏的，还是 1996 年 3 月 22 号在 PS 上发售的《生化危机》初代。

以下翻译摘自 Wiki 百科：（自行翻译）

“Resident Evil (1996) named and defined the survival horror genre.
生化危机命名并且定义了恐怖生存游戏。”

“‘恐怖生存游戏’这个术语是在 1996 年在日本发售的游戏《生化危机》后第一次被使用的，生化危机是一款被早先带有惊悚要素的游戏（诸如《鬼屋魔影》）深深影响的游戏。‘恐怖生存游戏’这个术语从此以后就被用来形容类似的游戏。不过在 05 年《生化危机 4》的发售后，此类游戏开始融入更多的动作要素，这也使得游戏业界产生了许多疑问：为什么游戏开发公司开始放弃了恐怖要素？”

可以说，《生化危机》的发展就是恐怖生存游戏的发展，纵使游戏界有红透欧美的《寂静岭》，日式和风恐怖的《零》，融合了恐怖冒险游戏和动作类角色游戏的《寄生前夜》，以绝对的逃避为主题的《钟楼》，不过至今没有一款作品的高度超过了生化危机。

就像当年的《超级马里奥》定义了真正的电视游戏一样，是《生化危机》定义了恐怖生存游戏。

Chapter 2 恐怖生存游戏发展的 3 个时代

Chapter 2-1 恐怖生存游戏的蛰伏以及发展期（1996~1999）

从 1996 年 3 月 22 号以来，游戏业界从此多了一个游戏类型：恐怖生存游戏。《生化危机》作为 CAPCOM 新锐制作人三上真司来说，只是他向公司索要的，在 CAPCOM 看来小试牛刀的作品，CAPCOM 最开始对此作的市场定位以及预计销量只是区区的日本 10 万，全球 50 万而已。

最一开始玩家们的反应也没有像对待《最终幻想》此类大作般热烈，在那个年代，PS 和 SS 正争得头破血流，玩家们更期待 FF 或者 DQ 的出现。

可是《生化危机》初代的最终成功证明了那句话：“是金子总会发光的。”在那个互联网处于启蒙阶段的时期，通过游戏杂志和玩家们的口口相传，《生化危机》初代的 PS 版本最终在全球取得了 505 万的销量。电影版的游戏历程，紧凑的剧情，恐怖的丧尸，以及谜团重重的结局，让全世界的玩家对三上真司的这款作品毫不吝惜的竖起了大拇指。玩家们瞬间遗忘了曾经的《鬼屋魔影》，要知道，《鬼屋魔影》系列早在 1994 年就发售了系列第三作。不过制作公司的不思进取以及游戏创始人法国人弗雷德里克.雷诺的离去，使得游戏从第二作就开始走起下坡路。

除此之外，在日本也有恐怖生存游戏的另一鼻祖，那就是 HUMAN 公司在 1995 年于 SFC 平台上推出的《钟楼》。在《钟楼》里，玩家们扮演的不是什么铁血硬汉，而只是一个柔弱的，甚至毫无还手能力的少女杰尼佛.辛普森，玩家们在遇到“强大”的剪刀男时，只能无助的选择逃跑。游戏的主要进行方式也是利用屏幕上的指针去选择各种行动：调查，走动，使用道具。虽然游戏带给了玩家们无尽的恐怖：主角的“无能”，不过过于缓慢的节奏，机械的操作方式却使得《钟楼》系列走上了一个有些非主流的发展道路。之后虽然 HUMAN 公司在 PS 平台上也相继推出了《钟楼：首都恐惧》（SFC《钟楼》的复刻版）以及《钟楼：幽灵之首》，《钟楼 2》，不过最终《钟楼》系列还是淹没在了历史的长河中，至于系列革命作《钟楼 3》将会在后文提到。



《生化危机》的成功令全世界的游戏厂商都眼红万分，丧尸，怪物不是 CAPCOM 的专利，并且《生化危机》使用到的技术也并非 CAPCOM 独享或者只有 CAPCOM 才能掌握。于是，96 年后，"仿.生化危机"游戏开始如雨后春笋般涌入整个游戏市场。不过绝大多数作品都已经被人们遗忘，因为单单的拷贝并不能取悦于挑剔的玩家，如果只是单纯的拷贝和克隆，那么有一个《生化危机》就足够了。可是就在 CAPCOM 的《生化危机》统治着市场时，日本另一家老牌厂商 KONAMI 终于坐不住了，凭借多年在业界的摸爬滚打，KONAMI 选择了一个明智的道路，那就是在画面上，剧情上试图超越或者至少和《生化危机》齐平。
那就是现在唯一在全球可以和《生化危机》的知名度做一拼的《寂静岭》系列。

不过在《寂静岭》发售之前，CAPCOM 又做出了一次飞跃。在《生化危机》初代发售后，CAPCOM 对于《生化危机》取得的成功大为赞赏，于是续作的日程也被写在了 CAPCOM 的发展进程中。不过第一个版本的《生化危机》初代的续作，也就是大名鼎鼎的《生化危机 1.5》，却被三上真司自己推翻了。

1997 年 4 月，三上真司在《生化危机 2》已经 70%制作中时，毅然决然的推翻了所有的制作，理由就是：与前作没有多大区别。的确，如果和前作没有多大区别的话，那么《生化危机 2》又和市场上那些跟风之作有何区别呢？于是，《生化危机 2》的重新制作又开始了。

在 1998 年发售《生化危机 2》之前，CAPCOM 于 1997 年夏天又在 SS 世嘉土星上复刻了《生化危机》初代，也使得这个 3D 机能严重不足的主机第一次有了可以向 PS 叫板的 3D 游戏。

1998 年 1 月，《生化危机 2》正式发售。现在再去阐述此游戏的成功已显多余，双主角路线，完美的剧情，丰富的隐藏要素，以及依然谜团重重的结尾，使得《生化危机》系列正式成为了具有巨大影响力的全世界范围内的大作。PS 版本最终全球 582 万的销量令所有的厂商望而却步。

不过这次 CAPCOM 没有向 SS 妥协，SS 的先天 3D 能力不足导致 SS 不再有《生化危机 2》，取

而代之的，则是历史上也颇有名的《深海恐惧》，SEGA 负责制作和发行。故事描述的是一个深海研究站受到某种不明生物的袭击而失去联系，而男主角就开始了他的冒险。做为跟风作，操作上和《生化危机》如出一辙，电影式的场景切换也一模一样，敌人也都是变异的人类。最终《深海恐惧》也和其他作品一样，淹没在了历史长河中。



不过在此阶段的恐怖生存游戏中，不得不提的还有当年的 SQUARE 开发的《寄生前夜》和 CAPCOM 自己的跟风作《恐龙危机》。

《寄生前夜》一代于 1998 年 3 月在 PS 平台上推出，故事改编自日本小说《寄生前夜》，描述了 1997 年圣诞前夜在纽约发生的骇人听闻的惨案，一切的源头来自于女歌手梅丽莎体内的 EVE 细胞，线粒体的异变使得女主角 AYA 度过了难忘的 7 天，在与 EVE 的战斗中，AYA 也了解了围绕着自己与自己周围的不平凡的故事。

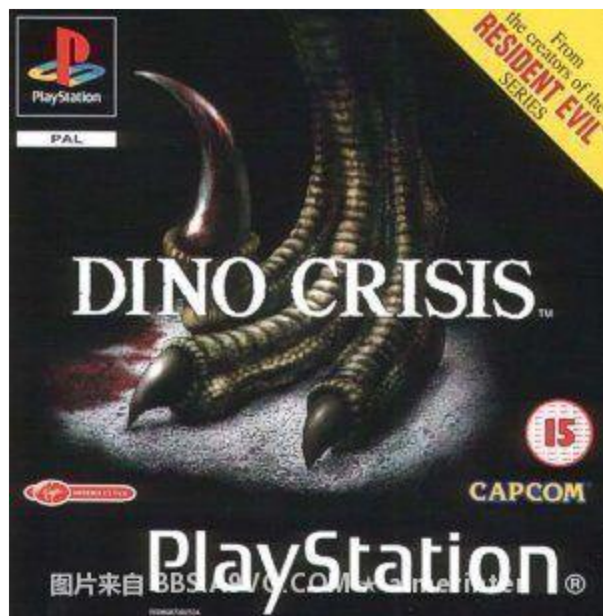


《寄生前夜》之所以能够像《寂静岭》那样在《生化危机》的阴影中脱出，靠得是大相径庭的游戏系统和出神入化的剧情。如果按此前的定义来看，在《寄生前夜》中，我们完全不能避免与敌人的战斗，因为我们需要去升级 AYA 使得她有与 BOSS 战斗的能力。改装枪械与护甲，15 种能力不同的 PE，探索式的游戏进程，依然需要找钥匙推进剧情的设定，将 ARPG 和 AVG 两种截然不同的游戏方式完美的结合在了一起。使得《寄生前夜》无论从口碑还是销量上都取得了可疑和《生化危机》相媲美的成功，最终全球销量 200 万。



不过 SQUARE 还是莫名奇妙的做出了妥协，于 1999 年发售的《寄生前夜 2》融入了更多的《生化危机》要素，不再需要探索地图，没法升级枪械和护甲，使得《寄生前夜》失去了自己的风格，最终全球销量勉强超过 100 万，直到 2008 年，SQUAREENIX 才决定在 PSP 上推出系列的第三作。

CAPCOM 的另一系列《恐龙危机》第一作可以说是《生化危机》的恐龙版，在虚拟的世界观中，恐龙是可以被制作出来的，于是我们的女主角雷吉娜就去解决政府带来的麻烦了，弹药依旧是玩家们所面临的大问题，强大的恐龙移动也更迅速，战斗不是主题，更多的是要躲避恐龙去解开谜题。此作在操作上完全照搬《生化危机》，包括场景的切换也如出一辙，不过最终全球销量还是达到了 241 万。可以这么说，只有 CAPCOM 才能超越 CAPCOM 吧。



这个时期的最后一年 1999 年，我们迎来了恐怖生存游戏的第一个高潮。年初，KONAMI 的《寂静岭》终于发售，利用大雾避开了 PS 的 3D 机能不足（和 DC 相比），场景即时演算，虽然操作略显蹩脚（还是不明白为什么会设计惯性= =），不过凭借可以打满分的剧情，此作在欧美取得了巨大的成功。故事描述的是主角哈里梅森领着自己的女儿来到寂静岭度假，却在这个充满大雾的鬼镇与女儿失散了。除了弥漫整个小镇的大雾外，玩家们始终要在几乎毫无照明的黑暗世界中进行摸索，代表着各种寓意的敌人时不时的出来吓唬一下玩家。可以说，此作完全"忽略"了战斗，玩家们更感兴趣的是隐藏在寂静岭背后的秘密。从此，在恐怖生存游戏的历史中，《寂静岭》占据了重要的一席。



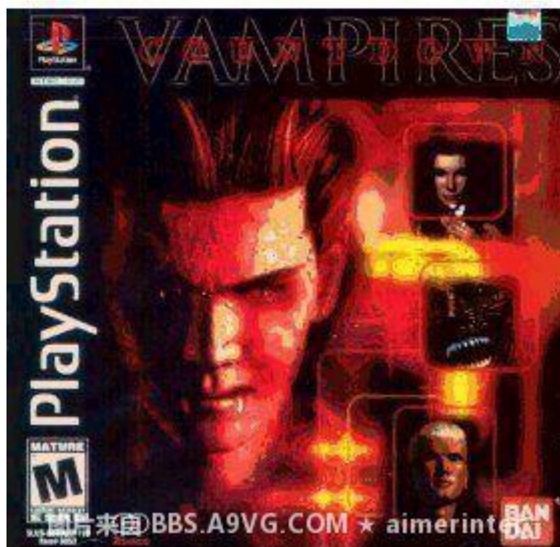
当然，除了已经提到的《寂静岭》和《寄生前夜 2》以外，本年度的重磅炸弹当属于秋季发售的《生化危机 3》，CAPCOM 毅然决然的再次抛弃 SEGA 的次世代主机 DC，转而将《生化危机 3》制作在 PS 上，更显出了 CAPCOM 的决心，因为 PS 主机的继承人 PS2 就要在 2000 年的 3 月份发售了。

这次三上真司再次做出了改变，面对《生化危机 2》的趋近完美，可能三上本人也知道继续遵循着老路可能也不会有什么突破，于是，《生化危机 3》引入 2 个新颖的系统：紧急回避系统和制作弹药系统。前者让玩家们被丧尸缠住后不用再傻傻的等待丧尸咬你几口，而是可以让 Jill 做出各种回避动作，可以说，《生化危机 3》中已经将动作这一主题上升到了一定地步，还有许多达人利用此系统闪躲腾挪。至于弹药系统，则是玩家操纵 Jill 在浣熊市满地捡 3 种弹药粉，通过不同的组合合成自己想要的弹药，这样可以令玩家对弹药的分配进行更好的管理。此外，分支路线的选择也使得玩家们在面临重大事件时能有自己的选择。而难度颇高的佣兵难度也令达人玩家废寝忘食。

不过全球最终销量却使得 CAPCOM 大跌眼镜，相比于《生化危机 2》的 582 万销量来说，《生化危机 3》的全球 352 万销量显得有些渺小，可能此时，三上真司已经动了改革《生化危机》的念头。

作为这个时期的收尾，值得一提的作品还有于 1999 年年末 BANDAI 制作发行的《世纪末吸血鬼》。这款选在世纪末发行的游戏也是完全拷贝了《生化危机》的模式，不过相比于《生化危机》，

糟糕混乱的流程，没有魄力的敌人，莫名奇妙的剧情使得此作被广大玩家骂的狗血喷头，此作也为恐怖生存游戏的第一个时期画上了一个不完美的句号。



Chapter 2-2 新生，淘汰，辉煌不再（2000~2004）

进入千禧年，游戏界将进行一次洗牌，因为王者主机 PS2 将要在 2000 年 3 月份发售了，纵使 SEGA 做足了 DC 的面子，貌似还是没有任何要素能够阻止 PS2 的成功。

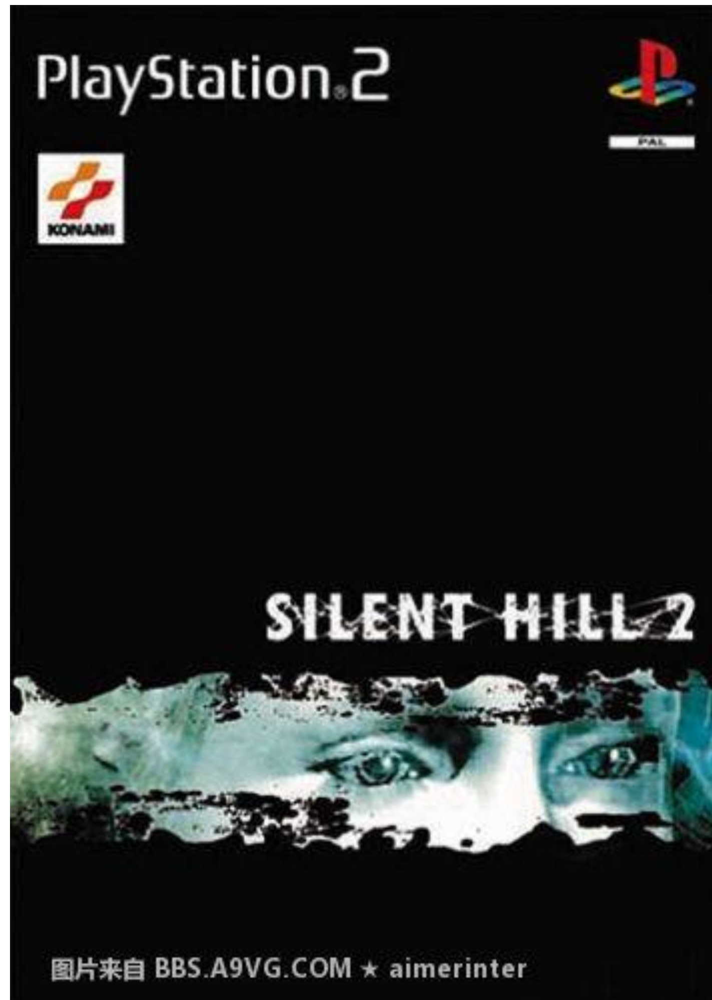
不过在蚊香主机上，CAPCOM 这次却毅然决然的选择了在此平台上"独占"发售《生化危机 代号：维罗妮卡》。硬件的提升使得《生化危机》的世界不再充满马赛克，精致的 3D 即时演算使得游戏的画面有了飞一般的提升，超长的流程以及令人叫绝的剧情使得很多生化危机粉丝认为此作是生化危机历代里最好的一作。不过同时也有人指出，为什么此作的系统和《生化危机 2》如出一辙？相比于去年发售的《生化危机 3》，系统居然出现了大幅度的倒退？！而且 DC 全球的装机量无法和霸主 PS 相比，最后只拿到了全球 114 万的销量。于是 CAPCOM 从此的"独占"笑话就正式开始了。



2001 年在 DC 发售《生化危机 代号：维罗妮卡 完全版》的同时，玩家惊喜的发现他们在 PS2 上也能玩到。而且最终，PS2 版本的《生化危机 代号：维罗妮卡 完全版》拿到了全球 207 万的销量。

2000 年 3 月份，PS2 正式开始发售，初期的软件缺乏并没有令 PS2 经历太长的尴尬，当然也有 DC 的疲软以及 N64 的可有可无的原因。在 2001 年的软件攻势下，PS2 在 XBOX 和 NGC 发售前就奠定了霸主的地位。2001 年夏天的《最终幻想 X》，秋季的《潜龙谍影 2：自由之子》，都令全世界的玩家对索尼的黑盒子疯狂。终于，恐怖生存游戏也终于继续在 PS2 上发扬光大。

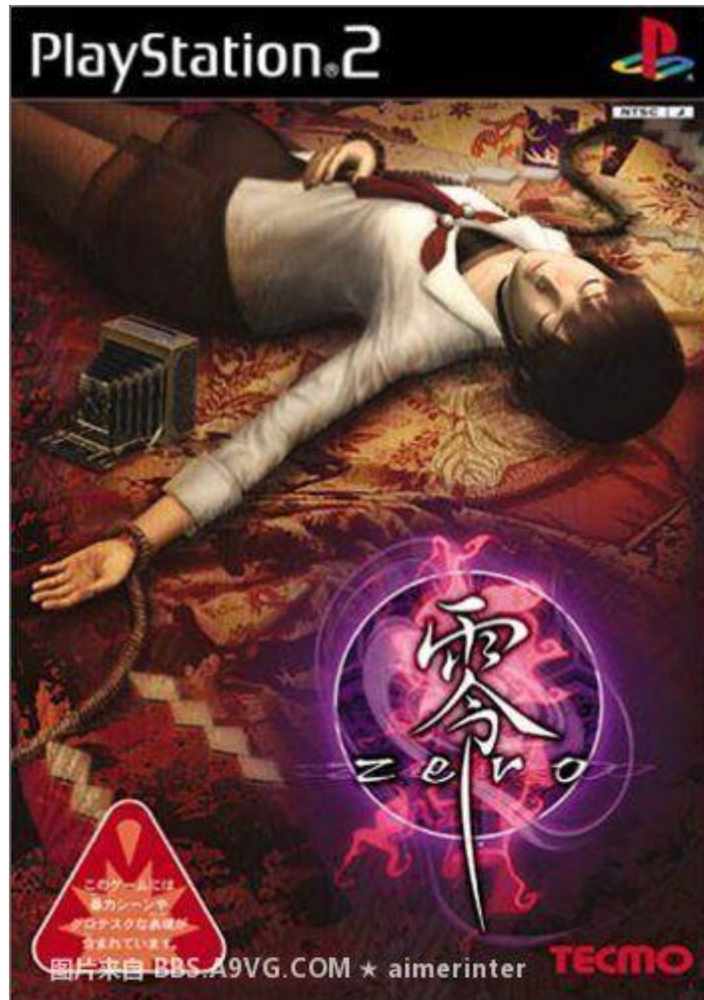
秋季，《寂静岭 2》发售了，游戏粉丝惊喜的发现，《寂静岭 2》不仅在游戏画面上显著提高，并且《寂静岭》系列的核心-深奥甚至有些晦涩的剧情，在此作中继续发扬光大。貌似和前作毫无关系的剧情却使得众多玩家将目光投向了此作，可以说，《寂静岭 2》你可以不玩，不过你却不能不知道此作的剧情。依旧是充满大雾的小镇，依旧是奇怪的怪物和表里世界的切换，内心充满罪恶感的詹姆斯在这个鬼镇开始找寻自己已死去多年的亡妻。



同时，系列音乐的负责人山冈晃为此作制作了如天籁般的音乐，如《theme of laura》，《promise》都成为了游戏音乐的经典，对于恐怖生存游戏来说，音乐对于烘托气氛来说也是十分重要的元素。

不过《寂静岭》也是从此作真正陷入了一个怪圈，那就是：不好玩。笔者曾经和很多玩家或者非玩家讨论过此作的优劣，大多数玩家的反应都是：在那么黑的环境里走来走去还要挨个门试试看看能不能进去，简直是对自己视力和心理的摧残。

游戏业界从来就不乏探索者，2001 年，一款和风日式游戏走入了玩家们的视线，日版名为《零》。



日本是个恐怖电影大国，像《午夜凶铃》和《咒怨》系列都可以令美国观众去观看美国版。不过由于上时代的 PS 机能不足，估计即使做成怨灵的话也是充满马赛克，那样既不会让玩家体会到恐怖感，反而可能做得像个喜剧游戏。

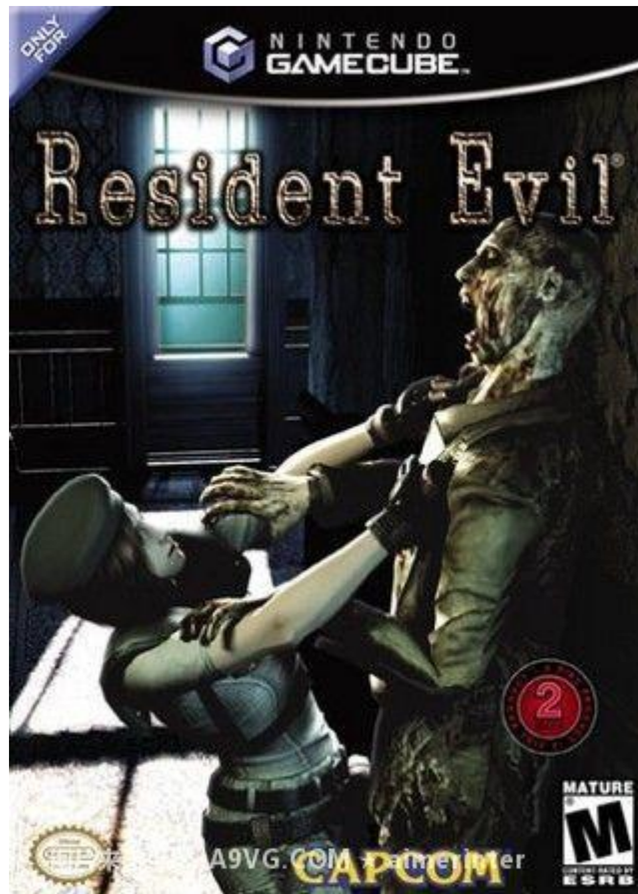
不过 PS2"强大"的机能终于满足了 TECMO 的制作人，于是，这款号称 PS2 游戏最占记忆卡的游戏于 2001 年的年末在日本上市了。主角是来到冰室邸找寻哥哥的雏咲深红，战斗的方式也变成了新奇的拿照相机封印怨灵。虽然稍微强调了战斗，不过本作其实还是可以尽量逃避战斗的，因为和强大的怨灵战斗还是需要能力强大的胶卷，而不是玩家日积月累的封印功夫。推动剧情还是需要解开谜题和找到钥匙。

不过《零》系列从始至终就没有太成功过，从第一作的叫好不叫座，到第三作《零：刺青之声》的更加叫好不叫座，TECMO 始终没有找到口碑和销量的平衡。

在笔者看来，《零》的战斗系统绝对可以称得上是恐怖生存游戏的进化，并不需要复杂的操作，玩家只需要选择合理的战斗方式，合理分配强化镜头，时刻注意浮游灵和地缚灵的出现，就可以为冒险提供更方便的条件。

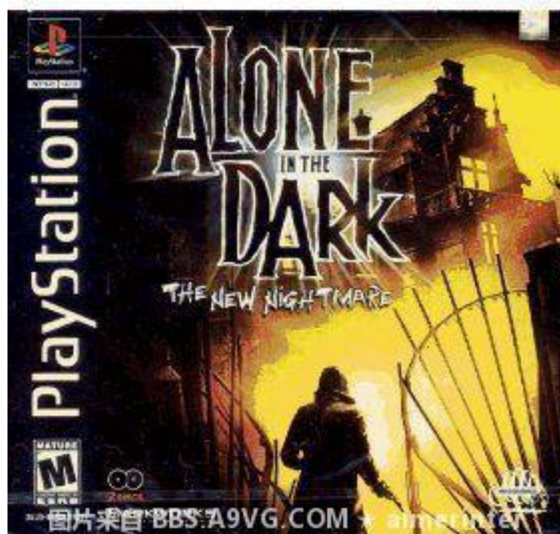
2001 年注定不是一个平凡的年头，2001 年 9 月份，任天堂的新一代主机 NGC 终于发售了，当然，这篇文章的主旨不是讨论主机，而是讨论恐怖生存游戏。在 NGC 发售的前后，一颗足以震动

整个业界的重磅炸弹爆炸了：看似亲索尼的三上真司选择将为 PS2 开发的《生化危机 4》转移到 NGC 上开发，不过在那之前，是初代《生化危机》的重制版和在 N64 上夭折的《生化危机 0》。在新闻发布会公布的《生化危机》重制版的画面令所有人咋舌，足以以假乱真的 CG 背景贴图，完全重制的场景，敌人，主角，甚至流程，让整个业界看到了传统的《生化危机》依然雄风不减。



不过在那之后，就是 CAPCOM 的不断食言了。

01 年还值得一提的就是《鬼屋魔影 4》的发售了，选择平台为 PS,PS2 和 GBC。估计这对应机种就够所有玩家雷到瘫倒，而实际玩起来，玩家们发现，《鬼屋魔影》已经完全没有自己的特色了，完全的照搬《生化危机》，使得这个老字号恐怖生存游戏遗臭万年。至于 GBC 版，笔者有幸拿模拟器玩过，我的感受就是：还不如玩国产外星科技做的《生化危机》FC。



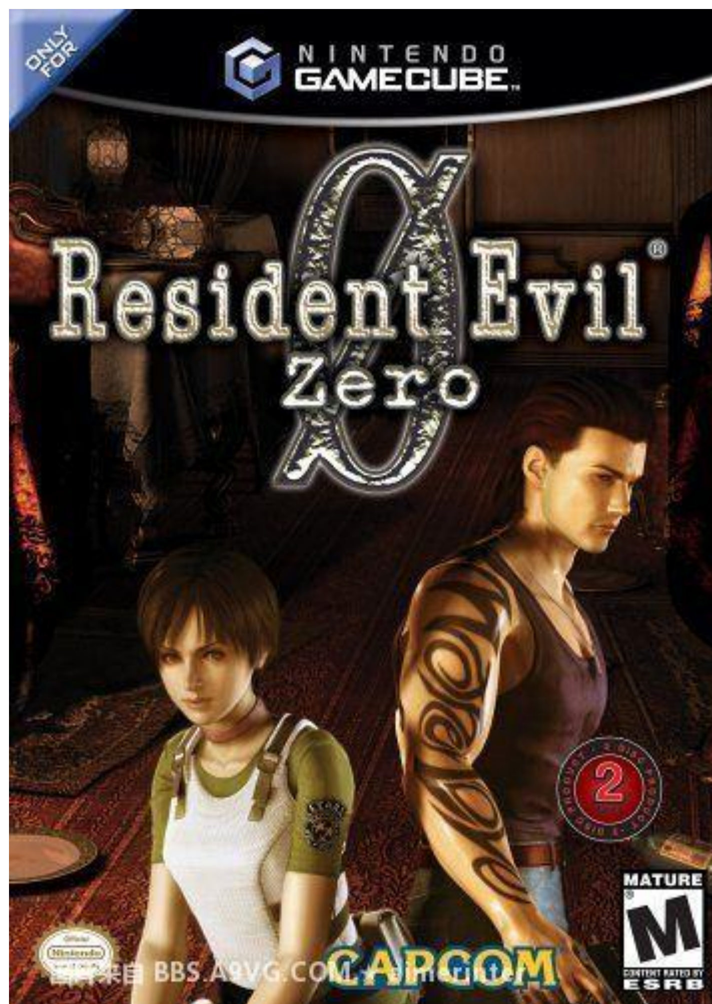
在这里也得提一下，《生化危机》也是有 GBC 版的，名为《生化危机：外传》。操作方式变成了 2D 探索+第一人称反应射击，玩家们在游戏中体会到的不是恐怖，而是卡通风格的怪物片而已了。

2002 年 3 月 22 日，在初代《生化危机》发售 6 周年的日子，《生化危机》重制版在 NGC 上发售了，发售之前 FAMI 通给予本作 39 分的高分评价，称此作为究极的恐怖生存游戏，玩家们也都摩拳擦掌的准备入手此款游戏。

不过 CAPCOM 再一次失望了，即使无论是媒体还是玩家都对此作的素质赞不绝口，不过全球 142 万的销量让 CAPCOM 看到了当年的 DC 噩梦。

究其原因，还是一成不变的恐怖生存游戏的传统模式拖了此作的后腿，相比于 6 年前的初代，此作除了画面上的进化几乎毫无革新，新加入的道具箱不相连和隐形敌人与其说是革新还不如说是画蛇添足，让普通玩家没有反复游戏的动力，除此之外，GC 对应的主要年龄群也限制了此作在销量上的突破。玩家们也对类似的"找钥匙开门-解谜题"产生了某种厌烦情绪。

于是，倒霉的《生化危机 0》也遭到了诅咒，02 年年末发售的《生化危机 0》也可以算作一款重制游戏了，当年的 N64 版本虽然被 CAPCOM 抛弃，不过很多设定早在 2000 年就公布了，主角为 BRAVO 小队的瑞贝卡.查姆博斯，双人合作系统，讲述洋馆事件之前的故事，可以说，在发售前，《生化危机 0》就被所有人看透了。游戏的隐藏模式-水蛭猎人也不能为此作增加更多的光彩。



虽然 FAMI 通还是毫不吝惜的给了此作 38 分的高评价，不过完全的新作却连《生化危机》重制版的销量都没超过，全球 128 万的销量让 CAPCOM 欲哭无泪。

《生化危机》怎么了？丧尸已经不能吸引玩家了吗？

在 2000~2004 期间，PS2 作为主流平台，独占了许多恐怖生存游戏，以下为笔者列出的大概列表，其中也包含了 04 年以后几个传统的恐怖生存游戏：

年份	发售公司	游戏名称	平台
2002	CAPCOM	钟楼 3	PS2
2003	CAPCOM	恐龙危机 3	XBOX
2004	CAPCOM	狂城丽影	PS2
2003	TECMO	零：红蝶	PS2/XBOX
2005	TECMO	零：刺青之声	PS2
2003	SCEJ	死魂曲	PS2

2006	SCEJ	死魂曲 2	PS2
2006	SCEJ	蔷薇法则	PS2
2004	FromSoftware	九怨	PS2
2003	KONAMI	寂静岭 3	PS2
2004	KONAMI	寂静岭 4	PS2

至于这些游戏的销量，几乎可以无视了。《钟楼 3》在易主之后，换了大导演深作欣二也没有挽救此作的颓势，销量不到 10 万。《恐龙危机 3》则是改换门庭后，还换了个莫名的科幻世界观，销量也不到 10 万。《狂城丽影》与其说是新作，还不如说是钟楼的拷贝物，CAPCOM 也被当年其他厂商的生化 COS 症附身了？

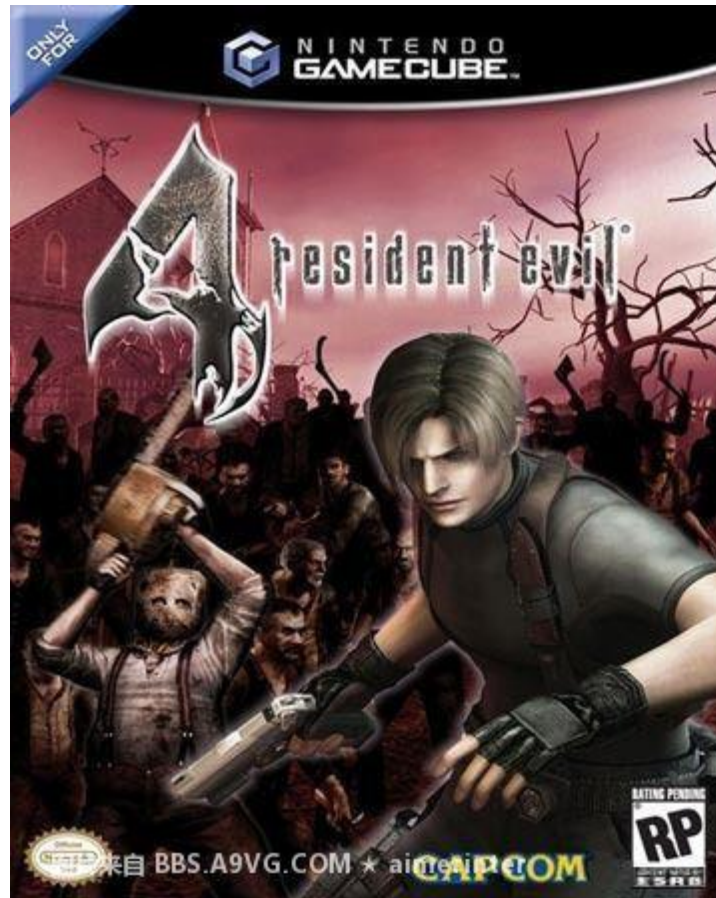
《零》第二作和第三作前面已经提到了，始终叫好不叫座。《死魂曲》可以算作一个新贵，更加恐怖阴暗的世界观以及可以观察敌人-尸人的视线的系统也颇有创意，不过过高的难度以及文化的狭隘性，使得本作在日本和欧美都没有任何出路。越挫越勇的 SCEI 在 06 年 PS2 已经退出主流市场的时候依然推出了《蔷薇法则》，此作则是将恐怖生存游戏的缺点有些矫枉过正了，战斗完完全全的鸡肋，女主角詹尼佛需要做的就是在这个变态的世界里到处走来走去，可以说《蔷薇法则》这个游戏完全倒退到 10 年前的水平，唯一值得称道的也就是比较晦涩的剧情了。《九怨》作为 Fromsoftware 这个硬派厂商的小试牛刀之作，也被玩家采取了不过不失这种态度，故事发生在古代的日本，这就使得此作在欧美连一点市场都没有。而曾经的辉煌的《寂静岭》系列，也陷入了恐怖生存游戏的泥潭中，"不好玩"，依然是绝大多数玩家给《寂静岭》系列的评价。

纵观这 4 年间，恐怖生存游戏从上个世纪末的辉煌慢慢走下了神坛，从领头羊《生化危机》的节节败退就可以看出，传统的恐怖生存游戏在那时的游戏市场已经不再举足轻重。即使 CAPCOM 推出了《生化危机：逃出生天》来探索在线恐怖生存游戏的市场，不过面对那时仍旧不成熟的家用机网络系统，纵使取得了一定的成功，CAPCOM 依然无法做出真正的决定。

于是，作为恐怖生存游戏龙头老大的 CAPCOM 率先做出了妥协，05 年开始，恐怖生存游戏踏入了新的纪元，或者说是开始变质。

Chapter 2-3 革命 or 融入大流？（2005~？）

2005 年 1 月份，再次经过半路腰斩的《生化危机 4》终于在圣诞以及新年假期后来到了 NGC，《生化危机 3.5》的腰斩依稀让所有玩家看到当年《生化危机 1.5》半路腰斩后《生化危机 2》的完美，实际来看，《生化危机 4》也绝对没有辜负任何人对他的期待，据上一个正统续作已有 5 年的时间，究竟 CAPCOM 和三上真司交给了我们什么样子的答卷？



《生化危机 4》的优秀毋庸置疑，革命性的操作方式，让恐怖生存游戏不再单调无聊，武器升级系统依稀让人看到了当年《寄生前夜》的武器改造系统，QTE 的引入让玩家更有代入感，ADA 的回归让许多当年的老玩家热泪盈眶，超长却又紧凑的流程让玩家无数次的有通关的欲望，同时由于操作方式的变化，每次通关的过程中都可以找到不同的乐趣，相对于《生化危机 3》的佣兵模式升级后的《生化危机 4》佣兵模式不知让多少玩家在那 4 个地图里奋战几百个小时，可以说本作的伟大程度完全可以排在历史上所有游戏的前 5 名。10 个月发售后的 PS2 版本，还有更久后发售的 WII 版本让本作的销量顺利突破 600 万。可是当玩家每次戴着碍事梨逃出后，可能都会问一下自己：咦？丧尸在哪里？为什么我可以大半夜的开足音响玩这游戏了？

是的，伴随着无数的赞誉的声音，《生化危机 4》也遭到了许多传统生化爱好者的反对，“这不是生化危机！”，“我要丧尸！”，“这操作蹩脚死了！”，“这游戏一点都不恐怖！”

至今，这些言论依然充斥着各大网站的版面，众口难调，不过 CAPCOM 依然坚定的选择了继续走《生化危机 4》的模式，于是就有在文章开头我提到的《生化危机 5》的成功。

《生化危机 5》操作不仅沿袭了《生化危机 4》的精华，而且在许多曾经蹩脚的地方进行了改进，包括及时换枪械，吃草药，掩体系统，双人合作，让《生化危机 5》在《生化危机 4》的基础上更飞跃了一步，全球的玩家和媒体也都给本作给予了很高的评价，CAPCOM 赢了，可是，恐怖生存游戏输了。

CAPCOM 是个很善于打官腔的公司，在 2006 年初代《生化危机》10 周年的时候在 DS 上炒了一个大冷饭《生化危机：死亡寂静》后，接下来的就是“人人都有份的”WII 主机了。玩家们你们不是

要丧尸吗？好，我让你们打个够。于是《生化危机：安布雷拉编年史》以及还没有发售的《生化危机：暗黑编年史》油然而生，已经发售很久的《生化危机：安布雷拉编年史》全球取得了 128 万的好成绩，作为一个光枪游戏，有此成绩已经很令其他在 WII 上有气无力的第三方彻底无语了。估计引入《生化危机 2》剧情还有其他补足《生化危机》整个世界观的部分会顺利加入到《生化危机：暗黑编年史》中，只能预测，《生化危机：暗黑编年史》的全球销量会有增无减。于是，CAPCOM 也名正言顺的宣布，编年史系列也为《生化危机》的正统系列。

在不久前的 E3 展，索尼展会宣布了 CAPCOM 会在 PSP 上制作一款完全为 PSP（或者 PSP GO!）量身定做的《生化危机》，暂且让我们试目以待。

进入次世代以来，传统恐怖冒险游戏几乎几近消失，《寂静岭：归乡》作为 KONAMI 意图重振雄风的新作，不仅销量不能令人满意，连曾经的口碑也已失去了，虽然在战斗中融入了很多动作要素，不过非但没有吸引到新玩家，反而让许多老玩家对 KONAMI 这种随市场而走的方式极度不满。《寂静岭：起源》作为 PSP 07 年的压轴大作也由于《寂静岭》的魔咒而使得本作后来逆移植给 PS2，KONAMI 前不久也宣布将在 PS2+PSP+WII 上推出初代的重制版本。不过从宣传力度来看，恐怕 KONAMI 自己也没多少信心了。

曾经的奠基石《鬼屋魔影》也在去年于 PS3,X360,PS2 上推出了最新作。主角依然是私家侦探爱德华，ATARI 为了弥补剧情上的缺陷，给本作设计了一个很诡异的世界观，同时，ATARI 也像 KONAMI 一样给本作融入了很多动作要素，虽然《鬼屋魔影 4》就已经有此趋势了，不过早就雄风不再的《鬼屋魔影》已经不再是 ATARI 的香饽饽了。

除此之外，曾经的恐怖生存游戏《零》系列和《死魂曲》系列也迎来了他们的最新作，《零：月蚀的假面》选择在了日本装机量最大的 WII 上，体感操作方式让本作吸引了更多的玩家，销量也比 PS2 的几作有一些提高，可以算作最近几年恐怖生存游戏唯一比较成功的例子。至于《死魂曲：新生》，依然跳不出曾经的牢笼，再者由于 PS3 在日本的影响力不再巨大，SCEI 貌似也到了收手的时候了。



这 4 年多的时间，游戏界又进行了一次洗牌，索尼帝国摇摇欲坠，任天堂凭借自己的异质掌机+家用机重新统治了市场，微软用金钱攻势攻掉了索尼更多的市场。恐怖生存游戏或者说传统的恐怖生存游戏已经不再有市场，纵然还有《七日死》这类‟异质”的恐怖生存游戏来搅搅局，却也改变不了目前的现状。

不过？真的没有挽救的方法了吗？

Chapter 3 拿什么拯救你，恐怖生存游戏？

Chapter 3-1 从何改变？

说一千道一万，恐怖生存游戏强调的是‟恐怖”和‟生存”，而这两个要素最强调的是感官的刺激，在如今机能足以模拟地球的主机来说，感官刺激或许是最容易达到的。

不过目前的厂商都陷入了一个误区，就是与其做恐怖的东西，还不如做暴力血腥的东西。于是 CAPCOM 妥协了，《丧尸围城》成为了 CAPCOM 在欧美首先的试金石。X360 版本全球取得了 170 万的佳绩，曾经饱受丧尸折磨的玩家此回终于可以虐待丧尸了。同类游戏还有 VALVE 公司的《求生之路》，都是强调血腥和爽快的游戏，此类游戏并不会让玩家们产生恐怖的感觉，毕竟，玩家们在游戏里不再弱小，而变成了一个不折不扣的屠夫。



虽然不想承认，不过传统恐怖生存游戏的游戏模式在现今看来的确有些死板甚至有些无聊。可是游戏的大体框架依然是个好素材，毕竟恐怖生存游戏很适合演绎电影般的效果。

操作上的改变是必然的，当然如果变成《生化危机 4》或者《生化危机 5》的样子那我这篇文章就写得毫无意义了。

还是拿曾经的《生化危机 2》来说事，毕竟《生化危机 2》是传统恐怖生存游戏的完美模板。

第一，　　视角不能再做出场景切换式的了，凭借目前世代的主机的能力来说，就连 WII 也能驾驭相当的处理能力，不过这样又会给人动作游戏的感觉，毕竟在电影当中，镜头是不能随意切换的。如何取得平衡，就是游戏厂商需要做的事情了。

第二，　　谜题是否有必要？这个问题相信大多数的玩家还是会选择：是。毕竟比起机械式的操作手柄，需要动脑解决的谜题更能令玩家得到满足感，不过比起早年的生化危机式推箱子或者寂静岭式的解读文本推算谜题结果来说，玩家们需要更切实的，既能锻炼脑子又能得到满足感的精巧谜题。

第三，　　融入体感操作？这个看起来是最能改变恐怖生存游戏现状的，不过却又是最难实现的一点。微软在 E3 上公布的 NATAL 貌似可以实现此类革命性操作的实施，不过这种技术何时能够成熟的运用估计连微软自己都没有把握。

第四，　　网络化？笔者曾经和很多朋友讨论过如果 CAPCOM 在 PSP 上做一个生化危机联机版会怎样？当年的《生化危机：逃出生天》之所以没有取得前所未有的成功是因为 PS2 的网络条件受限，不过当 PS2 的《怪物猎人》转战到 PSP 后，取得的成功估计连任天堂都不敢相信。传统的恐怖生存游戏里，玩家们通常只能扮演主角，不过相信有很多玩家渴望扮演敌方的人物，无论是杂兵

或者 BOSS。当年的《生化危机：逃出生天》在联网版的状态下，玩家病毒感染率达到 100%后就会变为丧尸，这样就可以去袭击曾经的队友，这个设定大胆而又创新。试想一下，在充满丧尸的浣熊镇，某些玩家扮演有如跑龙套般的丧尸去袭击正常人，相信这也是有些玩家们很长时间想去做的事情了。在线游戏给如今的游戏环境提供了无限可能。



Chapter 3-2 谁去改变？

这似乎是个愚蠢的问题，难不成玩家们还会自己做一款恐怖生存游戏来玩吗？答案显而易见的是游戏公司。不过目前的经济形势让游戏公司无法选择制作一个无法保证销量的游戏，像 PS2 时代那样的试验平台已经不在了，于是我们无论在 PS3 或者 X360 或者 WII 上已经看不到《九怨》，《蔷薇法则》此类的原创作品。

于是，在 CAPCOM 的游戏发售表上我们看不到《钟楼 4》，《狂城丽影 2》，《死魂曲》的新作也是遥遥无期，《零》和《寂静岭》虽然会继续出下去，不过继续保持原有的风格还是随波逐流谁都无法保证。

在如今制作资金动辄上千万美元的情况下，想必游戏公司是不会再投入如此大的资金去制作一款自己都没把握的作品了。

于是 DS 和 PSP 平台重新成为可能，可是 DS 的技能不足却无法表现恐怖生存游戏的感官刺激。PSP 貌似就成为了唯一合适的平台，在 PSP 游戏的发售列表上，我们的确也看到了《暗夜杀机》这类传统的恐怖生存游戏。

至于是否成功，我们只能期望广大玩家多去买正版了。

Chapter 3-3 值得期待的作品？

估计现在没有人再指望《生化危机》走回老路了，即使制作人换成了竹内润，不过他依旧选择了前辈三上真司为他提供的完美模板-《生化危机 4》。至于编年史系列，那些只能算作光枪游戏而不能当做恐怖冒险游戏。所以我们唯一可以期待的只有 PSP 的那款《生化危机》了，期望 CAPCOM 不会让广大传统《生化危机》粉丝失望，毕竟需要传统生化，或者传统恐怖生存游戏的玩家还是大有特有的。



其他几个老牌系列，如《寂静岭》，《鬼屋魔影》已经不再有呼风唤雨的影响力。更多的是随波逐流或者自甘堕落，或许有一天，我们也会扛着火箭筒，在那充满迷雾的小镇炸出一片天地。

10 年后回归的《寄生前夜》在目前如此功利化的 SE 手下，我更相信会是一款融合了目前所有主流要素的作品；《零》系列由于特殊的文化背景，注定不能扛起振兴恐怖生存游戏的大旗，不过 TECMO 一直坚守恐怖生存游戏的决定，也会令喜爱恐怖生存游戏的玩家们倍感欣慰。

尾声

从电子游戏诞生的那天起，伟大的游戏制作者不知创作出多少新的游戏类型，又不知眼睁睁的看到多少游戏类型死去，曾经的街机霸主 STG,清版动作游戏已经退出了历史的舞台，虽然 STG 仍旧作为一个游戏类型存活下去，不过影响力似乎已经微乎其微了。

连 RPG 这种曾经占据游戏界半壁江山的游戏类型在次世代日本厂商的萎靡下都显得有些摇摇欲坠的趋势，不得不说，从目前流行的"车枪球"来看，游戏界在近几年又会进行一次洗牌，或许下一次洗牌，就是恐怖生存游戏的末日。

不过相信还是有很多玩家期盼恐怖生存游戏翻身的日子，毕竟，当年的《生化危机》带给了我们太多的美好的回忆，毕竟，恐怖生存游戏，依然是我们的最爱。

魔女之后，战神之前——动作游戏的进化和沉浮

zephrous

我想此时，"白金"工作室的员工应该面带笑容吧。上一次，他们以一种幸运草的名字为工作室命名，不久工作室竟然倒闭。悲剧之后，大概他们已然顿悟，不再遮掩。既然咱们梦里所想的其实就是白金销量，那也就别玩含蓄求什么好运了，直接祈求天上掉"白金"不是更好？

四大皆空之后，终于见色。《猎天使魔女》是"白金"成立以来第一个白金游戏，顺便也圆了"四叶草"到死都没看见白金的怨念。现在这一票人马以及他们的粉丝（包括我在内）终于可以放下心来，安静地目送完成任务的魔女步入历史殿堂。虽然时间所剩无几，我们都已经感觉到了身后奥林匹亚山的颤抖。

接下来的这段时间，理所当然的属于《战神 3》，无论是对全球翘首以待的玩家，还是将来会呈现于文字的游戏史。

魔女之后，战神之前，2010 年的这前两三个月，大概对于很多动作游戏爱好者来说是一段相当难得的美好时光，既有回味，还有期待，幸福感弥漫四溢，让人沉醉。

但我还记得神谷光头在魔女发售前的论调：动作游戏在过去的 7 年里没有进化。那么，魔女之后，动作游戏因此而进化了吗？恐怕没有。即便我对这个游戏给出的评价是满分，也不影响我在这个问题上的坚定。事实上，魔女并没能影响或改变动作游戏的整体走向。

神谷曾经承认，为制作魔女这个游戏他进行了多方面的借鉴。比如《超级马里奥-银河》，他可能特地和宫本茂进行了交流，据说他还想和小岛秀夫交流，后因为时间关系没能如愿。为什么是小岛秀夫？也许有人会问，魔女即没有潜入要素，也不存在"未经确认的浮游快感"。但显然，ZOE 是神谷认可的一种动作游戏类型，虽然 ZOE 的类型对神谷暂时没有帮助，小岛却是能够超越类型的优秀制作人，他能给出一些很有帮助的建议。宫本茂在这方面也有着公认的成就和经验。在很多同时期的游戏还几乎是伪 3D 的情况下，3 散装光盘的马里奥给全球的游戏制作者提供了一个最初的成功范本，无论是关卡应用还是视角处理。时至今日，我们还能看到不少视角处理糟糕的游戏出现。也许在游戏界最终能总结出一本关于 3D 游戏视角处理的标准性教材之前，对于很多开发人员来说，这是一个永远无法越过的障碍。

我个人认为，神谷关于动作游戏在过去几年有没有进化的论调实际上并没有切中问题的要害。目前为止，动作游戏其实只能勉强算是完成第一次进化：由 2D 到 3D。这个过程很漫长，漫长到诸如神谷这样的年轻制作人产生了错觉，觉得动作游戏在过去的几年里止步不前了。

如果从对 3D 关卡的开发应用这个角度来看，神谷的魔女的确是比板垣伴信的忍龙 2 要进步得多。忍龙 2 基本上还是一个线性思维的游戏。虽然它是 3D 关卡，但在本质上和 2D 时代的横向卷轴纵向卷轴没有多大的区别。它的游戏线依然是杀敌—前进（线性推进）—杀敌。我不是说这样的方式不好，板垣把忍龙做成这样自有他的道理，起码这个游戏很纯粹，非常纯粹的动作游戏，非常的"核心玩家向。"

魔女和忍龙很大的不同在于，杀敌依然是杀敌，但"前进"这一环节有了很大的变化，这里面出现了更明确的挑战收集分支和 3D 解谜，而且前进和杀敌的衔接更加巧妙，冷场的时间更短。本来我得费点劲来说明 3D 解谜和伪 3D 解谜的区别，但好在和魔女同在 10 月份上市的《未知海域 2》可以很好的帮忙（这个游戏还有个比魔女更优秀的地方在于几乎绝无冷场，大部分时间玩家都很紧张），对比未知海域 2 里的前进解谜环节，大家就能很好的理解，PS 时代的《古墓丽影》其实是伪 3D 解谜，因为在那个时代，制作游戏的人虽然身处 3D 阵营，基本上都还留有一颗 2D 的心。

我们不能因为电子游戏在画面上用 30 年走过了电影用 100 多年走过的路，就认为这个全球娱乐新宠在任何方面都有惊人的进化速度。从 2D 到 3D 就是游戏产业艰难越过的第一个槛。在相对游戏业自身而言算是漫长的十多年里，因为从 2D 到 3D 的转换，诞生了无数的失败作品、牺牲了很多的名作系列、湮没了几种游戏类型、顺便还捣鼓出一种叫"动画渲染"的伪 2D 技术......

这个过程中最困难的莫过于人的观念的转变。即便是神谷，入行就从 3D 做起，从鬼泣到魔女也用了不少年，而它们最大的不同其实就在于对 3D 场景的应用方式。鬼泣也属于用 2D 时代线性思维方式行进的 3D 游戏，魔女则是刻意模糊了脚下和头顶的区别，在增强场景互动性的同时成功转移了玩家对传统动作需求（也即杀敌）的注意力。这种理念的极致就体现在 BOSS 战中。超巨大的，需要用解谜思维而非更高杀敌技巧来对付的 BOSS，本身就可以看做是一个独立的小型关卡。BOSS 即互动场景，这是 2D 时代无法实现的，当然也非魔女首创。起码神谷不满意的鬼泣 4，就有着和魔女相似的 BOSS 战法。魔女并没有开创新的未来，它是针对一个持续多年的变革交出了一份很出色的完整答卷，但很不幸的是，全世界都知道在它之后，紧接着可能还会出现更好的答卷。

他们赢得了白金，却没有交上好运，或许，他们最终应该起名叫"白金四叶草"。

魔女是个好游戏，只是仍与神谷的夸夸其谈有不小的差距。这几年日式游戏的颓势其实和日本人商业上的日渐小气不无关系。在游戏业界，这种小气就表现为如无必要，不做自觉的创新和完善。无双系列出了几十作都没多大进展就是个极好的例子。早年间的游戏开发大多是创作式的，表现为制作人员自己的审美和艺术追求占主导。现在随着游戏开发费用的急剧膨胀，游戏开发基本上都是制作式，表现为对商业利润的追求占主导。总是想着搞成捞钱系列，每一作都是点到为止，永远没有完全版。白金的这帮人之所以可爱，就是因为他们不愿拿自己的艺术追求向商业利润低头，他们坚持制作单独的完整的游戏。

魔女其实就是一个完整版的鬼泣，这一点我想大家都心知肚明。如果把贝姐换成丁叔，再相应的改改台词，魔女基本上就是鬼泣 5 了。神谷因为对鬼泣变成如今这个样子的愤怒，把自己从鬼泣开始就藏在心中的对动作游戏的所有诉求都放到了魔女里。因此才会出现通一次关光衣服就毫不吝啬地出现 N 多套的现象。因此才会出现武器和招式都极大丰富的现象——神谷显然是要把鬼泣逼到困境之中，魔女的招式之丰富，战斗自由度之高，基本上已算是将鬼泣类动作游戏的招式开发殆尽。玩家完全有理由期待贝优尼塔出现在铁拳或魂刃之中，魔女的招式绝不必任何一个 3D 格斗游戏的人物要逊色。所以，魔女能够成为一个大家都赞美的游戏，并非因为它的所谓进化，而是好在要素的丰满和完备，一种不像日本人的大方气度。这种大方在《最终幻想》都只剩下五六个召唤兽的日式游戏环境下，越发显得鹤立鸡群。

事实上，当今世界最牛的游戏工作室，就是因为其游戏中丰富到极致的各种游戏要素而誉满全球。他们手中那个已经快让全球玩家等了 12 年的巨坑，暗黑 3，如今展现出的面貌，并没有比前作有

翻天覆地的进化。

进化真的就好吗？或者说，玩家真正需要的，是类型的进化还是类型本身？就像暗黑 3，其实地球人都知道，广大玩家渴求的，只是剧情，以及 MF。恶魔城系列近年为何衰败？全世界玩家期待的是月下夜想曲再临，但制作者似乎和阿历卡多有不共戴天的深仇。说到底，艺术是属于创作者自己的，而商业却是属于大众的，这还真是悲哀!

2D 时代的动作游戏几乎没有解谜，有解谜要素的基本上都被归类到了 ARPG。但在 3D 时代，即使制作者没有设置谜题，也会出现玩家在 3D 场景中迷路的现象——这种玩家心理预期之外的挫折体验几乎就是类型杀手。说到动作游戏有个作品是不能不提的，那就是《刑事快打》。这个已经湮灭在历史中的游戏孕育了一个比它本身长寿得多的系统：QTE。《刑事快打》几乎就是一个悲剧，它出现后，2D 时代广受欢迎的横版过关动作游戏就算走到了尽头。《刑事快打》向大家揭露出这样一个事实，把这种类型的游戏从 2D 转变成 3D 是很有问题的。因为这种类型的游戏快感源于它是一种线性战斗，如果变成了 3D，就会出现敌人在 5 点钟方向，你却在向 8 点钟方向出招的操作失误。喜欢 2D 横版过关类型的玩家不会接受这种失误，这和在 3D 场景中的意外迷路一样，都是一种预期之外的挫折体验。对于不能接受这种挫折体验的动作玩家来说，业界最终还是出现了一个类型的动作游戏让他们来适应和过渡，那就是无双系列。敌人足够多，无论你往哪个方向出招，保证你都能揍到敌人。而于此同时，我们却不得不和横版过关类的游戏说拜拜了，它被证明无法适应 3D 化（除非是像前年《希魔复活》重制那样伪 3D 化），只能被商业的发展所淘汰。曾经的吞食天地，曾经的圆桌骑士，所有的快打旋风，所有的怒之铁拳，都已经随风而去，真是浪花淘尽英雄......

解谜出现在动作过关游戏之中，或者说"前进"成为了一个单独的环节，正是 2D 向 3D 转换的产物。无论 PS 还是 PS2 时代，3D 化的步伐都是以场景优先，场景见长。多边形密度高的人物（高密建模）同屏数量反而是次一级的需求。所以我们无法再像 2D 动作游戏那样一场接一场的群架斗殴，而是要充分利用 3D 场景。于是只能解谜，结果过去只是过场的"前进"现在变成了单独的环节。甚至有些聪明的制作者逆向思维，最大限度的挖掘和场景的互动性，让"前进"成为主导环节，战斗次之。这就产生了一个新的类型：3DAVG。

现在大家知道生化危机系列这一路走来是转了个怎样的圈吧。生化危机 5 就"杀僵尸"这一问题上实际已经回归到动作游戏，而不是 AVG。

对于现时代的游戏编辑和研究者来说，给游戏分类是一个很令人头疼的问题。因为风格和类型的融合是游戏界的主要进化方向。像 GTA 或者使命召唤这样的超级大作，包容并举的目的，是争夺娱乐霸主的地位。或许未来的超大作就是超大作，无法类型化，因为大作面对全球所有受众，它必须包含各种受欢迎的游戏类型要素。什么都有一些，但要玩出电影般的表现力和震撼感。这其实也正是以好莱坞为代表的电影工业一路走来的发展趋势：主流在上，类型次之。主流大片的类型标签已经非常模糊，固守类型界限的，都变成 B 级片了。神谷所叫嚣的动作游戏进化其实只是随着主流大潮顺流而下的事。神谷只能做到在风格上突出，类型突破不是他能完成的，当然也没有人寄希望于他。因为游戏进化的潮流主阵地，很遗憾的是在欧美，日式游戏已然边缘化。

即使我们只谈动作游戏，类型之中，也依然存在细分，对此我们通常称之为风格不同，但实际上这种风格差异已经巨大到互不兼容了。忍龙和魔女其实就是相互之间无法进行认真比较的游戏，甚

至无法相互借鉴。从这点看魔女的影响力恐怕实在有限，它只和鬼泣是同一种风格，改变不了除此之外任何一种其他风格的走向。

真正有巨大影响力的是战神，因为战神有着超类型的风范象，它是现阶段动作游戏领域唯一的"超大作"。就在神谷光头用女版但丁和板垣硫酸脸的忍者互喷口水的时候，忙于登顶动作游戏最高峰的却是一位手持双刀的美式暴徒。战神是所有动作游戏制作者都不能忽视的问题：要么成为它的模仿者，要么就必须和它那一套划清界限分道而行。QTE 因战神而发扬光大，辅助动作游戏风光了好几年，即便是魔女也无法绕过这一系统。而现在，全球都在期待战神 3 在 3D 场景的应用和互动上能有何种超越目前所有作品的惊人之举。

如果战神 3 创立了业界对于 3D 场景应用的新标杆，那么接下来需要他们面对的很可能就是 QTE 了。这个被战神发扬到极致的系统已经走上了一条所有人都没有想到的道路。《暴雨》的出现揭示了这样一个事实，QTE 正在创造一个可能是全新的游戏形态，一个更适合 QTE 系统的游戏类型。就像当年"前进"这一环节最终超越了动作游戏本身，开辟出一条 AVG 之路。QTE 始于动作游戏，但不会终老于斯。那些模仿者们还可以在 QTE 这条道路上再溜达几年，但对于那些立志让自己的游戏成为标杆的制作人来说，QTE 的"独立"将会迫使他们挖掘新东西。不远的将来会发生什么？借助高清体感大潮建立新的快速反应互动方式，还是用全新的系统超越因为 QTE 而带来的不输于电影的表达力？

也许当 QTE 从战神里消失的时候，新一轮的进化才算真正开始？但不论未来路在何方，所有的前提，是建立在这种类型没有淹没在历史之中，建立在它依然还是一个动作游戏的基础之上。

易路尔达比多 回帖评论:

刚好看到这篇文章后，我顺带将回应 RPG 的也放在 ACT 上，因为同样用得着

市场营销里提到该商品能给你提供什么？

一共是五个方面，也就是说产品五层次，分别是核心，一般，期待，附加，潜在。

1.核心的意思是最基本的层次是核心利益，即向消费者提供的产品基本效用和利益，也是消费者真正要购买的利益和服务。消费者购买某种产品并非是为了拥有该产品实体，而是为了获得能满足自身某种需要的效用和利益。

2.一般的意思是期望产品是产品核心功能需依附一定的实体来实现，产品实体称一般产品，即产品的基本形式，主要包括产品的构造外型等。

3.期望的意思是期望产品是消费者购买产品时期望的一整套属性和条件，如对于购买洗衣机的人来说，期望该机器能省事省力地清洗衣物，同时不损坏衣物，洗衣时噪音小，方便进排水，外型美观，使用安全可靠等。

4.附加的意思是产品的第四个层次，即产品包含的附加服务和利益，主要包括运送、安装、调试、维修、产品保证、零配件供应、技术人员培训等。

5.第五个层次是潜在产品，潜在产品预示着该产品最终可能的所有增加和改变。

2D 到 3D，这个有点像第二种，表现形式。但是按照放在画面里一个方面来看，已经是第三种，画面不但流畅，逼真等等因素都要兼顾。

白金的这帮人之所以可爱，就是因为他们不愿拿自己的艺术追求向商业利润低头，他们坚持制作单独的完整的游戏。看到这句话，我很高兴，我坚持这个原则，因为我的性格就是要是不做，一做就要做到最好！除了剧本创作故事创作我是留一手外，其他的基本不会的。总之尽力而为，让玩家觉得我是尽心尽力。

忍龙 2 基本上还是一个线性思维的游戏，这个句让我想起之前和某位朋友说故事创作最好就是蜘蛛网状的结构。兼顾前后，横纵延伸，既发散又结合，一处动全部动，很多人说只有侦探故事才是，其实不是的，还有一种题材，就是历史题材，假如换了另一个人，完全不同结果和味道。

事实上，当今世界最牛的游戏工作室，就是因为其游戏中丰富到极致的各种游戏要素而誉满全球。他们手中那个已经快让全球玩家等了 12 年的巨坑，暗黑 3，如今展现出的面貌，并没有比前作有翻天覆地的进化。说句老实话，我的作品游戏化，估计也有那么长时间才出完。有人说我又学别人挖坑，我的解释是假如全部一起出，玩家绝对审美疲劳，有点像一口气把你撑死。是的，我可能比较啰嗦，因为我当作三国演义，二十四史那样创作的，你说我一口气全部推出，玩家承受不了的。倒不如一段一段分开来给他们看，个个故事自成一体，又和整体有联系，这样不好吗？而且大制作大系列有一个不足的地方就是出 1－10 代，事实上各代之间的联系只有故事上而没有其他方面，现在的光盘有联动的特色，不如全个系列的每个盘都能和其他联动，甚至不如当年老游戏那样，一个游戏十多个盘。是的，很多游戏公司搞角色大集合，但是多数用穿越等等的方式。而我是用另一种办法，干脆就说他们在故事里是认识的！仿效时代社会的特色。

这和在 3D 场景中的意外迷路一样，都是一种预期之外的挫折体验。对于不能接受这种挫折体验的动作玩家来说，业界最终还是出现了一个类型的动作游戏让他们来适应和过渡，那就是无双系列。敌人足够多，无论你往哪个方向出招，保证你都能揍到敌人。而于此同时，我们却不得不和横版过关类的游戏说拜拜了，它被证明无法适应 3D 化（除非是像前年《希魔复活》重制那样伪 3D 化），只能被商业的发展所淘汰。曾经的吞食天地，曾经的圆桌骑士，所有的快打旋风，所有的怒之铁拳，都已经随风而去，真是浪花淘尽英雄......

这个情形主要看剧情需要了，假如解密，或者某剧情要你寻找什么的，这样设置是应该的。但是其他方式的话，游戏是不是应该做得人性化一些，这些和我提出的期待和附加价值是吻合的，玩家容易迷路，给个类似疯狂出租车的箭头提示，干脆学无双那样大小地图置换。

因为风格和类型的融合是游戏界的主要进化方向。像 GTA 或者使命召唤这样的超级大作，包容并举的目的，是争夺娱乐霸主的地位。或许未来的超大作就是超大作，无法类型化，因为大作面对全球所有受众，它必须包含各种受欢迎的游戏类型要素。

楼主说出我第二个心声，当然，我支持你的说法，比作是我的话，我不会理会你什么类型，总之我能把故事说清楚，表达清楚，按照我的风格表达出来就可以了，至于我的风格说句实际点，比较随和的。或者叫做没什么特色，类似意识流那样，行云流水。

或者真的是来得早不如来得巧，这是我的一番见解。楼主你喜欢可以转载，毕竟我虽然了解不多，我实际情况说的真实话。真心和你请教交流.

PLAYSTATION 编年史

依克西昂



PLAYSTATION

创造业界神话!SONY 帝国诞生

PLAYSTATION

售价　39800 日元
首批出货量　30 万台
全球累计销量　1 亿台以上
游戏累计销量　15 亿套

主机规格

CPU　32 位 RISC，运行频率 33.8688MHz
内存　28Mbit
最高解析度　640X480
最大发色数　1677 万色
同屏发色数　4000 色
多边形处理能力　36 万/秒
音源　24 路 PCM
软件载体　CD-ROM

发售的重要作品

《生化危机》系列
《最终欢想》系列
《勇者斗恶龙》系列
《GT 赛车》系列
《山脊赛车》系列
《合金装备》
《寂静领》

PLAYSTATION 是 SONY 进军游戏界推出的第一台主机，1994 年的 SONY 虽然早已在家电领域取得了巨大成功，但在由 SEGA 和任天堂争雄的游戏界只能算是初出茅庐的毛头小子，虽然靠 SONY 的品牌影响力可以使其进军游戏界的路变得好走一些，但要想打败从 85 年就确立其家用机霸主地位，称霸游戏界十余年之久的任天堂和唯一能与任天堂叫板，拥有强大游戏开发实力的 SEGA 简直就是一个不可能完成的任务。能够把握时机的人往往能创造神话，而 SONY 显然就是那能够把握时机的强者，她不仅在短短的 3 年里就取得了游戏界的霸主地位，彻底的打败了 SEGA 和任天堂，而且 PLAYSTATION 和她的后继者将这一霸主地位一直延续到了今天，创造了游戏界绝对的神话。

PLAYSTATION 的成功虽然有一定的运气成份（当时 SEGA 和任天堂在硬件和商业运作上都出现了严重失误），但更重要的是其不遗余力的大面积宣传，对第三方厂商的态度友好，权利金分配制度的合理化和完善快捷的流通渠道。当然，PLAYSTATION 主机本身结构合理，使得主机大批量生产后成本可以迅速降低，在当时来说强大到可怕的超强 3D 机能以及 CD-ROM 的搭载都是分不开的。

“PLAYSTATION 计划”原本是 SONY 和任天堂共同打造的，但在两家合作不久后任天堂就暗中向菲利普寻求合作，两家的合作关系就在这次“任天堂出轨事件”后彻底破裂，在这次事件中人才两空的 SONY 充分认识到了合作开发主机的风险性与隐藏其中的弊端，于是 SONY 高层决定开发完全属于自己的次世代主机。1993 年 2 月，经过多次谈判无效，SONY 对外宣布与任天堂的合作关系彻底破裂，并同时宣布其单独开发的 32 位次世代主机的发售计划，主机暂定名为“PS-X”。

SONY 宣布继续开发次世代主机不久之后就举行了盛大的新闻发布会，会上 SONY 展示了一段可以说是游戏业发展数十年来最震撼的一段 CG-DEMO，这段 DEMO 刻划的是一只巨大的霸王龙，其强大的光影和逼真的肌肤纹理可以说在当时的游戏领域根本无法想像，SONY 为 PS 准备的新闻发布会正因为这技惊四座的超级 DEMO 取得了空前的成功，凡是看过这段 DEOM 的人都在

感叹 PS 机能的强大，也正是因为 PS 的超强机能吸引了一大批游戏制作公司和制作人，因为他们可以在 PS 上开发出以前想都没法想的游戏。也是因为这个 CG-DEMO，让著名游戏公司 NAMCO 深切感受到 PS 是一个前途光明的机种，不久后便宣布加盟 PS 阵营，《山脊赛车》这个至今仍活越在家用机上的招牌赛车系列也就此诞生了。不过说实话，当时那段恐龙 CG-DEMO 实在强的有点离谱，直到 PS 末期也没有哪款游戏能够达到当年那个画面效果，这不禁让人怀疑其真实性。不过想想 PS2 上那端强到极点的《最终幻想 VIII》舞会场景和 05 年 E3 展上那令人无奈的 CG 大汇演（特别是《铁拳》，从 2005 年的超 CG 画质到 2006 年公布的开发中的画面演示，那个水可真不是 SONY 以外的硬件商敢缩的。），这段恐龙 DEMO 的出现也就见怪不怪了。

1994 年 12 月 3 日，PLAYSTATION 正式发售。虽然在 PS 发售前其最强的的竞争对手，同样拥有 32 位 CPU 的 SEGA 第六代主机 SS 已经在 11 月 22 日发卖，但 PS 的首发因为 SONY 的高密度宣传而取得了空前成功，人们竞相排队购买 PS，东京秋叶源甚至出现了百人排队购买主机的壮观景像。因为首发场面火暴，首批 10 万台 PS 一上午就被狂热的玩家们抢购一空，很多玩家都只能空手而归。

1995 年 5 月 7 日，PS 与 SS 同时宣布其主机出货量达到了 100 万台。

上世纪九十年代是一个科技迅速发展的时代，PC 硬件技术突飞猛进，次世代主机也因此拥有了强大的机能。与此同时，因为人们生活水平的不断提高，人们越来越需要一台游戏机来丰富日常生活，因此电视游戏市场获得了爆炸性增长，1994 年全球游戏业收入达到 60 亿美元，但游戏场商一直没有一个展示自己当年最新产品的展会，就在这种大背景下首次 E3 游戏大展于 1995 年 5 月 11 日在美国的洛杉矶会展中心隆重开幕。PS 发售后的第 2 年，也就是 1995 年正是 PS 进军欧美市场的一年，而首届 E3 正如 SONY 所期待的那样与 95 年 5 月开幕，SONY 正好可以利用这千载难逢的机会向欧美玩家及全世界媒体宣传她们的 PS，为 PS 在美国的首发打好坚实的基础。可以说 PS 选择在 1994 年末发售是再正确不过了。

因为 E3 是一个“贸易展”，所以她和普通游戏展不同，主要针对的不是观众，而是游戏业内人士，比如游戏发行商，经销商，开发商和各大媒体。在 E3 展上，各大游戏厂商会尽全力介绍本年度最重要的产品，而这些主打产品在 E3 上能否取得成功，能否取得各大发行商，经销商，开发商和媒体的认可，直接关系到该产品在广大玩家心中的地位，所以 E3 展的宣传作用不言而喻。SONY 对 E3 的作用心知肚明，在 95 年 E3 展上布置展台以及宣传造势几乎不计成本，因此 95 年 E3 上 PS 取得了压倒性胜利，后来的事实证明 SONY 的投入是完全值得的，这次 E3 为 PS 赢得了意想不到的宣传效果。由此我们不得不感叹 SONY 在商业运作上的老道。

1995 年次世代战争在美国全面打响，SONY，SEGA，任天堂，3DO，雅达利五家厂商齐聚 E3 大展。展会上 SONY 第一次在美国展示她们引以为傲的 PS 主机，在本次展会前 PS 在日本已经获得了巨大成功，因此很多著名第三方场商都加盟了 PS，PS 的参展游戏阵容也可以算相当强大。在展会上 SONY 宣布有 160 余家软件开发商正在开发 PS 游戏，而正在开发的总游戏已达 200 余款。在本此 E3 上 SONY 一直在炫耀 PS 强大的 3D 机能，而 NAMCO 的《铁拳》和《山脊赛车》凭借无于伦比的 3D 画面效果给 PS 挣足了面子，其画面素质得到前来参观玩家的一致好评。这两款游戏也很自然的成为了 SONY 展台甚至本次展会的焦点。当然 SONY 给玩家的惊喜还不仅是这些，SCEA 总裁对外宣布 PS 在美国的售价将会是 299 美元，这个价格在当时可以说是出乎意料的便宜，完美的画面和低廉的价格使 PS 受到广大玩家的青睐。另外值得一提的是 SONY 展台还请来了超级巨星迈克尔杰克逊作宣传，SONY 展台的高人气也因此一直保持到展会结束。

相对的 SEGA 和任天堂就不那么好过了，SEGA 的 SS 因为成本较高，考虑到以后要留有降价空间而将美版售价定在了 399 美元，而且 SS 的 3D 机能因为硬件设计的失误和 PS 存在差距，因此 3D 游戏的画面效果大不如 PS，这就使 SEGA 在本次 E3 上不太讨玩家的喜欢。而任天堂更另人无奈，本来万众期待的 N64 将会在本次 E3 上展出，但没想到老任给热情的玩家泼了一盆冷水，突然宣布 N64 造型延期至 11 月公布，而发售时间更是推迟到了 96 年 4 月。更让人郁闷的

是 N64 将使用卡带规格已成定局，开发商与玩家一块儿郁闷了。SEGA 和任天堂软硬件以及商业操作上的不当为 PS 顺利占领市场以及拉拢第三方厂商提供了前载难逢的机会。

因为在 1994 年 5 月任天堂宣布 N64（当时叫 Ultra64）将继续使用卡带做媒体，但卡带的成本至少要 25 美元，而 CD 只要 10 美分，这不仅使 N64 的游戏单价上升 20 多美元，而且价格的上升会直接导致软件销量的下降，这是关系到第三方厂商直接利益的大事，再加上 N64 本身的缺陷也使开发者难以开发，于是在利益第一的最高商业原则下，很多厂商都对任天堂起了异心，宣布给其他次世代主机开发游戏。其中对任天堂影响最大的就是 Square 在 1996 年年初宣布加盟 PS，为 PS 开发全新的《最终幻想 VII》，还有稍后 ENIX 带着《勇者斗恶龙 VII》投奔 PS 了。

Square 在 96 年初宣布加盟 PS 阵营的时候，PS 已经在全球取得了很不错的成绩，相对于在北美面临窘境的 SS 和固挚到无可救药的任天堂，如日中天的 PS 显然是 Square 以及其国民级大作《最终幻想》系列的最佳归塑。众所周知《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列从 FC 时代就成为了在日本最具影响力的 RPG，都被玩家称为国民级 RPG。虽然一款超级大作不能决定一场主机大战的成败，但凭借其几百万销量的强大号召力，完全可以成为主机大战成败的关键，显然 Square 就是想携全新的《最终幻想 VII》成为这个关键的游戏，推动 PS 的胜利，只要 PS 成为了业界的霸主，Square 的好处可想而知。1996 年初 Square 加盟 PS 绝对是当时业界的大事，也让日本游戏界为之震动，而因为《最终幻想》的加盟 PS 的前途变得更加光明，业界普遍看好 PS，PS 战胜任天堂也就成为了可能。

1996 年 5 月 16 日，第二届 E3 大展在洛杉矶会展中心如期举行。本次 E3 展 3DO，雅达利因为经营上的失败基本告别了次世代的竞争，会场上只剩下了 SONY，SEGA 和任天堂，从此三足鼎立的局面形成了。SONY 和她的 PS 主机在 96 年的 E3 展会上同样给我们带来了巨大的惊喜。SONY 公布了 PS 上的两款 RPG 作品《妖精战士》和《Beyond the Beyond》，其中的《妖精战士》做为 PS 系主机上的经典 RPG 作品一直传承到了现在，并得到很多玩家的喜爱。KONAMI 公布了她们为 PS 全力打造的 RPG《幻想水浒传》，这款作品也因为广大玩家的支持将续作延续到了现在，只是其越来越惨淡的销量让人心凉。正因为有《妖精战士》和《幻想水浒传》的出现使 PS 上的 RPG 一下子多了起来，在日本 RPG 一直是最重要的游戏类型之一，PS 上次世代 RPG 的出现也为 PS 更快的占领日本市场打下了坚实的基础。NAMCO 对 PS 的支持更是不遗余力，《铁拳 2》《魂之利刃》以及《山脊赛车 革命》个个画面强劲，都成为当年 PS 上不可或缺的大作。另外《古墓丽影》绝对是 E3 展 PS 游戏中最出风头的一个，因为画面出色，3D 动作冒险给人耳目一心的感觉，在加上那另人喜爱的劳拉，《古墓丽影》受到了业界的好评及观众的喜爱。因为《古墓丽影》很符合欧洲人的口味，再加上后来红得发紫的劳拉形像，《古墓丽影》为 PS 开拓欧洲市场立下了不小的功劳。当然，SONY 在本届展会上最令人幸奋的举动就是将 PS 的售价由 299 美元降到 199 美元，价格更平易近人了。

SEGA 由于吃了价格上的亏，SS 的售价直接减半，也达到与 PS 持平的等级，但 SS 的成本比 PS 高，因此为以后无法承受价格压力而不得不退出硬件竞争埋下了隐患。

1996 年 8 月 22 日由 SESA（Computer Entertainment Supplier’s Association 电脑娱乐供应商协会）主办的首界东京游戏展在“晴海东京 BIG SIGHT”开幕，因为是日本国内最具影响力的电玩展，厂商们都全力参展。

96 年的业界并不平静，PS 的如日中天给夕日的电视游戏业霸主任天堂造成强烈的冲击，因此这场展会的主角也变成了 PS。在本次展会上《妖精战士 2》《荒野兵器》是 SONY 全力打造的两款 RPG 巨作，其中的《荒野兵器》系列更是在以后的日子里发展壮大，成为了 SONY 的第一 RPG 品牌。被 SONY 命名为“Edutaiment”的音乐游戏《DEPTH》《PARAPA THEPAPPER》在当时来说是非常新颖的游戏类型，受到了人们的广泛关注。NAMCO 在 96 年的东京电玩展上表现一般，《魂之利刃》的预告片也因为已经推出的街机版画面更高而没有得到太多人的关注。在本次展会上最出风头，最给 PS 争气的绝对是 Square 公司，这次展会上 Square 全力宣传在次世带上

诞生的《FFVII》，更另人惊讶的是 Square 准备了 10 万份 FFVII 的试玩版，所有去参观的玩家都能得到一份，霸气十足。

1996 年的 SEGA 在日本本土可以算是风光八面，主机销售情况一点不逊于 PS，SEGA 很有信心在 97 年春达到 500 万台的销量。而《樱大战》和号称对抗《最终幻想 VII》的 RPG《格兰蒂亚》的参展也得到了玩家们的支持。任天堂从第一界 TGS 就开始不参加 TGS 了，这一举动以后成了任天堂的惯例，当然任天堂 96 年如果要参展的话 N64 上除了几个任天堂自家的作品也没其它可展的了。



1997 年 1 月 31 日，RPG 巨作《最终幻想 VII》在日本发售，SONY 为了给 FFVII 做宣传真是下了血本，并且得到了很好的宣传效果，再加上该作本身的巨大号召力，FFVII 在日本的发售取得了巨大的成功。FFVII 的全体开发人员达到 200 人，制作费用高达 15 亿日元，绝对是代表游戏界 RPG 的最高水平，所有玩到 FFVII 的玩家彻彻底底的感受了到了什么才是次世代的 RPG。当然，FFVII 也有美中不足的地方，虽然她得到了广大玩家的认可，但究其原因是因为《最终幻想》的号召力，SONY 的大规模宣传以及当时算是 RPG 最强的 3D 效果，而其真正的品质其实不如以后的几部最终幻想作品，之所以她比以后的作品都要成功，只能说是因为 FFVII 诞生在了一个人们迫切需要高品质次世代 RPG 的时代。其实每个和我一样热爱 RPG 作品且能静下心来冷静客观的看待 FFVII 的人都能感觉到，最终幻想 VII 的人设不能另人满意，既使是在当时 FFVII 的人设和某些游秀游戏的人设比起来也差那么一点，而对人物的刻划也不太到位，没有后几代作品那种入木三分的感觉，至于剧情我就不评论了，但个人的确不太喜欢，很多专业玩家提出的翻译很烂的问题因为我当年玩的时候即不懂日语也不会英文，就不说什么了，毕竟没有尝试。当然，尽管万众爱戴的 FFVII 有些不能不提的缺点，但在当时那个时代能做出这样的游戏已经非常不容易了，至少她让所有游戏玩家感受到了次世代 RPG 的震撼。人总是对第一次接触到的事物印像深刻，FFVII 不仅得到了老 FANS 的支持，而且还让一大批不太喜欢 RPG 或根本不玩 RPG 的人深陷于此，从此成为 RPG 爱好者，对于这些人来说《最终幻想 VII》是他们在次世代上的 RPG 初恋，因此 FFVII 在从那个时代走过来的玩家心中的地位是崇高的，是无法代替的。也许很多从 PS2 时代才玩游戏的玩

家会处于对传说中大作的好奇去玩 FFVII，而玩过只后不禁大失所望，这个时候请你不要带着对 FFVII 的不满和那些经历过那个时代的 FFVII 铁杆争论游戏的好坏，因为这款游戏在经历过那个时代的游戏人眼中并不仅仅是一款游戏。



美版《最终幻想 VII》于 1997 年 8 月 31 日发售，SONY 对 FFVII 在美国的宣传可以说到了铺天盖地的程度，以后几作 FF 均没有得到如此待遇，因此 FFVII 在美国同样获得了空前的成功。FFVII 重新定意了新时代的 RPG，是 SCEA 发售主机以来最重要的作品之一，其全球出货量达到了 934 万套，其中日本本土 390 万套，海外 544 万套，创造了一个无法超跃的神话。

1996 年 SEGA 的 SS 与 PS 在北美市场狂打价格战，虽然 SS 稍稍领先于 PS，但由于硬件上的问题 SS 的成本始终不能降到一个令人满意的程度，这就是 SEGA 陷入了恶性循还。而 PS 因为设计合理，量产后主机成本得到了很好的控制，因此避免了成本上的巨大压力。很快 SEGA 就无法承受 SS 带来的巨大成本压力，1997 年 SS 在日美两地全面败退。

因为 1996 年的东京游戏展获得了巨大成功，再加上电视游戏的发展在日本如日中天，所以 SESA 决定一年举行春秋两次游戏展，并一直延续到 2001 年。1997 年 4 月 4 日，东京春季游戏展开幕，在本届游戏展上 PS 的游戏可以说铺天盖地的向玩家涌来，SCE 本家的作品在展会上倒不是很抢眼，《攻壳机动队 Ghost in the Shell》和《努力吧！森传君 2 号》还算可以，其他作品都属于小品级。相对于 SCE，第三方场商们可真算积极多了。Square 在本次 TGS 上投巨资，建了所有参展公司里最大的展台，而试玩 Square 游戏的玩家人数也是历界之最，确实，在日本一家独大的 PS 上最令人期待的作品都在 Square 身上了。于 1 月 31 日发售的 RPG 大作《最终幻想 VII》在日本获得暴炸性成功，软件两个月之内狂卖几百万套，为了使 FFVII 热度继续保持，Square 为 FFVII 的宣传不遗余力。而《Tobal》《沙加 开拓者》《前线任务 Alternative》也让玩家们惊喜不已。NAMCO 在展会上力推的两款游戏是未来的模拟空战游戏霸主《皇牌空战 2》和后来被无数玩家奉为经典的《宿命传说》，而且 NAMACO 还宣布会将《铁拳 3》由街机移植给 PS。CAPCOM 方面，因为恐怖 AVG《生化危机》在 96 年发售后，凭借其全新的 3D 动作 AVG 游戏方式成为 PS 在日本本土首个突破百万的游戏，因此其续作的公布也就顺理成章了。不过《生化危机 2》在 TGS 上公布时完成度不高。

从 97 年开始 SS 一直处于亏损中，原为其开发有影响力作品的第三方厂商几乎不存在了，因此 SEGA 在 TGS 上可以说是没拿出什么东西来。

1997 年 6 月 19 日第三次 E3 大展在亚特兰大世界会议中心隆重召开，在本次 E3 大展上 Square 展出了其最强 RPG《最终幻想 VII》，并宣布在 1997 年 8 月 31 日于美国发售。一直以来日系 RPG 在美国没有什么市场，但 FFVII 彻底打破了这种局面，其精美绝伦的画面和非凡的演出效果彻底征服了美国玩家，再加上 SONY 卖力的宣传 FFVII 在美国人气彪升。CAPCOM 所展出的游戏主要是《生化危机》系列，在本次 E3 上 CAPCOM 公布了两款生化作品《生化危机：导演剪集版》和《生化危机 2》，并宣布这两款游戏均为 PS 独占（其实 CAPCOM 在本次 E3 上公布的"生化危机 2"并不是我们所玩到的 2 代，这款游戏后来遭到 CAPCOM 的否定，取消了开发，而真正的《生化危机 2》是 E3 后又重新开发的。不过据说 E3 上的"生化危机 2"在取消开发的时候完成度已高达 70%，被玩家称为"生化危机 1.5"，与后来的"生化危机 3.5"如出一辄。现在回过头来想想，两款已经开发度较高的游戏被取消开发另起炉灶的决定还是很英明的，正是因为 CAPCOM 感于推翻原计划不断创新才有了日后《生化危机 2》和《生化危机 4》获得的巨大成功。去年 E3 靠《古墓丽影》发了大财的 Eidos 今年后劲更足了，不仅公布了 PS 独占的古墓丽影序作《古墓丽影 2》，还请来了印英混血美女 Rhona Mitra 担当劳拉的真人模特抢尽了风头。在本次 E3 上最抢眼的游戏是由 KONAMI 为 PS 开发的《潜龙谍影》，这款游戏公布的实际游戏画面较之以前的 PS 作品画面又有了巨大进步，已经达到了令人惊叹的程度，以致于很多人质疑其真实性。

N64 在日本和北美的首发凭借任天堂多年游戏业霸主的人气都获得了巨大成功，不过因为其骄横的作风和设计上的失误遭到了广大日系场商的抛弃，到了 97 年 N64 在日本快到了混不下去的地步，但在美国的销售势头还是很强劲的，给 PS 造成了不小的压力。而 SEGA 就有些惨了，因为在和 PS 的价格战中早已被 PS 拖垮，所以 SS 已经基本退出了竞争。

1997 年 9 月 5 日 97 年东京秋季电玩展在千叶幕张国际会展中心开幕。展会上 SCE 公布了她们引以为豪的高模拟真实驾使感的《GT 赛车》，这款作品在以后的日子里成为了 RAC 游戏的代表作，其画面表现力也代表了业界最高水平，动辄几百万的销量成为 SCE 本家的杀手级软件。CAPCOM 的《生化危机》取得的巨大成功使 Square 看到了恐怖 AVG 市场的潜力，为了不让 CAPCOM 一家独大 Square 展出了为 PS 全力打造的 3D 动作 AVG 游戏《寄生前夜》，虽然没有实机画面，但其精美的 CG 动画为 Square 博了个满堂彩。由 Square 和 Yuke's 共同开发的立体动作游戏《双界仪》成为 Square 在本界 TGS 上宣传的重点。Square 的首款射击游戏《Einhander》提供了试玩，因其出色的画面效果吸引了大批试玩者。CAPCOM 在展会上放出了其看家大作《生化危机 2》的预告片，另外《洛克人》新作也吸引了不少人的眼球。ENIX 发表了人气大作《星海传说》的有关情报，而《宇宙农夫 ASTRONOKA》也挺有意思，游戏方式与《努力吧！森传君 2 号》相似。《宿命传说》是 NAMCO 为 PS 开发的 RPG 大作，被 NAMCO 继予厚望，为了宣传她 NAMCO 请来了该作的人设，主要声优和主题曲演唱者，并现场发放游戏的试玩版。

1998 年 3 月 20 日，98 年春季游戏展在东京开幕。NAMCO 引以为豪的 PS 版《铁拳 3》是 NAMCO 赢利的关键，本届 TGS 上 NAMCO 的展台就是为了 PS 版铁拳而办的。因为 NAMCO 将街机格斗游戏移植到家用机，特别是自己最熟悉的 PS 上，其超强的移植技术力是无人能比的，因此 PS 版《铁拳 3》的画面效果也的确强的另人感叹，与街机版相比还原度很高，而且还拥有丰富的隐藏模式和隐藏人物，《铁拳 3》的超高素质使其发售后成为 PS 上最具代表性的 3D 格斗游戏。CAPCOM 方面决定把《私立学园》移植给 PS。Square 为 PS 开发的《寄生前夜》被称为是电影 RPG，将《生化危机》的 AVG 游戏方式和 FF 的 ATB 战斗系统相结合。另外《武藏专》也是 Square 在 PS 平台上打造的 ARPG 代表作。

另外为了对抗 PS，SEGA 公布了其最新主机，代号"妖刀"，《樱大战 2》也在会上出尽了风头。

98 年的 E3 展 SONY 组织了一个庞大的展区，面积是所有展区中最大的，而且 SONY 在会场外搭起了"PLAYSTATION 城"，里面有大量试玩台，让无法进入会场的人充份体会 PS 给他们带

来的乐趣。在本届 E3 SCE 本家没有准备多少优秀的游戏，但因为第三方厂商的支持预示着 PS 将走向辉煌。因为 FFVII 在日本本土和海外市场都取得了惊人的成绩，因此 Square 开始扩展 RPG 以外的游戏领域。不光在日本，在美国 Square 同样是玩家们最爱的 PS 游戏开发商，其开发的游戏所受的关注度也是最高。为了进一步打开美国市场 Square 决定不再通过 SCE 代理游戏作品的发行，而是与 EA 合作在美国成立游戏开发公司。在本届 E3 上 Square 的国民级 RPG 最终幻想系列的最新续作《最终幻想 VIII》公布，FFVIII 的公布预示着 PS 又将大卖。而《寄生前夜》《武藏传》和《异度装甲》都比较合美国玩家的口味，所以在大展上也很好的做了宣传。KONAMI 所展出的游戏基本都是 PS 游戏，首次与广大玩家见面的恐怖游戏《寂静领》和早就在美国引起轰动的《潜龙谍影》成为了 KONAMI 宣传的重点。E3 所设的"最佳电子游戏大奖"被《合金装备》摘得。



1998 年年中，KONAMI 为 PS 开发的战略谍报游戏《潜龙谍影》在日本发卖。《潜龙谍影》是 PS 上最重要的游戏之一，是游戏发展史上俱有里程碑作用的游戏，其在玩家心中的地位丝毫不压于《最终幻想》系列。其实 PS 上的《潜龙谍影》并不是系列初代，早在 1987 年第一款《METAL GEAR》就推出在了由索尼，三洋，松下等公司制定的简化版 PC—MSX 上，当初之所以选择在 MSX 上推出《METAL GEAR》是因为 MSX 只有五万日元的售价使其在日本极为流行。后来《METAL GEAR》也在 FC 上以下属公司 ULTRA 的名义发售过复刻版。其实早在一代的《METAL GEAR》中就已经拥有了 98 年 PS 版《潜龙谍影》的所有重要要素，比如玩家调整通讯器频率和其它人物联络，指导玩家游戏并下达任务的"CODEC"系统，敌人往往数量多且力量强大，玩家硬碰硬对服敌人很难取胜，需要躲避敌人才能顺利过关等。《METAL GEAR》具备了当今几乎所有战术动作类游戏及战术谍报类游戏的要素，利用场场景及手头仅有的少量武器和工具在没有和杂兵发生正面冲突的情况下完成指定任务，整个游戏从单纯的清版过关进化到战术应用阶段，开创了战术动作理念，但当年 FC 和 MSX 那可怜的机能根本不足以表现《METAL GEAR》的临场感，真因为如此当年的《METAL GEAR》受到较大关注但没有取得太大的成功，但这种情况从 PS 时代就完全结束了。

MGS 于 1996 年 5 月正式投入开发，整个开发团队由 30 人组成，人物及机体设计是由 MGS 御用画师新川洋司负责，其格独特的设计给人留下了深刻的印像，各个主要人物的性格特征完全可以从脸上表现出来。



在 97 年亚特兰大 E3 大展前，MGS 还仅仅是一款得不到广泛关注的二线作品，不过在本次展会上《潜龙谍影》播放了一段完全即时演算的 CG，那段 CG 虽和真正的 CG 存在不小的差距，但其临场感却是普通 CG 所完全不能比拟的。随着 PS 时代的到来，游戏作品的剧情叙述方式开始渗入电影元素，但因为 PS 的机能还是有限，所有的作品都是在攻略完一个密宫或完成一个任务后插上一段剧情 CG，不免给人以突兀的感觉，而《潜龙谍影》的过场是以全即时演算来表现的，使过场 CG 与游戏真正无缝接合起来，临场感大增，再加上系列制作人小岛秀夫在游戏中大量借用了经典电影中的一些场面，在游戏中画面的视点会随着主角的不同动而改变，再配合交待剧情的过场动画，整体效果就像观看一部电影一样。E3 后 MGS 成了人们讨论的主要话题，其代表 PS 最高水平的画面和电影般的临场感让 MGS 得到了足够的重视。MGS 的主要游戏要素早在 MSX 时代就已定型，PS 版的 MGS 也没有太多进化之处，但 3D 化的全新玩法加上过场 CG 与游戏无缝连接的临场感让 MGS 带给了玩家全新的游戏体验，成为时代的奇迹。PS 版 MGS 发售后遭到玩家狂热的抢购，最终全球累积销量达 700 万套以上，能达到这一天文级销量的游戏在整个游戏发展史上也寥寥无几。在 2001 年美国权威游戏杂志 PSM 评出了"PS 史上 50 款最佳游戏"中，MGS 毫无争议的名列第一，是美国玩家心目中最好的 PS 游戏。



98 年的秋季东京游戏展是 SEGA 和她为了对抗 PS 而即将推出的次世代主机 Dreamcast 的世界，TGS 会场内外全是 DC 那显眼的橙色蚊香标致，而展出的 DC 新作画面的超高素质也是非 PS 所能比拟的，从此 PS 在和 SEGA 的主机战争中失去了机能优势。虽然展会的风头被 DC 抢走了不少，但 PS 展台上的第三方游戏依然多的数不过来，让 SEGA 无可奈何。

SCE 在本界展会上的重点是 PocketStation，SCE 一口气公布了包括国民级 RPG《最终幻想 VIII》在内的数十款对应 PocketStation 的游戏，而 SCE 展台上的每个 SHOW GIRL 脖子上都挂着一个 PocketStation，起到了不错的宣传效果，给人以"惊艳"的感觉。看到 PocketStation 的玩家无不被其可以玩迷你游戏又可以当作 PS 可视记忆卡等诸多实用功能所吸引，PocketStation 受到广范好评。当时很多人都以为 SONY 会借 PocketStation 打入掌机市场，但从 PocketStation 的机能来看 SONY 显然还没有和 GB 一争高下的想法。

在本界 TGS 上国民级 RPG 最终幻想的正统续作 FFVIII 展出了预告片并提供了试玩，而且还公布了新人物 SEED 女教官奎斯提思，其大方得体的型像得到了玩家们的喜爱。不过想在 TGS 上试玩 FFVIII 可不是一件容易的事，展会刚刚开始的第一天 FFVIII 试玩台前就挤满了前来试玩的玩家，想要简单玩一下就要排半个小时以上的队。ENIX 的国民级 RPG《勇者斗恶龙 VII》虽然早就宣布对应平台为 PS，但其制作进度慢得可怜，而在本界 TGS 上仅 30 秒的预告片中的实机画面

真是有够简陋的，画面素质完全配不上 PS 的性能。

98 年任天堂在美国的大作攻势非常猛，N64 上更是出现了首个 Famitsu 满分游戏《塞尔达传说：时之笛》，但因为卡代成本和硬件本身的问题，再加上任天堂的独断专行，最终落了个众判亲离，因为缺伐软件支持 N64 在和 PS 的战争中彻底的失败了，虽在美国取得了一些不俗的成绩，但电视游戏霸主的地位早就不属于任氏了，而是属于 SONY 的终级兵器 PS。到 99 年的时候，PS 的市场已经庞大到难以想像的地步，其实此次世代战争已经结束，SONY 接下来要做的就是在下一场次世代大战中创造新的辉煌。

1999 年 2 月 11 日，Square 国民级 RPG《最终幻想 VIII》在日本本土发售。很多人把 FFVIII 视为神作，确实 FFVIII 的素质不是一般的高，首先 FFVIII 的人物首次按真实比例等场，按八头身制作的人物显得那么真实自然，加上出色的人设完全可以用完美来形容。本作的剧情相比七代有了长足的进步，宏大的世界观，复杂的人际关系，背负命运的主人公们让整个游戏非常饱满，让玩家深陷其中无法自拔。FFVIII 的系统也有了不小的创新，甚至可以让普通玩家不升等级顺利过关，隐藏要素和 miniGAME 更是让游戏充满了挑战。本作的主题曲《Eye on Me》请到了亚洲乐坛天后王菲演唱，旋律凄美动人，成为不朽经典。当时有很多中国玩家都不懂英语，但因为长期玩 FFVIII 最后硬生生把《Eye on Me》的歌词背了下来，不能不另人感叹音乐本身巨大的魅力。《FFVIII》是历代最好的一部 FF 之一，在我的观念里能与她抗衡的 FF 仅《最终幻想 X》一作而已。《最终幻想 VIII》在日本首发当天就卖出了 218 万套，场面异常火爆，游戏发售 4 天后就突破了 250 万套大关。最终全球销量为 825 万套，其中日本本土 370 万套，海外 455 万套。FFVIII 在中国的人气很高，如果加上当年在中国卖出的 FFVIII 散装光盘，《最终幻想 VIII》的最终销量肯定已经超过了 1000 万。我有一个最终幻想 VIII 的忠实 FAN，他在短短两年时间里就购入 FFVIII 正版一套，散装光盘 6 套。

1999 年初，在美国的游戏开发者大会上 SCEA 公布了关于其次世代主机的少许情报，还展示了该主机的高素质技术演示片。

99 年 3 月 2 日，SCEI 在东京举办了盛大的"PLAYSTATION MEETING 1999"发布会，SCE 社长久多良木健宣布 PS 后续代号为"PSX"的主机。在发布会上 SONY 展示了 SQUARE，NAMCO 等旗下最具影响力的五家第三方场商的演示 DEMO，其画面极其精美，让人感受到了次世代 PS2 的超强性能。

99 年的春季东京游戏展上 SEGA 的 DC 因为有超热门游戏《莎木》参展，NAMCO 的《灵魂能力》，TECMO 的《死或生 2》以及备受关注的《生化危机代号维罗尼卡》也都拥有很高的期待度，所以本次大展上的 DC 抢了 PS 不少风头，但 99 年的 PS 已经成为了游戏界的霸主，PS 所占的市场份额根本是 DC 所无法与之抗衡的。本界大会上 SONY 的展台是最大的，但比较遗憾的是 SCE 本身并没有多少另人感到兴奋的游戏，反倒 CAPCOM 在巨大的电视墙上播放的 PS 最新动作 AVG 游戏《恐龙危机》让人眼前一亮，Square 为 PS 准备的"赛车 RPG"《Racing Lagoon》首次与玩家见面。

因为在前不久的游戏开发者大会上 SONY 对次世代主机 PS2 的概况作了简单介绍，因此广大玩家都期待 SONY 能透露更多 PS2 的情况，甚至考虑 SONY 会为玩家准备 PS2 的游戏试玩，但令广大玩家们失望的是在本次 TGS 上 SONY 对 PS2 绝口不提，连宣传片也美有，还在展台边放着一个写有本界 TGS 不讨论次世代主机的牌子，现然本界 TGS 并不是 SONY 公布 PS2 的最佳时机。

1999 年 5 月 12 日，E3 大展在洛杉矶会展中心举行，这界 E3 展完全成了 PS2 的天下。因为 PS 当时已经成为了游戏界的霸主，因此其下一代主机 PS2 的前途一片光明，人们对 PS2 的关注程度无疑是最高的。但因为当时 PS2 游戏的开发度都很低，所以会场上也几乎找不到正在展出的 PS2 游戏，不过为了展示 PS2 的超强机能和压制 DC 的强劲势头，SONY 为 PS2 临时打造

了《GT 赛车》PS2 试玩版，画面效果一流，展示了 PS2 的超强性能。SONY 在 E3 上对外宣布 PS2 的多边形处理能力是 7500 万每秒，这只是一个纯理论的最高值，PS2 根本无法达到这一恐怖的处理能力，显然 SONY 这次吹的有点过头了，不过从 PS 一直到今天的 PS3 索尼好像一直在吹，而且越吹越不靠谱。

当然了，PS 在 99 年仍是最流行的游戏主机，其软件作品的数量与质量也都达到了颠峰，在本界 E3 上 SCE 展出了本社唯一的千万级巨作《GT 赛车》的续作《GT 赛车 2》，内容为前作的 3 倍，倍受玩家期待。

为了对抗 SONY 的次世代主机 PS2，SEGA 公布了 DC 在北美的发售计划，其 199 美元的低廉价格和众多大作及网络功能的支持显得很有竞争力。而任天堂也公布了她们正在开发的代号"海豚"的次世代主机的有关情报，这次老任终于学乖用 DVD 媒体，对厂商也开始边的友好亲切了。本界 E3 传出了微软要推出家用游戏主机的消息，新一轮主机大战马上就要展开，各硬件商都显示出强大的竞争力，PS2 要想继续 PS 的辉煌要克服的困难还有很多。

E3 后 PS2 的各种情报慢慢开始明朗化，SONY 也在 E3 结束几个月后公布了 PS2 将在 2000 年 3 月 4 号于日本本土发售，售价为 39800 日元，而且已经有超过 150 家的软件商已经加盟 PS2，机体的最终规格也同时公布。

99 年秋季东京游戏展的影响和观众人数是历届最高的一次。在本次 TGS 上因为 PS2 的公布，大部分厂商都把主要精力放在了未来王者 PS2 上，而 DC 相对来说就要冷清许多，再加上任天堂又不参加 TGS，会场完全成了 PS2 的天下。因为离 PS2 的发售日只有几个月之遥，所以很多游戏已经拥有了较高的完成度，可以试玩的 PS2 游戏数目众多。SCE 本家的《GT 赛车 2000》是最能体现 PS2 强大机能的游戏，而由后来凭借出色的卡通渲染技术红的发紫的游戏制作室 LEVEL5 开发的《黑云》也有良好的表现。第三方厂商方面，CAPCOM 的 AVG 大作《鬼武者》表现相当抢眼，因为看惯了 PS 的画面，初次见 PS2 上高清析且自然逼真的画面，给人以无法想像的视觉冲击力。与 SONY 关系甚密的 Square 公布的 PS2 游戏仅有《保镖》一款，NAMCO 的《铁拳 TT》给出了完成度较高的试玩版，提供了 6 名可选角色。

相比 PS2，仍处于业界霸主地位的 PS 毫不逊色，Square 为 PS 打造的 AVG 冒险游戏寄生前夜续作《寄生前夜 2》正式公布，CG 背景较之一代有了很大进步，并提供了两个试玩场景。SCE 本家在 TGS 上展出了千万级赛车名作《GT 赛车 2》因为前作在世界上取得了巨大成功，因此 SCE 更是加大了对《GT 赛车 2》的宣传力度，光在展会上摆出的 GT2 试玩台就多达 15 个。由 SCE 投如巨大人力物力开发的《龙骑士传说》的过场 CG 极为精美，吸引了不少人的眼球。

2000 年 1 月 7 日，PS 大作《最终幻想 IX》有了更进一步的消息，Square 美国夏威夷工作室表示预计 2000 年年内发售的 FFIX 的 CG 动画部分已全部完成。开发人员还表示由于 Square 美国分公司前段时间裁去了相当一部分技术人员，严重拖慢了 CG 动画制作进度，Square 决定从 FFIX 以后将 CG 部解散，采取好莱坞外协方式制作 CG。1 月 7 日前 FFVII 游戏部分由日本工作小组开发，开发完成后再与 CG 整合。同样是在 1 月 7 日 Square 宣布全神灌注投入游戏开发，并以 PS2 游戏为主要开发对相，PS 列第二位，而 FFIX 开发顺利的话将在今年夏天与广大玩家见面。

1 月 14 日，虽然 PS2 在北美首发还遥遥无期，但有消息称 3 月 4 号 PS2 在日本发售后，北美版将于 2000 年秋冬左右推出，因此而美国网络购物工司"Game spot"开始接受 PS2 的预约业务，并保证预约的玩家将于 9 月 30 日到 10 月 30 日之间拿到主机，不过预约金高达 399 美元。

同样是 14 日，Square 公布一重要信息，Square 发售的首款 PS2 作品将会是"驾车感觉 Type-S"，本作是一款类似 GT 赛车的赛车模拟游戏，游戏中的车辆外观将与真实车辆一样，还得到了丰田，日产等汽车大厂的支持。在本作中如果玩家切换到车内视点将会看到精美的车内部构造。

“驾车感觉 Type-S”预定春季发售，价格没有公布。

1 月 21 日 SCE 公布了 PS 系产品在 99 年圣诞节前后的销售总额达到了 15 亿美元，其中包括 PS 周边产品及软件。PS 在 11 月初到 12 月底两个月的时间里共卖出了 300 万台，游戏 1500 万套。截止一月初 PS 在北美总共卖出了 2500 万台，成为市场占有率最高的主机，在美国平均 4 个家庭就有一台 PS。看到目前 PS 发展势头良好，SCE 美国分公司宣布 PS 将在 PS2 发售后继续发展，和 PS2 并行开拓游戏市场。

1 月 28 日，为配合 PS2 主机 3 月 4 日的首发，SCE 宣布新成立的 Playstation.com.JAPANA 公司将在 2 月 1 日开张，这家公司提供的服务可以让消费者从网上购买 PS，PS2 及对应的游戏软件，这不仅是为了顺应时代潮流方便消费者，也将积累 SCE 直销主机的经验，为开发 PS2 的电子商务作准备。

Square 千喜祭于 1 月底开办，PLAY ONLINE 从此登场，许多 Square 倡导的网络观念及连线游戏就此等场。Square 还确定 FFIX 将于夏天发售，FFX 将于 2001 年春上市，而 FFXI 将会是一款网络游戏，将于 2001 年夏天上市。

2 月 3 日，ENIX 公司宣部在 PS 上推出的国民级 RPG《勇者斗恶龙 VII》发售日因开发工作上的问题从 2000 年 3 月延期到 5 月底，曾经决定 99 年 12 月 29 日发售的 DQVII 先前已经有过一次延期。

NAMCO 于 2 月初在其官方网站上宣布，与 PS2 同时推出的游戏缩减为《山脊赛车 5》一款，而本来将随 PS2 首发的《铁拳 TT》将延期到 3 月 30 日。

2 月 19 日日本著名网络购物商店 TSUTAYA 展开了 PS2 预约权活动，玩家们加入此抽选活动后，抽中的玩家才能预定 PS2，因为当时别的网络购物商店都不接受 PS2 预约，这项活动就更加引人注目，但此活动有时间限制且仅限日本当地。

2 月中旬，SCE 对 PS2 将无法完全向下兼容 PS 所有游戏作出了正面的肯定回答，投资人怕为了使 PS2 完美兼容 PS 游戏，SCE 将推持 PS2 发售时间，SCE 股票在东京证券交易市场暴跌，后来 SCE 出来说明 PS2 虽然无法完美向下兼容 PS 游戏，但 PS2 仍将于 3 月 4 日发售，SCE 股票马上开始暴涨。

2 月 20 日由 Square 推出的 PS 游戏《放浪冒险谭》被日本权威电玩周刊 FAMI 通评为 40 分满分，《放浪冒险谭》也成为游戏史上继《塞尔达传说 64》，DC 版《灵魂能力》后第三个 FAMI 通满分游戏。

2 月下旬在美国得到许可并顺利上市的 PS 模拟器“Virtual Game Station”侵犯了 PS 主机在制作过程中的多项专利技术，遭到了 SCE 的起诉。

2 月 21 日 SCE 宣布 Playstation.com 上已经将 3 月 4 日 PS2 发售当天所能拿到的 PS2 主机全部预定了出去，玩家想在 3 月 4 日拿到主机的唯一办法就只剩下早早去游戏店门口排队了。

SESC 于 2 月 23 日公布了 2000 年春季东京电玩展的参展软件，展会上总共将展出 148 款游戏，而以 PS 为平台开发的游戏就多达 50 款。

2 月 17 日，“PLAYSTATION FESTIVAL 2000”在东京幕张开幕，玩家和业界人士可以在这次活动上赶在 PS2 发售前抢先体验 PS2 所带来的乐趣，现场还为了让大家更了解 PS2 专门对 PS2 的详细性能进行了解说，Square 在活动上举行了软件发表会，正式宣布于美国迪斯尼公司合作为 PS2 开发一款大作，而这款大作的角色设定将由担任“FFVII”人设的野村哲也担当。另外

CAPCOM 宣布将与 GAME ARTS 合作开发 PS2 版生化危机，而 TECOM 著名制作人也宣布了《死或生 2》PS2 移植版的存在。

3 月 1 日离 PS2 发售只剩 3 天，SCE 社长 PS 生父久多良木健对外表示 PS2 的首批出货量将达到 100 万台，这个数字的确大到有点令人不敢相信，看来 SCE 对 PS2 的首发作了充分准备。与此同时因为 SCE 经营的网上购物商店 Playstation.com 于 2 月开始接受 PS2 预订，导致登陆人数爆增，Playstation.com 刚接受预定 5 分钟就出现了死机，SCE 被迫向 IBM 公司求援进行服务器增强，服务器由原来的 20 台增加到 35 台，缓解了一部分压力。

PLAYSTATION2

开创新时代的史上最强主机

PLAYSTATION2

售价　39800 日元
首批销量　98 万台
全球累计销量　1 亿 1 千万台以上

主机规格

CPU　128 位 EE，运行频率 294.912MHz
GPU　GS，主频 147.456MHz
内存　32MB RDRAM
显存　4MB
最高解析度　1024X768
最大发色数　1677 万色
多边形处理能力　7500 万/秒
软件载体　四倍速 DVD-ROM

发售的重要作品

《鬼武者》系列
《鬼泣》系列
《王国之心》系列
《真三国无双》系列
《最终幻想》系列
《勇者斗恶龙》系列
《潜龙谍影》系列
《GT 赛车》系列

2000 年 3 月 4 日，SONY 最强主机 PS 的继承者 PS2 于日本本土发卖，引发史无前例的抢购狂潮。东京秋叶源电器街排出了惊人的 5000 人长队，场面当壮观，而排在最前面的人早已搭起了帐棚，据采访他们早在四天前就在卖店前"安家落户"了。早上七点，超大屏幕上的倒计时结束，人们的热情到达了顶点，其首发盛况空前火爆。3 月 10 日，SCE 对外宣布，PS2 发售仅 3 天就售出了 98 万台，成为史上销售速度最快的主机，又创造了一个业界神话。

PS2 主机选在 2000 年 3 月 4 日发售还有更有意思的含义。因为公元 2000 年是平成 12 年，PS2 的发售日也可以说是平成 12 年 3 月 4 日，这神奇的 1234 充满创意，和 PS 的 12 月 3 日异曲同功。

3 月上旬，Square 在记者会上表示该公司为 PS2 开发的 FF 正统续作 FFX 如果开发顺利可能会在 2001 年春季与广大玩家见面，而 FFIX 由原先预定的 2001 年夏发售推持到秋季。

同是 3 月上旬，SCE 宣布日前已提供了 NAMCO 公司 PS2 互换基板用软件的软件开发工具，PS2 互换基板于 PS2 主机硬件原理相同，厂商在将广受好评的街机游戏移植到 PS2 上时可以大量节约开发费用及开发时间。

3 月 17 日，微软在美国和日本同时举行发布会，会上展出了早在 99 年 E3 展上就走漏口风的次世代家用游戏主机 XBOX，次世代的 XBOX 将拥有强大的机能。对于 PS2 来说，XBOX 将是以后竞争中最大的对手，因为推出 XBOX 的并不是别人，正是富得流油的微软，比尔盖茨和他的微软没有别的，就是有钱。正因为有了钱很多事就变得好办了，XBOX 在和 PS2 的竞争中至少不会被资金问题拖垮。

3 月下旬，SCE 的电子商务相关网站 Playstation.com 布告栏公布了使用 PS2 的一些注意事项，如 PS2 不能斜置运行游戏或 DVD 光盘，当软件在 PS2 内运行时也不能移动 PS2 本体，这些操作都有可能造成 PS2 的故障。

在 PS2 发售以前就有人透露首批 PS2 可以播放全区域格式的 DVD，但在 PS2 发售后经过玩家测试证明 PS2 只能识别 2 区也就是日本本土的 DVD 区码。不过在 PS2 发售两周后一国外网站传出用一种遥控器可以干绕 DVD 播放软件对 DVD 区码的检测，利用此漏洞玩家就可以在 PS2 上观看任一区码的 DVD。在 PS2 全区播放事件发生后，SCE 为了阻止日本玩家在 PS2 上观看其它区码的 DVD，将在下一批 PS2 发售的时候同时推出新版 PS2 的 DVD 播放程序，解决这一漏洞。而对于利用 PS2 漏洞观看 2 区以外 DVD 造成故障和播放 DVD 时出现跳音现像的玩家，可以自愿寄回光盘换新版本驱动程序解决相关问题。

2000 年春季东京电玩展于 3 月 31 日开幕，因为 2000 年日本游戏业开始衰退，TGS 的观众大幅减少，参展商也因越来越注重游戏业发展如日中天的北美，将不少重要作品或信息留到 E3 展时发表，所以本届大展参展游戏及参展场上都有不同幅度的减少。在 TGS 上 SCE 的表现较差，不仅展台变小了，而且很冷清，倒是第三方场商推出的 PS/PS2 作品让人感到异常兴奋。Square 展区中部有一个名叫"Square 剧场"的放映区，相当惹眼，而放映区内播放的《最终幻想 IX》和《保镖》无疑是最受瞩目的 PS 和 PS2 游戏，而 PlayOnline 的宣传片也很吸引人，整个会场中 Square 展区是人气最高的。Tecmo 从 DC 时代就以《DOA2》中大胸+魔鬼身材的性感女性角色吸引了相当一部分男性玩家。这次原为 DC 独占的《DOA2》因为销量不佳成本难以回收而决定推出 PS2 版，Tecmo 在本届 TGS 上的主打游戏就是 PS2 版《DOA2》，不过画面与 DC 版相比差别不大。NAMCO 的传说系列最新作《永恒传说》素质很高，因为继承了传说系列的特质，本作在 TGS 上人气很高，NAMCO 展台中部大屏幕上也来回播放《永恒传说》的宣传片。

4 月 14 日 SCE 公司推出的 PS 专用 PDA 游戏"随身玩伴"获得了由 CESA 主办的第四界日本游戏大奖，同时本游戏还同时获得了游戏设计奖和角色设计奖。

4 月 21 日，SCE 表示 PS2 自 3 月 4 日发售到 4 月 16 号已经卖出了 200 万台。三月底 SCE 统计 PS2 总销售出货量是 140 万台，而接下来在短短的 16 天时间里 PS2 又卖出了 60 万台，数量惊人。另外 SCE 还表示以后 PS2 的月产量会维持在 50 万台左右。

2000 年 5 月 11 日第六届 E3 大展在洛杉矶会展中心开幕，因为 128 位次世代主机大战随着 PS2 的发售正式开始，这个时候的游戏界往往充满了商机，所以参展公司都全力参展，光本届

展会展出的游戏就有 2400 多款，和东京游戏展的平淡形成鲜明的对比。在本届 E3 上 SCE 正式宣布美版 PS2 将于 2000 年 10 月 26 日发售，售价为传统的 299 美元，并预计 01 年 3 月底 PS2 将在北美出货 300 万台。SCE 还宣布 PS2 的网络服务 edistribution 将在 2001 年启动，第一阶段为游戏在线服务，第二阶段为网络游戏下载。 本此 E3 上的 PS2 游戏真是超级豪华。《街头霸王 EX3》《黑云》《保镖》《GT 赛车 2000》《装甲核心 2》等一系列大作重磅出击，不过最令人震惊的是 KONAMI 公布的长达十分钟的 MGS 预告片。继 97 年 E3 上 PS 版 MGS 惊艳全场并以完美的表现在全球狂销 700 万套以后，MGS2 再次以细腻的即时演算征服了所有观众，MGS 无疑是本界 E3 最闪亮的明星。虽然 PS 在其后续主机 PS2 光芒的照耀下失去了原先的色彩，但毕竟在美国人们玩的仍然是 PS，所以 PS 的软件阵容也丝毫不输给 PS2。《最终欢想 IX》《勇者斗恶龙 VII》《恐龙危机 2》《寄生前夜 2》《天诛 2》《龙战士 4》等大作都吊组了美国玩家的胃口。

5 月 16 日 SCE 对 Bleem 公司提出控告。早些时候 Bleem 在世嘉的 DC 上推出了一款名为"Bleemcast"的模拟器，该模拟器可以在 DC 上运行 PS 游戏，更令人感到不可思议的是 Bleemcast 非常强大，不仅可以使 DC 运行 PS 游戏，而且画面和读碟等方面有了不小的进步，甚至超越了 PS2 运行 PS 游戏时的画面，SCE 对此很是紧张，表示要采取行动。不久后 SCE 就以 Bleem 侵犯了她们 6 项专利，而且 Bleem 在模拟器宣传海报上用了 PS 软件的游戏画面，也属侵权行为。Bleem 在得知 SCE 的起诉后说 SCE 是在欺凌游戏业的弱者。不过说实话 Bleem 是挺惨的，一个小公司好不容易开发出一个完善且热门的模拟软件，结果还没卖几台就让 SCE 告了个底儿朝天。

6 月 1 日，SCE 宣布为了改善 PS2 在日本缺货严重的情况以及在北美发售时有充足的货源，决定投入 1250 亿日元扩大 0.15 微米至 0.18 微米生产线。去年 SCE 已经投入 1300 亿日元改建生产线，再加上本次扩建，将会使月产芯片能力提高的 1 万枚/月。这次扩建计划不仅能提高 CPU 及绘图芯片 GS 的产量，还使 DVD/CD 的相关 LSI 电路集成化，使 PS2 生产成本下降，生产能力也将进一步提高。

6 月 16 日 SCE 在东京举办的"Playstation Meeting"上 SCE 社长久多良木健先生表示在购买 PS2 的玩家中，有 30%的人是首次接触电玩，看来 SCE 将拓展新玩家群也是 PS2 时代的工作重点。久多良木健还说 PS2 很快将在日本达到 400 万台的销量，北美和欧洲各 300 万台，也就是会达到 1000 万台的惊人销量。现在正在开发中的 PS2 游戏多达 389 款，SCE 还表示将努力发展 PS2 的网络功能。

SCE 因为针对 PS2 日后对应的一线多频道输出方式高速网络功能所需要大容量资料传输和保存问题，决定于 2000 年秋冬在日本本土推出 PS2 专用硬盘。SCE 即将推出的这项周边不仅能很好的解决大容量资料传输和保存问题，还把硬盘和以太高速网络整合了起来。可以说本硬盘周边是硬盘与以太高速网络配件整合后的产物，将通过 PC 卡和 PS2 连接。用 DSL 进行高速网络连接也就变为了现实。原来预定提供网络电子商业服务的"e-Distribution"也将尽早开始运行。这款硬盘周边除了对应网络还可以在平时进行 PS2 游戏或程序时作出资料暂存动作，使 PS2 运行软件时剩去一大部分读取时间。对于多片装的游戏或资料，玩家可以将软件内容事先全部拷入硬盘中，不仅资料读取快还不需要换盘。而 PS2 版硬盘的容量没有确切表明，预计在 40-50GB 之间。另外还有一条消息，将于 2000 年 10 月在美国发售的美版 PS2 其 LSI 晶片制造技术会由 0.25 进化到 0.18，这样的话 PS2 的内部机板会缩小一半以上，因此北美版 PS2 将于机身内预留出放硬盘的空间，也就是说硬盘变为内置。

"Playstation Meeting"上除了公布对应 PS2 的硬盘，还公布了迷你型 PS，这款迷你 PS 外观小巧可爱，很让人喜欢。PS 自 94 年底发售以来深受广大玩家的喜爱，而到目前为止 PS 的全球出获量已达到惊人的 7500 万台，是目前世界最流行的游戏主机。这次公布的型号为 SCPH-100 的迷你 PS 继承了 PS 原有的全部机能，还整合了网络功能，是一台个人网络整合游戏机。PSone 采用了适应网络时代的最新设计，大小只有原 PS 的三分之一，明年还预计会推出 PSone

专用便携液精显示器，使 PSone 具有极高的便携性。

2000 年 7 月 7 日，Square 旗下最具影响力，有国民级 RPG 之称的最终幻想系列正统续作《最终幻想 IX》在日本本土发售，这也是 PS 上的最后一款正统 FF 作品。Square 在 PS 上发售的前两款作品 FFVII，FFVIII 都有几百万的惊人销量，这次的《最终幻想 IX》也必将成为永远被人们铭记的传世名作。早在上个月 FFIX 的预约量就达到了 50 万份，进入 7 月以来，预约量开始暴增，发售前夕已达到 135 万套，这个数字比当年在 PS 全盛时期发售的 FFVIII 的 167 万套的预约量差不少，但这必竟是在 PS 市场慢慢委缩的 PS 晚期，而且也没有 FFVIII 长期铺天盖地的宣传，能有超过 100 万的预定量实属不易。7 月 7 日日本各大游戏店开门前，门外就已经聚集了大批准备领取早就预约好的 FFVII 的玩家。据统计 FFIX 的首批出货量达到了 260 万套，这 260 万套都是在首发时被卖光了，Square 将在不久后追加 20 万套 FFIX，随着 FFIX 的热销 Square 的股价也开始暴涨。

8 月 24 日，任天堂在东京的记者招待会上向世界公布了其最新的次世代主机，并将该主机正式命名为 GAMECUBE，预计将在 2007 年 7 月推出。任天堂吸取了 N64 采用卡代媒体这一重大教训，终于将卡带改为 8CM 的 DVD 光盘，容量为 1.5G，是 N64 卡带的 150 倍，而且采用了松下公司特有的著作权保护技术，能很好的防止散装光盘，事实也证明这种技术很强大，NGC 因为有了这技术成为 3 大主机中最后被破解的，虽然最后还是被破解了但又有什么关系呢，我们伟大的散装光盘商是无所不能且技术实力深不可测的，只要是游戏主机就一定会被破解，NGC 能成为最后一个被破解的已经是种成功了。NGC 的 CPU 用的是代号"月光"的 IBM Power PC 处理器，在开启材质贴图和特殊效果时能达到每秒 600~1200 万个多边形的处理能力，是 N64 的 40~80 倍。不过令人遗憾的是 NGC 没有 DVD 功能，任天堂表示 NGC 始终是一台单纯的游戏主机，始终只开发优秀的游戏作品奉献给大家。这次的任天堂吸取 N64 失败的教训，硬件很强大且便于开发，而且对第三方厂商也友好了很多，放下了以前骄横的作风，看来不论多么强的的硬件商没了第三方的支持也是白搭啊。虽然 N64 失败了，但当年那股霸气和知明度还在，所以 NGC 也必将是 PS2 成功道路上的一个强劲对手，2001 年的主机大战一定更精彩。

8 月 26 日经历数次延期的日本国民级 RPG《勇者斗恶龙 VII》终于发售了。因为延期两年，离上一作发售已有 5 年之久，再加上对应的机种是全球出货量近 8000 万的 PS，因此玩家们对《勇者斗恶龙 VII》的期待程度已经到了无以复加的地步，已致在本作发售的前一天晚上各大游戏专卖点门口就站满了等待游戏发售的游戏迷，而发售当天场面更是空前火暴，所有游戏店门口都排起了长到不能再长的队伍准备领取早就被他们预定好的游戏。据当时专卖店的统计，DQVII 发售当天就卖出了 195 万套，因为没有足够的货源很多玩家当天都没有买到软件，第二天 ENIX 赶工追加的 15 完套碟片也马上被抢购一空，售发当周 DQVII 就卖出了 320 万套，ENIX 和她的 DQVII 向我们诠释了什么叫国民级 RPG。本来决定于 98 年上市的 DQVII 因为剧本过于庞大，系统调试等种种原因数次延期，于 2000 年 8 月才上市的 DQVII 拥有广阔的世界，适合更广泛的人群。就在 DQ 发售不久，福岛社长表示目前 DQ 销售势头强劲，预计光在日本本土就能卖出 330 万套，他还说只要 SQUARE，NAMCO，KONAMI 这样游戏戏大厂将最重要的游戏推出在哪部主机上面，那么那台主机的销量就会占优，而以后 ENIX 将在卖的最好的家用主机上推出 DQ 正统续作（其实 DQ 一直是发售在销量最好的家用主机上，这样说反而让人有些反感）。说实话，《勇者斗恶龙 VII 伊甸园的战士》素质很差，技术实力一般的"HearBeat"开发的本作画面根本达不到 PS 应有的水平，游戏的剧情和系统也很一般，更可气的是存在大量 BUG，有些还十分严重（正因为 DQVII 素质低下，HearBeat 被取消了 DQ 的开发资格，于 2002 年破产）。DQVII 能大卖只能归结为国民级 RPG 的号召力和影响力，但要一直这么下去的话就算是 DQ 也要玩儿完，因为打造一个广受玩家喜爱的系列作品很难，但葬送一个这样的系列却是那么简单，一但玩家的心死了，那么一切都结束了。

9 月初，日本业界的研究机购对新一轮主机大战的前景做了市场调查，主要是针对玩家明年的主机购买意向，打算购入 PS2 的玩家竟高达 74%，这是个怎样的数字啊，PS2 受玩家的支持程度是空前的。

PS2 发售七个月后，DVD 的销量已经超过了传通录像带，与前年同期相比 DVD 影碟的销售量增长了 280%，可见 PS2 的发售推动了 DVD 市场，使 DVD 市场得到高速发展。

2000 年 9 月 22 日，秋季东京电玩展开幕，这届电玩展是 TGS 开办以来观众总合破百万的一届。本届展会 SCE 展出了 PS2 专用硬盘，《GT 赛车 2000A 规格》吸引了不少前来试玩的人。CAPCOM 在大会上宣布她们为 PS2 打造的 AVG 大作《鬼舞者》为了提高品质将从 2000 年 11 月沿期到 01 年 1 月 25 日，对此失望的玩家只能通过试玩来解解谗。而 NAMCO 的《永恒传说》也终于在本次展会上提供了试玩。为 PS2 开发的由国际摩托车连盟授权的《摩托 GP》更是令人期待。之前因为《决战》名利双收的光荣又公布了最新的《决战 2》，号称同屏 500 人。

10 月 21 日，日本经济新闻网站上暴出一条重大消息，Square 的杀手级软件 FF 将不再由 PS2 和 WSC 的独占软件，Square 将加盟巨鳄微软。这则传言早在已前就存在，但 FF 将加入 XBOX 游戏阵容的传闻还是引起了不小的轰动。日本经济新闻上说 Square 早就收到了微软的开发工具，在对 XBOX 主机性能和开发工具进行评估后，XBOX 版 FF 的开发计划也正式启动。Square 预计推出的网络版 FFXI 将会有 XBOX 版，这样 FFXI 将会有 PS2，XBOX，PC 三种版本推出，通过“Play Online”的网络服务三种版本的 FFXI 玩家将共同进行游戏（经济新闻也真有预见性，FFXI 没在 XBOX 上推出，倒在其下一代主机 XBOX360 上推出了）。面对这条消息当事两方都很低调，日本 XBOX 事业部小组经理吉冈直人表示目前还无法认定 Square 一定会加盟 360，但微软的确想得到 FF 这样的超杀手极软件。而 Square 宣传部也表示对于加盟 XBOX 还没有任何正式消息，而 FF360 版是否推出也无可奉告。但如过 XBOX 版 FF 真的推出，那对 PS2 的称霸是很不利的。

10 月 25 日，SCEH 宣布亚洲版 PSone 将于 11 月 30 日同 SCE 为全体华人打造的武侠 RPG《射雕英雄传》同时发售。

10 月 26 日 PS2 在北美首发，但因为 SONY 自行设计生产的绘图处理芯片产量严重不足导致 PS2 产能降低，发售当日只有 50 万台的出货量，对此 SCE 向广大玩家表示道歉，并承诺以后每周将向北美提供 10 万台 PS2，甚至将调配原本在日本上市的 PS2 来供应北美，可见美国市场的重要性。因为 PS2 北美首发时间在圣诞节前夕，而每逢此时各大主机及软间都能取得很不错的销售成绩都会有大副度提高，就算是平时人气低迷的机器只要做好宣传都能有所收获。而 PS2 发售时供货不足的话，不仅错过了年末商战主机大卖的机会，SONY 和她的 PS2 在玩家心目中的地位和信誉度也会受到一定影响，这无疑是给其他主机创造了机会。

10 月 26 日，SONY 专务森本昌义发表财务报表，SONY 在本财年出现了 684 亿日元赤字，而 SONY 官方表示赤字原因为游戏部门和哥伦比亚电影公司的亏损。在 2000 年第二季度 PS2 本体总出货量为 98 万台，软件 340 万套，总出货量 325 万台，软件 800 万套。PSone 出货 237 万台，软件 800 万套，PS 主机累计出货 7592 万台，软件 6 亿 9000 万套。

11 月 4 日，Square 宣布美版 FF9 将在 11 月 14 日在北美上市，为了让 FF9 取的更好的成绩 Square 特别制作了美版广告片在全美 1941 家映院的 244 部影片中穿插播出，做到了真正的铺天盖地。

因为 PS2 产能严重不足，在抽调日本主机解决美国主机短缺问题后，SONY 无力保证欧洲的原有出货量，本来在欧洲将首发 20 万台缩减为 16 万 5000 台。

2000 年 12 月 23 日~24 日，在日本集英社主办的“JUMP Festival2001”中，Square 的终级大作《最终幻想 X》与广大玩家见面了。借助 PS2 的强劲机能，FFX 画面很逼真，镜头运用灵活，从由少年跳跃杂志公布的画面，FFX 的画面表现力的确是目前所有 PS2 游戏中最强的。

日本软件公司 Ergosoft 宣布他们针对 PS2 网络开发的浏览器"EGBROWSER"将于 01 年 3 月上市，售价 3800 日元。这种浏览器可以上网浏览网页，收发 E-mail，还能播放 MP3，另外对应 PS2 的 56K 窄频调制解调器也将在 3 月推出，PS2 网络计划也会在 3 月启动。

2001 年 1 月 25 日，CAPCOM 的 AVG 大作《鬼武者》发售，本作是以日本战国时代为背景的游戏，但并没有依照史实，以织田信长为首的敌方角色全部魔化，而主角明智左马介也因为拥有"鬼之胧手"而拥有了鬼之力，为救自己的爱人向魔王信长发起了挑战。因为以国际巨星金成武的形像来制作明智左马介这一形像，因此从本作公布之初就受到了广泛关注。由于极高的画面素质，创新的系统和以战国为背景的优秀剧情，《鬼武者》的销量很快突破了 100 万，本作更是有幸成为了 PS2 上第一个突破 100 万套大关的游戏（2002 年 CAPCOM 公布鬼武者的销量突破了 200 万套，其中日本 110 万套，美国 62 万套，欧洲 29 万套）。

2000 年随着 PS2 的发售，SEGA 的 DC 在缺乏软件的支持下程现下划趋势，很快就在日本和北美两大市场全面溃败，显然 DC 大势已去，2001 年 3 月 DC 退出家用硬件市场，世嘉最后的梦想被 PS2 击碎了。

2001 年 4 月 30 日~4 月 1 日春季东京电玩展开幕，本届 TGS 的主题是"游戏是打开 21 世纪的娱乐"。不过另人担忧的是日本游戏产也正在连年委缩，玩家正在逐渐减少，而本次 TGS 的参展游戏商也为历界最少，仅仅只有 53 家。SCE 的千万级巨作《GT 赛车》最新作《GT 赛车 A 规格》因为是发售前最后一次出展，除了普通的试玩台外还有 9 个配备了 GTForce 方向盘的豪华试玩台，而《两人的烟花》《多罗的假日》《蚊》虽不是什么大作，但创意十足，吸引了不少玩家的眼球。因为 FFX 的延期 Square 的业绩受到了不小的影响，但在制作组全体人员的努力下展会上展出的 FFX 完成度已到了 80%，Square 摆出 70 台 FFX 试玩机让玩家试玩，不过这根本不能满足狂热玩家们，试玩台前总是挤满了人，至少排半小时的队才能玩那么一次。NAMCO 的《异度传说》人气很高，《皇牌空战 4》《风之克罗诺亚 2》也参加了展出。CAPCOM 方面正式公布了《Capcom VS SNK2》，期待度很高的《鬼泣》没有提供试玩，仅仅播放了宣传片。

2001 年 5 月 16 日~18 日第七届 E3 大展如约而至，PS2 在北美的首发十分火爆，截止 E3 前已经卖出了 300 万台，全球销量也早已突破了 1000 万台。SCE 宣布与 AOL 时代华纳合作推出 PS2 网络服务。而本次 E3 上 PS2 做到了真正的大作云集，KONAMI 最强谍报 ACT《潜龙谍影 2》全力参展，Square 的白金大作 FFX，极度写实的恐怖 AVG《寂静领 2》和《GT3 A 规格》都让北美玩家深切体会到了 PS2 时代的到来。

2001 年年中，单在日本国内 PS2 的出货量就由去年同期的 98 万台猛增至 462 万台，PS 主机也因推出了小巧可人的新型号由 63 万台增长到 321 万台，PS2 游戏由去年同期的 170 万套猛增至 1150 万套，PS 游戏由 1800 万套增至 2000 万套，随着主机制作成本的降底和软件的热销，当初用来开发 PS2 的巨额研发费也得到消化，最终实现了 SCE 的扭亏为盈（今年中期 SCE 盈业额为 2427 亿 9500 万日元，比去年同期增长 98.2%，纯获利 40 亿 7400 万日元）。



2001 年 7 月 19 日，Square 在 PS2 平台上推出的首款 FF 正统续作《FINAL FANTASY X》在日本本土发卖，这款情节曲折感人至深的 RPG 全球共卖出了 750 万份，至今仍是很多 FF 迷及 RPG 爱好者心中的最强 RPG，此款作品对我而言意义十分重大，这么多年过去了 FFX 在我心中的地位一直是最高的，当年 400 个小时的奋战让我永远无法忘记。对于从 PS2 时代才开始玩游戏的人来说 FFX 是他们认识 RPG 的第一步，在他们心中 FFX 就像老玩家心中的 FFVII 一样伟大，只不过 FFX 并不仅仅是因为初次相遇是最美的这一理由被玩家铭记，就游戏本身而言不管是画面，剧情，系统，音乐都堪称完美，仅凭这些本作就应当得到所有人的尊敬。

本作因为对应 PS2，因此画面较前几作来说有了质的飞越，画面清新亮丽，大部分场景已完全 3D 化，以前必需用 CG 表现的剧情现在可以用即时演算代替，就连人物的面部表情也能很好的表现出来。战斗行动顺序为可视，代替 ATB 的根据速度和行动内容计算出可以行动的时间，决定行动顺序的 CTB 系统，战斗中可随时换人，获得 AP 完成晶球盘代替升级等等要素都标致着 FF 的不断创新。当然，在 FFX 所有优点中最让人无法忘却的就是男女主角那一段感人至深的爱情故事，主角一行打败了 Seymour 逃出圣贝贝鲁宫后来到了 Macalania 森林，那是一个静静的夜晚，尤娜站在水中，漫天的幻光虫把湖水映的那么美，但尤娜发现自己的信仰和追求只是一个骗局，尤娜心情极其底落，那时候的她甚至不知道以后这条坚难的路该不该走下去，就在此时提达拥住尤娜，轻轻的吻了下去，此时的尤娜既幸福又对未来充满了希望，就算所有人都离她而去，就算世界马上

要毁灭，至少还有他在身边。



寄语在风中，游荡在心中；是你带来云彩的明天和那急促的脚步声；在那月光闪烁的镜中，那是我颤动的心。流动的繁星像那洒落的饱含柔情的眼泪。依偎在你的怀中，恍若夜晚依稀的梦。风停了，那是你温柔的昵语，在幻云破碎天传来的遥远的声音。月光似水的镜中流动的心，就像那闪动的星星，流淌出难以掩藏的泪水。抚摸你熟悉的面容恍若清晨美好的梦！多美好啊！如果两人能够携手同行。是的，只想和你同行，携手漫步在属于你的街道上……

历时 3 年，耗资 1.4 亿美元的最终幻想电影版于 9 月 15 日在日本公映，但票房很不理想，第一周仅仅在票房排行榜上排在第二位，第二周迅速跌到第四，而在北美地区 FF 的票房更是惨不忍睹，和同期上映的《千与千寻》异常火爆相比票房甚是惨淡，1.4 亿巨额开发费用血本无归，走投无路的 Square 只好退出电影界。Square 在游戏上从来就是大投入换来大产出，显然 Square 认为这一招用在电影业同样奏效，其实这一极巨危险性的制作策略不管用在游戏或电影界都存在巨大引患，一但引患爆发，整个公司都会受到毁灭性打击，这次电影的失败就是对 Square 这不考虑后果进行大制作的最好教训。虽然刚发售不久的 FFX 在日本空前成功，总共卖出了 220 万套，但相比电影的 1.4 亿也就算不上什么了，巨额开发费无法回收，Square 面临公司成立来最大的危机。10 月 9 日，SONY 以 149 亿日元收购了 Square19%的股份（1120 万股），成为 Square 的第二大股东。虽然 SONY 在 S 社的地位提高后将在其内部拥有相当的决策权，但 SONY 表示不会阻止 S 社给 NGC，XBOX 开发游戏，Square 对在哪台主机上开发什么游戏拥有自主选择的权力，而 Square 也表示她们正在和其他硬件场交涉，准备为 PS2 主机以外的机种开发游戏，但 SONY 为 Square 雪中送碳紧急注资并不会给 S 社带来压力，S 社将始终把不同的作品放在最适合这部作品的主机上。当然，SONY 的收购给了 Square 足够的资金来摆脱困境，从此 SONY 和 Square 的关系更加亲密，虽然为了早日摆脱困境 Squane 会给其他主机开发游戏，但

日后 S 社的最强 RPG《FF》系列正统续作 PS2 独占的可能更大了。

9 月 20 日，PS2 专用键盘（SCPH-10240）和 PS2 专用鼠标（SCPH-10230）发售，售价分别为 3000 和 4000 日元。PS2 专用键盘均以黑色为主，印有蓝色 PS2 字样，和主机风格完全一致。

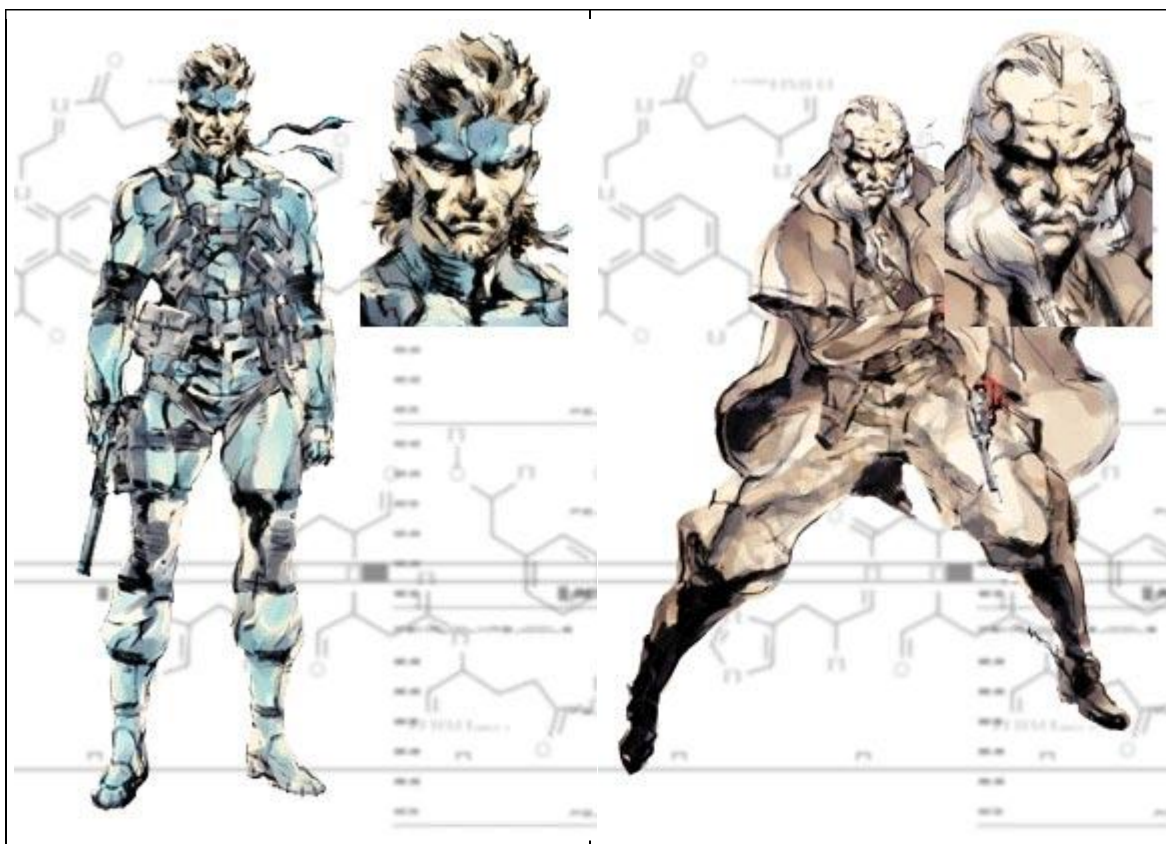
9 月 26 日，为了在销售旺季圣诞节取得好的销售成绩，SCE 在欧洲实施全面降价，英国的 PS2 由 270 英镑下调到 199.99 英镑，法国由 2790 法朗下调到 1990 法郎，而在德国则由原来的 799 马克下调到 599 马克，平均降副为 30%，原本比较昂贵的 PS2 变得便宜了好多，便宜的售价将激起人们的购买欲，PS2 必将在圣诞节年末商战取得巨大成功。

2001 年 9 月 27 日，KONAMI 恐怖 AVG 名作寂静岭系列最新作《寂静岭 2》发售，虽然在日本因为较为晦涩不易理解的剧情和令人压抑的气氛本作只卖出了 10 万份，但在北美还是得到了广大玩家的普遍认可，刚上市不久就卖出了 50 万套，一直雄居游戏排行榜榜首，在欧洲的预约量也很快达到了 35 万份，销量破百万没有任何悬念。说实话《寂静 l 岭 2》的素质完全对得起 100 万的销量，画面非常写实，在大雾的称托下把整个寂静岭表现的十分诡异，让人从心底产生出一种淡淡的恐惧感。不过本作最吸引人的并不是画面，而是那晦涩难懂的剧情，复杂的人际关系和与剧情结合自然不作做且密不可分的迷题。和上一代作品游戏带有浓重宗角色彩不同的是本作以"罪"为主题。三年前，主人公"詹姆斯"的妻子患了绝症，深爱妻子的詹姆斯整日在医院照顾妻子，但因为病痛的折磨日渐憔瘁，精神崩溃的妻子总无端向詹姆斯发脾气，詹姆斯知道妻子的病已无药可救，等待她的只有死亡，而自己能做的只有看着妻子死去，因此詹姆斯内心深处饱受折磨。他更甚至想到了让妻子玛丽安乐死，因为在现在这种妻子受苦自己身心俱疲的情况下不仅能让玛丽解脱，自己也能不再被眼下这种情况折磨的死去活来。很快，玛丽因为病情恶化离开了人世，受到沉重打击的詹姆思想到自己曾经想过让妻子安乐死这样不可原谅的罪恶念头内心充满犯罪感，甚至认为妻子就是他杀死的。正因为如此詹姆斯来到了自己潜意识中的，存在于自己内心深处的赎罪地"寂静岭"。在本作中出场的所有人物均有所像征，主角詹姆斯，神迷的与詹姆斯妻子长的一模一样的性感美女玛丽亚，天真无邪的小女孩劳拉，没有得到过家庭幸福生活精神扭曲的艾迪，因为父亲的惨暴在极度恐惧下杀死父亲的安吉了拉和杀人魔"红色金字塔"都有深刻含意。而作为 AVG 里不可缺少的迷题本作做的也十分出色，因为本作的主题是"犯罪感"，所以很多迷题都与罪有关（比如主人公在房子里看见六个被绞死的犯人的那个迷题）。本作的迷题涉及宗教，法学，文学和医学等诸多方面，用很多晦涩难懂的诗句作迷题，发人深思。当然更另人高兴的是本作有一个创新系统，就是玩家可以选择迷题的难易度，不同难度下的迷题难度差距很大，这是 KONAMI 考虑到不同玩家对知识的长握有深有浅而设计的系统。《寂静岭》力求从人的内心深处挖掘恐惧意识，其中犹以本作最为成功，影响力最大，是 AVG 中不可多得的佳作。

10 月 10 日 SONY 发布官方消息，宣布 PLALSTATION2 在全球范围内的产量已突破 2000 万台，其中日本本土 686 万台，整个北美地区 855 万台，欧洲地区 463 万台。PS2 从 2000 年 3 月 4 日发售到一年后的 2 月 23 日全球产量达 1000 万台，有用了 7 个月达到 2000 万台，其普及速度是当年 PS 同期的 3.4 倍，普及速度非常惊人。



在 2001 年秋季东京电玩展召开时，PS2 的全球出货量已突破了 2000 万台，展会上 SCE 宣布推出庆祝出货 2000 万台的特别限定版 PS2 主机，分为红银蓝白黄五种颜色，每种颜色各 2000 台，分别在日本，北美，欧洲各推出 666 台，售价统一为 50000 日元，这批限定版将于 11 月 8 日接受预约，12 月 21 日正式发售，非常具有收藏价值。本次展会 PS 游戏占全部游戏出展数量的 24.7%,PS2 游戏占 25.5%，PS 系主机的强大无法想像。Square 的《王国之心》因为和迪士尼合作，上面出现了大量迪士尼卡通人物，而主人公们造型也十分可爱，吸引了众多女性玩家及年龄较小的玩家。"PlayOnline"和网络化的 FFXI 也很值得人期待。KONAMI 的 MGS2 已接近完成，提供了全新的试玩和制作精良的预告片。NAMCO 的《异度传说》人气相比上次 TGS 人气丝毫没有减少，试玩台前的玩家数量始终保持在 4，50 人左右。



2001 年 11 月 29 日，KONAMI 的战略谍报 ACT《潜龙谍影 2》在 PS2 上发售，因为前作凭借高水准的即时演算实现了游戏与过场的无缝连接，发售后得到业界与玩家一致好评，最终创造了全球出货 700 万套的神话，而做为系列最新作的《潜龙谍影 2》同样以其完美的画面，超高的游戏性征服了做有人。潜龙谍影系列之所以这么成功与 E3 上每一次完美的演出后引起的轰动性效应是分不开的，每次潜龙谍影参展 E3 总是代表着业界的最高水平，1997 年的亚特兰大 E3 大展成就了新时代的 MGS，而 2000 年的 E3 同样成就了 PS2 上永恒的名作《潜龙谍影 2》。2000 年 5 月 8 日，离 E3 大展还有 3 天，小岛秀夫带着《MGS2》9 分钟的高素质预告片离开了日本，前往洛杉矶的 E3 会场，因为 PS2 刚公布不久，玩家们并不知到 PS2 画面水平到底达到了什么程度，但这次的 MGS2 显然让人们清楚了 PS2 的画面有多么强大。2000 年的预告片主要针对游戏初期的游轮场景展开细致描绘，这段完全由即时演算完成的预告片画面极其细腻，水仿佛真的在流，风仿佛真的吹起了人们的衣服，而 Solid Snake 的面部特写把那张经历过无数次战斗的男人那一股苍桑感表现的淋漓尽至，MGS2 的即时演算经能如此完美的刻划人物的面部表情！长达九分钟的预告片让所有玩家震撼了，当预告片结束，大屏幕上出现了 MGS2 大大的 LOGO，场下先是片刻沉寂，接着是一阵持续好久的欢呼与喝彩，这是广大玩家对 MGS2 这款划时代的游戏表示最崇高的敬意（到 2002 年 4 月，MGS2 的全球出货量突破 500 万套）。

2001 年 12 月 11 日，SCE 与日本宽带网络服务器商 NTT-BB，SONY 下属索尼 SCN 在东京召开盛大的新闻发布会，正式发表了宏大的宽带网络计划，就 PS2 的网络服务内容和三家公司具体的合作事宜做了比较详细的说明（SCE 提供游戏等内容，并负责提供 PS2 专用乙太网卡和硬盘，提供保护 PS2 知识产权的 DNAS 用户认证系统，SONY 属下的 SCN 提供游戏以外的像 SONY 旗下的音月和影像的内容供应，而 NTT-BB 则负责铺设和维护网络，收取用户费用方面也由 NTT-BB 负责）。

12 月 22 日，Square 在东京召开了名为"SQUARE Online Party 2002"的新闻发布会，公开了 FFXI 的最新画面，并说明了以后网络计划的发展方向。Square 方面表示有信心将 FFXI 打造为网络游戏的新标准。

从 2001 年 11 月初到圣诞节，美国总共卖出了 165 万 6000 台 PS2，而在整个 2001 年 PS2 在北美总共卖出了 493 万台，至此 PS2 在北美地区的总出货量达到了 600 万台以上，2001 年北美圣诞商战 PS2 获得最终胜利。



2002 年 1 月中旬，光荣宣布 PS2 清版 ACT《真三国无双 2》全球出货量突破 100 万套。

1 月 31 日，SEGA 的最强格斗游戏《VF4》发售，销量很快突破了 30 万套，而机厅里《VF4》一直保持着高吃币率，"VF 全国决胜大会"也在火爆进行中，SEGA 总算可以松一口气了。

2 月初，CAPCOM 宣布 PS2《鬼武者》全球出货量超过 200 万，其中日本 110 万套，美国 62 万套，欧洲 29 万套。

2 月 13 日，SONY PLAYSTATION MEETING 2002 在东京举行，CAPCOM 早前宣布为 GC 独占的《生化危机》系列因为 GC 的销量惨淡而出现了动摇，在本次 PLAYSTATION MEETING 上 CAPCOM 公布了对应 PS2 的生化危机网络版。

4 月，KONAMI 的谍报 ACT 大作《潜龙谍影 2》全球出货突破 500 万套，这一意想不到的好成绩让 KONAMI 笑的合不拢嘴，并大幅向上修订财务预算。

5 月 14 日，在 SONY 的集团经营说明会上，SCE 社长久多良木健发表了题为"游戏：SONY 的三个核心产业之一"的演讲。在演讲上久多良木健先生表示因为 PSone 的人气一直很高，PS 主机全球出货量已达 9000 万台，而 PS2 的普及速度又惊人的快，马上将突破 3000 万台大关，SCE 的营业额更是突破了一兆日元，并且 SONY 成功收购了一些半导体公司，使生产成本进一步降底，而且月产量达到 200 万台。面对大好形势久多先生说出了 PS2 在 2002 年内出货 5000 万的豪言壮语。久多先生还强调 SONY 的下一代主机的芯片将由 SONY，IBM 和东芝三方共同开发，超越摩尔定律将成为可能（这也说明了现在 PS3 所使用的集成 9 个协处理核心的 Cell 处理器早在 2002 年 5 月前就已经开始开发了）。

2002 年 5 月 15 日，SONY 对外宣布 PS2 的全球出货量已突破 3000 万台，在这 3000 万台 PS2 中，日本及整个亚洲地区卖出了 999 万台，北美 1125 万台，欧洲 878 万台，全球累计出货 3002 万台，从主机发售到现在仅仅 26 个月，PS2 全球出货量就达到了 3000 万台，是历史上普及速度最快的主机，是同期 PS 普及速度的 2.5 倍。SONY 还表示，为了让 PS2 继续领跑，2002 年内将推出 1000 款游戏软件以及强化周边产品的生产。（PS2 自 2000 年 3 月 4 日发售到 2001 年 3 月全球出货突破了 1000 万台，10 月达到 2000 万台，2002 年 5 月达到了 3000 万出货量。）

5 月 16 日，由 Square 制作的 PS2 第一款网络游戏《FFXI》发售，首批出货量为 20 万套，不过发售 4 天的实际销量是 11 万套，会员登陆 2 万人。

2002 年 5 月 24 日~24 日，第 8 届 E3 大展开幕。因为 PS2 全球出货量已达 3000 万台，SCEA 在 E3 战前的新闻发布会上就表示次世代主机大战胜负已分，而且 SCE 也表示他们已经拥有了十个开发队伍，2002 年年底将有 400 款以上的游戏面世。另外 SONY 还有一责振奋人心的消息，PS2 拥有了在欧美红的发紫的 GTA 系列游戏两年的独占权，PS2 拥有了又一杀手级软件。SCEA 还大力宣传 PS2 北美网络计划，并表示网络套件将于 8 月 27 日上市。当然第三方场商对 PS2 的支持也不遗余力，《潜龙谍影：实体》《鬼泣 2》《寂静领 3》《天诛 3》《阿尔格斯战士》等大作都参加了展出。

6 月，Square 宣布《FFX》的全球出货量已达 500 万套，至此 FF 全系列累计出货量达 4000 万套。

截止 7 月 24 日，PS2 在日本的出货量突破 1000 万台大关。

8 月，由 SONY，IBM 和东芝三方开发的"Cell"芯片将于 2004 年正式投产，而这种名为"Sell"芯片

的概念是芯片化超极计算机。IBM 表示该芯片的设计工作已接近完成，除了 SONY 的下一代游戏主机会采用这一芯片，“Sell”也可能应用于 IBM 的服务器处理薪片和 SONY 的一系列产品也将采用 Cell。不久以后 Sell 的设计将全部完成，之后将生产少量实验品做测试，如过一切顺利 Sell 将在 2004 年年末投产。集成 9 个协处理核心的 Sell 是一个汇集多个 CPU 的处理中心，可以进行高质量图形的繁锁计算工作，拥有高带宽通讯电路（当时三家公司表示 Sell 将能达到 1000G 以上的浮点运算能力，是奔 4 2.5GHz 处理器运算能力的 100 倍）。

2002 年 9 月 20 日~9 月 22 日，东京游戏展开幕（从这界开始 TGS 由每年的秋冬两届合为一届）。在展会前的基调言讲中久多良木健表示网络游戏的风险还很大，也很不成熟，广大游戏场商不要盲目开发网络游戏。因为 PS2 全球出货量早就突破了 3000 万台，可以说 PS2 的霸主第位已经确立，因此展会上 60%的游戏都是 PS2 的，而 PS 此时已经功德圆满，基本推出了硬件市场，参展的游戏也基本是小品级的。SCE 本界 TGS 主要展出的两款游戏是《妖精战士 精灵的黄昏》和《暗黑编年史》。（我的暗黑啊，传说中的作品，神作中的神作，OH！MY GOD！）Square 本界 TGS 的游戏参展阵容非常豪华，《FF TA》和《无尽沙加》人气相当高，光《无尽沙加》的试玩台就多达 40 余个。而早前公开的 FFX 外传也在 Square 展区内张贴了海报，非常引人注意（后来该游戏被正式命名为《FFX-2》）。而 ENIX 的《星海传说 3》和 NAMCO 的《宿命传说 2》这两款战斗方式相似的游戏搞起了对攻，这两款作品近日将与广大玩家见面，到底谁赢谁输还要等待市场来验证。NAMCO 的《太鼓的达人》为一款人物清新可人，音乐节奏感很强的音乐游戏，很是讨人喜欢。SEGA 在转型做专也软件商后开始鼎立支持夕日的老怨家 PS2，在展出的 PS2 游戏中犹以《忍 Shinobi》最为优秀。KONAMI 因为 MGS2 在全球范围内的热销实力强大了不少，这界 TGS KONAMI 和旗下的 HUDSON，TAKARA 共同参展，摆出了本界 TGS 最大的展台，出展游戏多达 150 余款，其中 70 多款摆出了试玩机，规模大的真有点不像话，而《潜龙谍影 2：实体》《ZOE2》的展出更是让 KONAMI 人气飙升。

2002 年 9 月 17 日，索尼官方宣布 PS2 全球出货量突破 4000 万台。

10 月 10 日，光荣为 PS2 推出的清版 ACT《真三国无双 2》资料篇《真三国无双 2 猛将传》已在日本卖出了 65 万套，无双旋风袭卷整个日本。

10 月中旬，PS2 版《最终幻想 XI》已经卖出了 17 万套，会员 12 万人，但因为 PS2 带宽的限制，游戏的运营状况一直不能令 SQUARE 满意，因此 SQUARE 决定于 11 月 7 日推出 PC 版，届时 PS2 版玩家将可以和 PC 玩家一起在同一地图组队作战。

10 月 26 日上海《新民晚报》记者在采访索尼全球董事会时，索尼 PS2 大陆发售计划的传闻终于得到了证实。10 月 28 日索尼向全世界媒体宣布了 PS2 在中国大陆的发售计划，在 PS2 主机发售的同时 SONY 将和大陆的程序员合作开发 PS2 软件，将努力打击在大陆普遍存在的散装光盘保护著作权。日本 SONY 首席总裁兼运营官表示，SONY 产品在华的销售规模很有可能在六年内超过日本本土。因为中国销费者对高科技产品的需求量非常大，因此 PS2 的发售也就在情理之中了。

在公布了《FFX-2》之后 SQUARE 又透露了《FFXII》《FFXIII》的发售计划，SQUARE 总裁和田洋一表示《FFXII》的发售日已确定在 2003 年年内（事实上 FFXII 到 2006 年 3 月 16 日才与广大玩家见面，SQUARE 这次玩笑可真是开大了，FFXII 延期一延就是三年），本作将由松野泰已担任游戏监督，而且 FFXII 将是一款单机游戏。同时和田洋一还表示公司目前正在评估 FF 系列的发展方向，评估的结果将直接影响 FFXIII 的制作。最后他证实了 FFXIII 的初步策划已经纳入了公司工作日程。与 FF 正统续作

对应的，FF 系列制作人之一的北范佳濑明确表态，SQUARE 正在考虑制作 FFVII 外传。FFVII 在全球取得了 900 多万套的销量，而且广大玩家对本作的评价也极高，要制作一款让全体玩家认可的 FFVII 外传绝非易事，SQUARE 的许多制作人都希望 FFVII 外传能以 FFX-2 的形式推出。

10 月 28 日，日本电脑娱乐软件协会公布了第六届"CESA GAME AWARDS"的游戏获奖名单，SQUARE 的王牌 RPG《最终幻想 X》力压《潜龙谍影 2》和《鬼武者 2》获得大奖，而《潜龙谍影 2》和《鬼武者 2》也获得了优秀奖。SESA 今后将在获奖游戏的外包装上附上获奖标致，用这种方式来表彰该游戏为整个业界做出的恭献，并以此来提高获奖游戏的认知度和权威性。

11 月 26 日，拥有日本国民级 RPG《最终幻想》系列的 SQUARE 和《勇者斗恶龙》系列的 ENIX 宣布了合并的消息，两家公司将在 2003 年 4 月 1 日正式合并（之所以选在 2003 年 4 月 1 日合并是因为 2003（2003 财年为 03 年 4 月 1 日~04 年 3 月 31 日）财年是从这天开始的），合并后的新公司暂定名为 SQUARE ENIX，这条爆炸性新闻让整个游戏界为之震动。11 月 26 日下午 3 点半，SQUARE 和 ENIX 在东京召开了新闻发布会，正式向外界宣布了合并的消息。SQUARE 社长和田洋一，ENIX 会长福岛康博，社长本多圭司悉数出席了本次发布会，并就合并事宜和合并后的发展方向做了详细说明。这次合并是以 ENIX 为基础进行的，合并后 ENIX 的架构将保留，而 SQUARE 将解散并入 ENIX。合并后的新公司最大股东是 ENIX 现任会长福岛康博，第二大股东是 SQUARE 创始人宫本雅史。新公司会长由福岛康博担任，SQUARE 现任社长将担任新公司社长，ENIX 现任社长本多圭司担任副社长。在新闻发布会上和田洋一表示，为了在激烈的市场竞争中立于不败之地以及为玩家制作更多高品质的游戏两公司最终决定合并，SQUARE 虽在早先进军电影业失败，但最近已完全走出低谷，而 ENIX 在业界的号召力有目共睹，所以这次两 RPG 巨头的合并可谓强强联合。虽然本次合并 SQUARE 的架构将并入 ENIX，但这并不代表是 ENIX 收购了 SQUARE，这是一次完全对等的合并，两公司将进行优势互补，创造一个又一个辉煌。本次震惊业界的合并是 ENIX 在 2002 年 8 月向 SQUARE 提出的，合并契约书确认董事会将于 2003 年 2 月 13 日召开，合并后的新公司在 2003 年 3 月期的营业额将达到 610 亿日元，位列全球游戏公司第六位。合并后两公司均没有裁员的计划，两家公司目前开发的游戏都将按原计划发售，合并后将以稳固合并基础为主，许多大项目都会在 2005 年才会展开。因为 SQUARE 在 2001 年电影失败后接受了 SONY 的资金注入，所以 SCE 将占有新公司 8%的股份。在 11 月 29 日的战略发布会上两家公司宣布未来开发的 80%的游戏都将对应 PS2。

在 ENIX 和 SQUARE 宣布合并的同时日本国民级 RPG 勇者斗恶龙最新作《勇者斗恶龙 VIII》确定将在 PS2 上发售。本作预定 2003 年年内推出，采用卡通渲染制作，角色设定由家喻户晓的漫画大师鸟山鸣担任，游戏总监为 DQ 之父掘井雄二，而开发任务是由以《暗黑编年史》和擅长卡通宣染技术闻名的 LEVEL5 负责。ENIX 采用的是代理发行体制，ENIX 本社几乎没有软件开发小组，公司只负责游戏的出资和发行，而开发任务则是委托其它游戏开发小组完成。

2002 年 11 月 28 日《暗黑编年史》在日本发售，这款游戏采用了卡统宣染技术，画面清新自然，色彩亮丽，给人耳目一新的感觉。游戏剧情不落俗套，配合上卡通般的画面风格，宛如一段美丽的童话，在加上容易上手的战斗和数不清的要素让人欲罢不能，正是因为这所有的一切奠定了《暗黑编年史》的成功，使她在 11 月底 12 月初这段大作如云的日子里没有被其他人气作品所淹没，而是以自己特有的清新风格得到了所有玩家的肯定。

2002 年 12 月 3 日，SCE 在东京举办了纪念 PS 发售 8 周年的名为"Playstation Party 8th Anniversary"的游戏盛典。在这次聚会上 SONY 公开了 2003 年 1 月~3 月 PS2 上发售的 200 余款游戏

中人气比较高的 14 款大作的最新情报，而 FFX 的外传性质的续作 FFX-2 也终于公布了发售日期，这款让所有 RPG 玩家为之疯狂的游戏将于 2003 年 3 月 13 日上市。为了给本次盛典造势 SONY 特别邀请了一批和 PS 发售日（1994 年 12 月 3 日）同一天出生的小朋友参加盛典，而纪念活动就是在这批和 PS 年纪一样大的孩子们的歌声中开始的。

于 2002 年 3 月在日本率先发售，并于 9 月和 11 月在北美和欧洲上市的《王国之心》截止 12 月中旬已在北美卖出了 100 万套，该游戏成为 SQUARE 继 FF 系列之后又一款在美国市场销量破百万的大作。截止 12 月中旬《王国之心》在全球范围内的出货量已达 300 万套，是 02 年全球最畅销的 RPG 游戏。因为《王国之心》由 SQUARE 和迪斯尼合作开发，FF 系列的人气角色悉数登场，再加上迪斯尼动画中的高人气卡通角色风格清新自然所以本作深受广大玩家特别是小孩子和女玩家的喜爱。

2002 年 12 月 5 日《忍 Shinobi》发售，本作继承了 SEGA 一惯的高难度，硬派的 SEGA 把一款硬派 ACT 带给了广大玩家。忍 Shinobi 的主角秀真很好的向我们诠释了帅的含意酷的真缔。作为一款 ACT 本作的手感一流，操作方式舒服，一经推出就成了国内众 ACT 高手挑战的对像，我的一位朋友更是尊称她为史上最强动作游戏。

2002 年 12 月 25 日 SQUARE 宣布 FFXI 在线会员总数已超过 20 万人，终于达到了损益平衡点，从此 FFXI 将给 SQUARE 带来收益，与此同时 PS2 专用硬盘的实际销量也达到了 19 万枚，正是这 19 万枚 PS2 硬盘为 PS2 网络用户人数提供了保障，为以后其它公司开发 PS2 网络游戏铺平了道路。

2002 年 12 月 28 日 NAMCO 的传说系列最新作《宿命传说 2》在日本发售。因为 97 年在 PS 上发售的《宿命传说》凭借完美的 2D 画面，爽快的战斗和曲折感人的剧情获得了广大玩家的一致好评，因此本次在 PS2 上推出的续作也倍受关注。《宿命传说 2》的战斗系统在前作的基础上作了不少改进，让连协攻击变得更爽快更简易，又增加了后跳回避这样的新动作，战斗系统的动作性大副提升。本作在日本卖出了 833877 套，虽然没有达到公司当年定下的 100 万套销量，但 70 多万套已经算是一个很令人满意的成绩了。

2003 年 2 月中旬 SONY 正式确认了 PS2 大陆版将在今年夏天在大陆发售的消息。SCE 发言人表示在 PS2 大陆版发售计划确定的几个月前 SONY 一直对中国的散装光盘问题讨论不出很好的解决办法，但因为中国电玩市场潜力非常巨大，索尼经过再三考虑最终决定在 2003 年夏季将行货版 PS2 投入大陆市场，负责行货 PS2 发行的是总部位于北京的 SONY 中国总部。不过另人遗憾的是 SONY 没有透露玩家比较关心的大陆版 PS2 的售价，DVD 区码，电视制式，软件定价的具体消息，不过随着行货 PS2 的发售将有一大批简体中文版的游戏上市。SONY 表示行货 PS2 上市后每月将有 2~3 款中文游戏上市（最另广大玩家幸奋的是前不就在日本推出的 PS2 复刻版《樱大战 1 热血青春》将推出简体中文版，该作品的汉化工作将由张明靖先生带领曾经负责 PC 版樱大战系列汉化的原班人马进行，相当值得期待）。

SQUARE 和 ENIX 合并案在 2003 年 2 月初的股东大会上正式敲定，对换股比率表示不满的 SQUARE 最大股东宫本雅史也最终同意了两公司的和并，SQUARE 和 ENIX 将于 2003 年 4 月 1 日正式合并。因为合并原因，SQUARE 将为新公司重新建立美国分部，而 S 社与 EA 的合作也就因此终止了。SQUARE 在 1998 年 10 月同 EA 签定了 5 年合约，以交叉持股的形式在美国和日本分别成立了 SQUARE EA 和 EA SQUARE，两家公司分别负责在北美发行的 SQUARE 游戏和在日本发行的 EA 游戏。而 5 年后的今天两家公司都认为合作效果很理想，因此 SQUARE 和 EA 将各自互相买下合作公司 SQUARE EA 和 EA SQUARE 中各自持有的 30%股份，之后合作公司将解散。合作公司将解散后 SQUARE ENIX 在美国

的业务将由新组建的洛杉矶分部处理，而新组建的部门的大多数员工都来自 SQUARE EA。虽然 EA 和 SQUARE 解除了合作关系，但 EA 将继续支持网络版 FFXI 的经营。

2003 年 3 月 13 日 FFX 外传性质的作品《FFX-2》在日本发售，发售当天的销量就突破了百万。因为 FFX 是最终幻想登陆 PS2 的首部作品，而其精美的 CG 动画，细致的 3D 场景和人物建模让所有玩家都充份领略到了次世代 FF 的魅力，而全球 750 万份的销量也让人们体会了一下国民级 RPG 的威力。本次的 FFX-2 可以看做是 FFX 的续作，活跃在 FFX 中的主角们将悉数登场，更另人热血沸腾的是主人公提达将在本作中和女主角尤娜重逢，这对全球 750 万 FFX 玩家的杀伤力可谓是穿透性的，再加上本作是 FF 系列首次推出外传性质的作品，玩家们对本作的期待度丝毫不压于 FF 正统续作。3 月 12 日游戏发售前夜，很多游戏店门前都出现了彻夜等待游戏发售的玩家，13 日一早很多专卖店门前都排起 300 人的长龙，为了不发生混乱很多游戏店都将营业时间提前到了 6 点，而 SQUARE 社长和田洋一，ENIX 社长本多圭司以及 FFX-2 主题曲演唱者幸田来未也都前往新宿为游戏的首发造势。因为本次首发 SQUARE 吸取以前的教训提前准备了充足的货源，因此没有出现供不应求的情况，首批出货的 180 万套游戏当天卖了七成左右，实际销量为 120 万套（SQUARE 还真是把 FFX-2 当正统卖了，首批出货就 180 万啊，SQUARE 可真是高估 FF 的影响力了，就算是打着 FF 的名号也还是不免让人有骗钱的感觉，这样的游戏当天想卖 180 万？难啊）。

3 月中旬 SONY 宣布将在今年 4 月把所有的 PS2 生产线全部迁往中国。SCE 当时在日本本土和中国台湾设有 PS2 生产基地，鸿海精密工业和华硕电脑两家公司是 SONY 在中国的重要合作伙伴，SCE 将在以后加强与中国场商的合作，把半导体芯片以外的全部 PS2 生产线移到中国，扩大在台湾的生产线。SONY 这次将 PS2 生产线全部移到中国大陆是想利用我国廉价的劳都力尽一步降底 PS2 成本，在主机价格大战中取得优势。

3 月 31 日 SONY 正式宣布原 SONY 董事，SCE 代表董事社长兼 CEO 久多良木健将就任索尼集团执行役员副社长，此外久多良木健还将在 SONY 旗下的"宽带网络公司"和"游戏商业集团"担任重要职务（随着久多良木健这次升职，他将更全面的参与 SONY 集团游戏以外的领域，游戏娱乐部门也将和其它家电部门展开更深入的合作）。

4 月 14 日 SCE 宣布将于 5 月 15 日发售 SCPH-50000 的最新型 PS2，价格为 25000 日圆。最新型的 50000 系主机的 DVD 播放功能将进一步强化，能够对应 DVD-R，DVD+R，DVD RW，DVD+RW 等多种规格的 DVD 碟片，主机内置红外线遥控接收功能，可以通过 PS2 专用 DVD 遥控器直接完成开关电源和碟仓等一系列操作。50000 型 PS2 还改进了风扇的风量控制，工作时的噪音较以往的机型减小了 1/4，住机重量也减轻到了 2 公斤，省略了 IEEE 1394 端子。5 月 15 日 SONY 还会发售最新型的 PS2 遥控器，价格为 2200 日圆，型号为 SCPH-10420。

4 月索尼与东芝联合举行记者召待会，对将用于 PS3 的超级芯片 SELL 的最新情报做了有关说明。SONY 将在未来三年内投入 2000 亿日元用于生产 65nm 半导体芯片 SELL，东芝则计划投资 3000 亿日元。索尼将推出一种把 PS2 情感引擎 EE 和图形处理芯片 GS 整合在一起的 Dragon 芯片，大小是原 GS 和 EE 的 1/6，这种芯片有可能用于 PS3 向下兼容 PS2 游戏或便携型 PS2。

2003 年 E3 大展于 5 月 14 日~16 日在洛杉矶会展中心举行。本届 E3 完全是 PS2 的天下，SCE 是三大硬件商中展出内容最多，人气最高的展台。SCE 在 E3 上宣布 PS 主机的全球出货量马上将达到 1 亿台，而 PS2 的出货量也达到了 5120 万台，这一串串数据说明了次世代大战的胜利者是 PS2。在 SCE

的新闻发布会的最后 SCE 代表董事社长兼 CEO 久多良木健先生公布了 SONY 开发的高性能掌机 PSP，PSP 是 SONY 进军掌机市场的第一步，能不能从掌机霸主任天堂手中成功抢到市场份额甚至打败任天堂取代其掌机界霸主的地位 PSP 都将起到当年 PS 在家用机市长上的作用，因此 PSP 的公布受到全世界玩家及媒体的关注。SONY 将这款高性能掌机定位为二十一世纪的 Walkman，久多良木健还亲切的称之为 PS 家族的小女儿。在本届展会上 PS2 仍然是大作如云，《潜龙谍影 3 食蛇者》的公布让人颇感意外，而且 60 年代的故事被景设定也让不少人吃了一惊。因为 PS2 上的首款 GT 系列正统续作《GT3》在全球范围内已卖出了 1100 万份，因此《GT4》的公布又让 PS2 以后的路变得更好走更顺利了。CAPCOM 为 PS2 下重金打造的《鬼武者 3》也是 PS2 上不可多得的一款大作。本界 E3 上最另人感到震撼的就是 PSP 的公布了，SONY 帝国的超级掌机 PSP 的公布显示了 SONY 挑战任天堂家用机市场的决心，从此以后掌机市场就再也不是任天堂风平浪静的一家独大了。E3 展前发部会上 SONY 将她们的第一代便携娱乐主机命名为 Playstation Portable，采用 MD 技术的全新可擦写式 UMD（Universal Media Disc）作为存储设备，UMD 直径为 6cm，是普通 CD 的一半大小，但容量却能达到 1.8G。在发布会上虽然没有公布 PSP 的外观和规格，但久多良木健先生对 PSP 的基本性能做了介绍。PSP 将采用 SONY 专利的 Memory Stick 为记录媒介，保留了广受好评的 PS 系手柄 Dual Shock，而且 PSP 将肯定拥有强大的多边形及曲面生成能力。PSP 将最大支持 480X272 的解悉度，而主机的多边形性能基本达到了 PS 主机的一半。5 月 14 日 SONY 在公布 PSP 的同时还宣布美版 PS2 将由原来的 199.99 美圆下调到 179.99 美圆。

截止 9 月初 PS2 在全球范围内的出货量已达到 6000 万台，其中日本本土 1417 万台（2000 年 3 月 4 日发售），北美 2642 万台（2000 年 10 月 26 日发售），欧洲 1944 万台（2000 年 11 月 24 日发售）。PS2 出货量达到 6000 万台用了 3 年 6 个月，而 PS 用了 4 年半，因此 PS2 较之 PS 取得了更大的成功，是真正的游戏业霸主。同时 SONY 还宣布从 2003 年 8 月开始 PS2 主机的出货量将提升到每月 300 万台，以便在年末销售旺季取得更大的成功。

9 月 26 日~28 日东京游戏展在千叶县幕张展览新馆如期举行，本届展会观众人数突破了 15 万，是近 3 年来人气最高，内容最丰富的一届。PS2 是本届 TGS 绝对的主角，在展会上 SCE 将已经在欧洲卖出了近百万套的体感游戏"EyeToy"搬上了展台，是 SCE 自家展台最闪亮的明星。EyeToy 用 USB 摄像机和 PS2 本体连接，把玩家的型像动作投射到显示器上，通过玩家自身的姿态完成动作游戏过程。EyeToy 中有 12 种体感游戏，其中还有可以用全身舞蹈动作进行的类似《太空频道 5》的游戏。"EyeToy"在欧洲上市后已卖出了近 100 万套，但还没有在日本本土发卖，而本次 TGS 上 EyeToy 展台前场面非常火暴，而且 PS2 专用 USB 射像头定价很合理，相信 EyeToy 在日本也能取得很好的销售成绩。SCE 本社最强赛车游戏《GT 赛车》系列最新作《GT 赛车 4》在 TGS 上也公布了不少新情报，并确定在明年（2004 年）一月发售，本作将支持 Online，但主要模式仍以单机为主。SONY 还将于 10 月底开始发送 GT4 免费试玩版"Prius"，完全再现了 Prius 车的驾驶手感，很令人满意。大受欢迎的街机游戏《机动战士 Z 高达 奥古对提坦斯》确定移植 PS2 版，该游戏将于 2003 年 11 月 20 日发售。本作是联邦对吉翁 DX 的续作，有 14 关故事模式，100 关左右战争任务模式，VS 模式和连线模式。CAPCOM 的《怪物猎人》确定是一款网络游戏，最大支持 4 人组队，预定 03 年东发售。《鬼武者 3》试玩是本界 TGS 上 CAPCOM 的重头戏，展台也比 C 社其它游戏展台大了好多。游戏的试玩内容非常丰富，里面包含了大段精美的动画演示。这次的鬼武者 3 试玩版提供了左马介模式和杰克模式，玩家可以体验"巴黎二刀流"和"日本战国鞭"两种完全不同的动作风格。本作比起鬼 2 有了长足的进步，游戏更加流畅，战斗画面魄力十足，让人一但拿起手柄就变得热血沸腾，精美全 3D 背景也因为全新的 3D 引擎得以完美实现。SQUARE ENIX 方面，该公司与迪斯尼全力打造的百万大作《王国之心》续作《王国之心 2》也参加了展会，本作将揭开前作没有解开的众多迷团，前作中的主要角色大部分都将在本作登场，SQUARE ENIX 将在本作增加大量人气角色。SQUARE ENIX 在 TGS 上公布了 FFVII 外传的有关情报，另人意外的只这次的 FFVII 外传将以 CG 影像

的形式推出，这部作品名为《FINAL FANTASYVII ADVENT CHILDREN》，画面极具魄力，预计将于2004 年夏全部制做完成，并将以 DVD 电影的渠道进行销售。SE 社长和田洋一表示公司在电影制作与销售方面积累了大量经验，并吸取了当年《灵魂深处》失败的教训，因此本此的电影将投入适当的开发费用，聚集了 FFVII 的开发人员，电影的全部工序都将在公司内完成。

9 月 30 日，根据欧盟司法机关欧洲第一裁判所的判决，欧洲地区 PS2 的进口关税从游戏机类别改为计算机类别，税额从原来的 0.6%变为免税，此次判决下达后 PS2 将享受免税待遇，而且欧盟还将把 2003 年 9 月 6 日以来征收的 1944 万台 PS2 进口关税推还给 SCE，PS2 在欧洲地区的普及将更为顺利。

10 月 7 日~11 日，索尼在日本举行的 CEATEC JAPANA 2003 博览会上公布了综合性家用电器 PSX 的很多细节问题。PSX 的定位是高档纵合性娱乐家电，根据内置硬盘的容量分为两个型号，DESR-5000 型内置 160GB 硬盘，定价 79800 日圆，DESR-7000 型内置 250GB 硬盘，定价 98000 日圆，主机颜色除了 SONY 官方不久前公布的银色和金色外，还将会推出蓝，黄，红 3 种款式的主机，不过对于主机的发售时间 SONY 方面没有透露。

11 月 13 日，PS2 主机在日本本土全面降价，PS2 的价格将由原来的 25000 日元下调到 19800 日元，同捆硬盘版的 PS2 BB 套装也将由原来的 35000 日元下调到 29800 日元，主机颜色也将从传统的标准黑色变为半透明黑色。在主机降价的同时 SONY 还宣布将在 2003 年 12 月 4 日推出两款限定版主机，以配合 12 月 4 日当日发售的大作软件《GT 赛车 4 Prologue》和《机动战士 Z 高达 奥古 VS 提坦斯》。GT4 限定版 PS2 颜色为"陶瓷白"，同时也有"午夜黑"版供应，售价 22000 日元。Z 高达限定版 PS2 颜色为金色，PS2 本体正面嵌有 MS 中"百"的字样，主机内同捆两只与主机颜色相同的金色手柄，由大河原邦男设计的 U.C.支架和蓝色的 PS2 专用 8MB 记忆卡，定价 35000 日元。

11 月 27 日 SONY 宣布早先发表的总合性娱乐家电 PSX 将于 12 月 13 日正式发售，同时还推出一款线长为 4 米的 PS2 震动手柄（普通 PS2 手柄线长 4 米），型号为 DESR-10，定价 3500 日元。SONY 表示 PSX 的首批出货已经完成，而且已在 11 月 27 日发往各个商店。

2003 年 12 月 4 日，《Kunoichi 忍》（《女忍》）发售，SEGA 曾经说过这款游戏会比较容易上手，但本作的发售再一次让人们看到硬派的世嘉，她决不会向难度低头，本作还是一如继往的超高难度，地形和操作要求比前作要求更高，各种各样的挑战让 ACT 爱好者们乐在其中。SEGA 宁愿放弃一大块市场份额也不愿意放弃自己的硬派作风降低游戏难度。

12 月 13 日，PSX 在日本本土正式发售，清晨很多大卖店前已排出了 30 多人的长队，为了应付广大玩家的抢购，新宿和友乐町的很多店铺都将开业时间由 9 点 30 分调整到 8 点 30 分，许多大型卖店前还设置了 PSX 视听专柜，有专职人员为消费者解说 PSX 的相关功能。内置 250GB 硬盘的 DESR-7000 型 PSX 是卖的最多的，内置 160GB 硬盘的 DESR-5000 型 PSX 则稍差一些。

PLAYSTATION 编年史的正篇到这里就全部结束了，本文详细介绍了 1994 年 12 月 3 日 PS 发售到 2003 年 12 月 31 日 10 年时间里 PS 系主机在游戏业界的情况，对 PS 系主机普及做出重大贡献的重要作品本文也做了介绍，当然不管是 PS 系主机 10 年来在游戏业界的情况还是游戏大作的介绍都多少夹杂着作者的个人感情，出现错误或不完全正确的情况在所难免，还请各位读者见谅。2003 年以后 PS 系主机的新闻随着三大硬件厂商竞争的日趋白热化变得非常多而且和其它两大硬件厂商联系密切，把 PS 系主机的

有关情报单列出来很难达到较好的效果，但 03 年后的新闻都很新，大家从网上完全能够找出自己想要的主机情报及游戏情报，因此本文仅仅将 PS 系主机在游戏业界的情况介绍到 03 年底。如果只是想大致了解一下 PS 系主机 03 年以后的动态，请参见附录 1。最后感谢大家能看完本文，希望能对您更好的了解 PLAYSTATION 系主机的历史有所帮助。

附录 1

PLAYSTATION 大事年表

1994 年 12 月 3 日 SONY 进军游戏界的首台次世代主机 PLAYSTATION 在日本本土发卖。

1995 年 5 月 7 日，PS 宣布主机出货量达到了 100 万台。

1996 年 2 月 29 日，SQUARE 召开新闻发布会，宣布加入 PS 阵营，并公开了 PS 版《最终幻想 VII》。

1996 年 6 月 22 日 SCE 宣布 PS 主机定价从 24800 日元下调到 19800 日元。

1997 年 1 月 14 日 SCE 举办 PS 出货 1000 万台庆功宴，ENIX 社长福岛康博宣布加盟 PS 阵营，并公布了 PS 版《勇者斗恶龙 VII。

1997 年 1 月 31 日《最终幻想 VII》发售，PS 销量猛增。

1997 年 11 月 4 日，PS 主机第四次降价，从 19800 日元下调到 18000 日元，SCE 通过免费发布试玩版，回收积压游戏带动市场活性化。

1997 年 11 月 20 日 PS 震动手柄“Dual Shock”发售。

1998 年 2 月 19 日 SCE 公布了 PS 的最新 PDA 式周边“Pocket Station”。

1999 年 1 月 23 日，Pocket Station 上市，首批出货的 30 万台被玩家一扫而空，于此同时 SCE 宣布将 PS 的售价降至 14800 日元。

1999 年 3 月 2 日 SCE 召开“Playstation Meeting”，正式公布了 PS2。

1999 年 9 月 13 日 SCE 召开新闻发布会，公布了已确定在 PS2 上开发的游戏名单。

1999 年 12 月 2 日 SCE 投入 60 亿日元全力打造的 RPG《龙骑士传说》发售。

2000 年 1 月 29 日，SQUARE 公布了对应 PS 的《最终幻想 IX》，对应 PS2 的《最终幻想 X》和可能对应 PS2 网络的《最终幻想 XI》。

2000 年 3 月 4 日 PS2 发售，发售 3 天出货量就达到了 98 万台。

2000 年 6 月 8 日 SCE 公布了 PS2 专用硬盘和缩小版 PS—PSone。

2000 年 7 月 7 日 PSone 发售。

2000 年 8 月 26 日《勇者斗恶龙 VII》在 PS 上发售。

2001 年 6 月 SONY 和东芝，IBM 正式启动用于 PS3 上的最强芯片 SELL 的开发计划，初期投资达 4 亿美元。

2001 年 10 月 9 日 SQUARE 的电影版 FF《最终幻想 灵魂深处》票房惨淡，巨额开发费无法回收，SCE 以 149 亿日元购买了 S 社 19%的股份。

2001 年 11 月 29 日 PS2 定价由原来的 39800 日元下调到 29800 日元。

2003 年 5 月 14 日，SONY 公布了其第一台便携游戏主机 PSP，该主机性能强大，被 SONY 称为二十一世纪的 Walkman，久多良木健先生亲切的称 PSP 为 PS 家族的小女儿。

2003 年 5 月 28 日 SONY 公布了兼容 PS2 游戏且内置硬盘和 DVD 刻录功能的 PSX。

2004 年 9 月 21 日 SCE 在战略发表会上公开了超薄版 PS2，体积是普通 PS2 的 1/4。

2004 年 11 月 1 日 CAPCOM 宣布原为 NGC 独占的《生化危机 4》将推出 PS2 版。

2004 年 12 月 12 日 PSP 发售，定价 20790 日元。

2005 年 3 月 7 日，SONY 高层发生大变动，三名最高管理者会长出井伸之，社长安藤国威，副社长久多良木健全部下台，首位外籍 CEO 霍华德 斯特林格上任。值得广大玩家高兴的是 SCE 社长的职位仍由久多良木健担任。

2005 年 5 月 16 日 SONY 正式公布 PS3。

2005 年 7 月 30 日 SQUARE ENIX 宣布《最终幻想 XII》将于 2006 年 3 月 16 日发售，松野泰己因健康原因不再担任《FFXII》制作人，由河津秋敏继任。

2005 年 11 月 29 日 PS2 出货量突破 1 亿台。

附录 2

为了让大家能够更好的了解 PS 系主机的软件销售情况，本人整理了 PS 系主机 1996 年~2005 年重要作品的发售情况，这些作品几乎包括了 PS 系主机上的所有大作。下面给出的游戏销量是该游戏在日本本土当年的销售量（也就是说该游戏是在 1996 年发售的，那么后面给出的销量是该作品在 1996 年年内的销量，而并不是游戏的最终销量），对于销量破百万的大作，在该游戏当年销量后还追加列出了游戏在

日本的总销量。

1996 年

PS 生化危机 1　　1996 年 3 月 22 日　CAPCOM　　942987　111 万
PS 铁拳 2　　1996 年 3 月 29 日　NAMCO　　1079585　137 万
PS TOBAL NO.1　　1996 年 8 月 2 日　SQUARE　　657816
PS 妖精战士 2　　1996 年 11 月 1 日　SCE　　672420　105 万

1997 年

PS Parappa the Rapper 1996 年 12 月 6 日　SCEJ　　761621　148 万
PS 最终幻想 VII　　1997 年 1 月 31 日　SQUARE　　3277290　400 万
PS I.Q.　　1997 年 1 月 31 日　SCEJ　　749138　101 万
PS 最终幻想战略版　1997 年 6 月 20 日　SQUARE　　1237328　138 万
PS 沙加 开拓者　　1997 年 7 月 11 日　SQUARE　　1057263　106 万
PS 德比赛马 97　　1997 年 7 月 17 日　ASCII　　1581138　200 万
PS 大众高尔夫　　1997 年 7 月 17 日　SCEJ　　1023168　213 万

1998 年

PS GT 赛车　　1997 年 12 月 23 日　SCEJ　　1495761　255 万
PS 生化危机 2　　1998 年 1 月 29 日　CAPCOM　　2154975　203 万
PS 异度装甲　　1998 年 2 月 11 日　SQUARE　　891674
PS 铁拳 3　　1998 年 3 月 26 日　NAMCO　　1186119
PS 寄生前夜　　1998 年 3 月 29 日　SQUARE　　994420　106 万

1999 年

PS 最终幻想 VIII　　1999 年 2 月 11 日　SQUARE　　3501588　364 万
PS DDR　　1999 年 4 月 10 日　KONAMI　　1005441　127 万
PS 大众高尔夫 2　　1999 年 7 月 29 日　SCEJ　　844552　149 万
PS 生化危机 3　　1999 年 9 月 22 日　CAPCOM　　1339022　145 万
PS 德比赛马 99　　1999 年 9 月 30 日　ASCII　　798944　110 万
PS GT 赛车 2　　1999 年 12 月 11 日　SCEJ　　1145514　171 万

2000 年

PS2 山脊赛车 5　　2000 年 3 月 4 日　NAMCO　　611507
PS 超级机器人大战 a　2000 年 5 月 25 日　Banpresto　714789
PS 最终幻想 IX　　2000 年 7 月 7 日　SQUARE　　2659222
PS 勇者斗恶龙 VII　　2000 年 8 月 26 日　ENIX　　3784682

2001 年

PS2 鬼武者　　　2001 年 1 月 25 日　CAPCOM　　927534　110 万
PS2 GT 赛车 3 A 规格　　2001 年 4 月 28 日　SCEJ　　1437581　189 万
PS2 最终幻想 X　　2001 年 7 月 19 日　SQUARE　　2264047　307 万
PS2 大众高尔夫 3　　2001 年 7 月 26 日　SCEJ　　797147　139 万
PS2 真三国无双 2　　2001 年 9 月 20 日　KOEI　　715620　117 万
PS2 潜龙谍影 2　　2001 年 11 月 29 日　KONAMI　　687749

2002 年

PS2 鬼武者 2　　　2002 年 3 月 7 日　CAPCOM　　1002968　110 万
PS2 王国之心　　　2002 年 3 月 28 日　SQUARE　　838323
PS2 超级机器人大战 IMPACT 2002 年 3 月 28 日 Banpresto　632536　130 万
PS2 胜利十一人 6　　2002 年 4 月 25 日　KONAMI　　1115707　116 万
PS2 真三国无双 2 猛将传 2002 年 8 月 29 日　KOEI　　688655
PS2 宿命传说 2　　2002 年 11 月 28 日　NAMCO　　662699

2003 年

PS2 龙珠 Z　　　2003 年 2 月 13 日　BANDAI　　543312
PS2 真三国无双 3　　2003 年 2 月 27 日　KOEI　　1178455　124 万
PS2 最终幻想 X-2　　2003 年 3 月 13 日　SQUARE ENIX 1941727　241 万
PS2 胜利十一人 7　　2003 年 8 月 7 日　KONAMI　　1085082　113 万
PS2 机动战士高达 相逢在宇宙 2003 年 9 月 4 日 BANDAI　　577972
PS2 大众高尔夫 4　　2003 年 11 月 27 日　SCEJ　　875252　142 万

2004年

PS2 战国无双 2004年2月11日 KOEI 1024253 107万
PS2 勇者斗恶龙V 2004年3月25日 SQUARE ENIX 1611974 165万
PS2 德比赛马04 2004年4月22日 Enterbrain 603815
PS2 北斗神拳 2004年5月27日 Sammy 916765 100万
PS2 胜利十一人8 2004年8月5日 KONAMI 1042234
PS2 勇者斗恶龙VIII 2004年11月27日 SQUARE ENIX 3327167 363万
PS2 潜龙谍影3 2004年12月16日 KONAMI 694307

2005年

PS2 GT赛车4 2004年12月28日 SCEJ 1066749 109万
PS2 真三国无双4 2005年2月24日 KOEI 917985 100万
PS2 胜利十一人9 2005年8月4日 KONAMI 923288
PS2 王国之心2 2005年12月22日 SQUARE ENIX 737652 111万

永远的世嘉，献给多年来热爱和支持世嘉的朋友们

依克西昂

写在 DC 发售 8 周年之际
献给所有爱过支持过世嘉的朋友们

本文引用的樱战图片已经得到大神一郎前辈的许可

2006 年 6 月

刚刚高考完的我像是一下子解脱了一样，我又可以像初三那个暑假一样尽情的享受游戏给我带来的快乐。

这是很平常的一天，我在家里全神贯注的玩着 FF12，这时候家里突然断了电，这使我很是郁闷,当我重新开机的时候不知道为什么，心里空荡荡的，没有什么继续玩下去的动力，我关了主机,准备出去走走。很多年了，每当我路过游戏店的时候总要进去看看来新碟了没有，这似乎已经成为了一个习惯。我进游戏店后问老板来新碟没有，当老板给我拿碟的时候我看间左边的橱窗里有一张 DC 碟，我不自觉的走近一看是 《樱大战 4》，这真是太好了，我在多年后终于有机会拥有自己的《樱大战 4》了。我让老板拿出了那张《樱大战 4》，装碟子的外壳已经很旧了，但里面的东西很齐全，就连当年夹在游戏说明书里的广告和回函卡都还完好的夹在里面。我当时没有和老板还价就把她买走了，因为在我心里她是无价的，我对《樱大战》的爱或许已经超越了对一款游戏的喜爱。





我回到家小心的打开盒子，拿出了里面的说明书，上面写着 御招待状 太正十六年春 特别公演。看着这一行行熟悉的字，我似乎又回到了 MD 时代，回到了 DC 时代，回到了我永远不能忘记的 1998 年。



1988 年 10 月 29 日，世嘉第 5 代主机 megadrive 也就是为我们广大玩家所熟知的 MD 在日本发售，她是为了对抗任氏王牌主机 FC 而推出的。很多年来世嘉在街机领域可谓风光无限，始终稳座街机界的头把交椅，没有人怀疑世嘉在街机领域上的实力。但在家用机界却恰恰相反，世嘉的家用主机没有一台获得过真正意义上的成功，但这并没有让世嘉放弃家用机，FC 获得的巨大成功和由此带来的巨额利润使世嘉决定和任氏在家用机领域一决雌雄。MD 就是在这种情况下承载着所有世嘉人的梦想，背负着为世嘉完成天下霸业的使命而诞生的。世嘉并没有用当是最先进的技术来打造 MD，因为当时主机使不使用最新技术并不是最主要的，而怎样降低主机成本和推出大量游戏占领市场才是最重要的，所以 MD 的机能并不能让人满意，但尽管如此 MD 的机能在当时依然无懈可击，她应用了世嘉 16 位街机基板技术，能完美移植

世嘉当时所有街机游戏，处理器是摩托罗拉 M68000，运行频率 1.79MHZ，由她来对付 FC 已经足够了。MD 前期，世嘉将大量的街机游戏移植到了 MD 上，MD 在日本本土人气不断上升，在美国更是取得了巨大的成功，可以说 93 年之前的 MD 表现是完美的，随着《索尼克》这一作品的诞生，MD 像刺猬索尼克这一型像一样深入人心，92 年世嘉占领了北美 55%的份额，93 年是世嘉在北美的顶盛时期，家用机市场份额达到了 65%。

但 1990 年随着任氏 SFC 的发售，MD 在日本很快败了下来，世嘉完成天下霸业的梦想被无情的撕碎，至于 MD 为什么会失败，我想除了没有超级大作和第三方的支持，还有很大的一个原因那就是 SFC 推出了一款叫做 FF4 的游戏，和一款叫做 DQ 的游戏，是他们给了 MD 一记绝杀，从此 MD 就再也没有站起来。（MD 全球销量 3075W 台）

MD 虽然失败了，但是我们永远不会忘记她给我们带来的感动，永远不会忘记《幽游白书》，永远不会忘记索尼克，永远不会忘记《梦幻模拟战》，永远不会忘记 MD 陪伴我们度过的每一个日日夜夜。

我对 MD 的记忆是深刻的是难忘的，也许儿时的我并不会真正爱上一部主机或是一款作品，但 MD 确实是一部令我永远不会忘记的，留住我童年美好时光的主机。在我上小学 2 年级的时候，那个时期我们家很穷，父母没钱也不会给我买游戏机，但这并没有使我放弃对游戏的渴望，每当我路过电玩店我总是会进去看大哥哥们打魔强统一战，看老板研究《梦幻模拟战》，每次我都是因为看得太久被老板赶出来，但我还是贴在电玩店的窗上看啊看，那时候虽然没钱但是过得很充实，很快乐。慢慢的我开始长大了，父母给我的零花钱也渐渐多了起来，我终于有机会去店里玩 MD 而不怕被老板赶出来了。

那个时候觉得这台黑色的小东西实在是太神奇了，这么小的东西竟然能显示出如此精美的画面，当时玩的最多的是索尼克和《幽游白书》，特别是《幽游白书》，她使我彻底进入了游戏的世界，我整天为了能把人物练得使用起来更得心应手而不知疲倦的重复那一个招式，课堂上也满脑子的灵丸 倒转十三针，晚上睡觉想的也只有蒲饭 藏马 飞影。在这里我要特别感谢当时电玩店的老板，他看起来虽然很凶，但对我却非常关心，那时候高年级的同学经常欺负低年级的同学，我只要是走进游戏店就会有些坏孩子问我要钱花，有一次他看见我被几个孩子欺负，他过去把那几个孩子通通赶出了游戏店，因为老板的照顾我才能在一个良好的环境里打机。很多年过去了，那个游戏店早就被高楼大厦所取代，但我永远不会忘记那个关心我的老板，忘记那一段美好的回忆。





1994 年 11 月 21 日，世嘉第 6 代主机 sega sutarn 也就是为我们广大玩家所熟知的 SS（土星）开始在日本本土发卖。SS 当初的设计理念和六年前是那么的相似，1988 年的 MD 是为对抗 FC 而开发的，而 1994 年的 SS 则是为了对抗 SFC，任天堂是世嘉在家用机界最大的敌人，这也是我为什么不喜欢任天堂的原因。SS 设计之初并没有搭载非常强大的 3D 机能，因为她的对手是 SFC，但令世嘉没有想到的是 SONY 同任氏合作失败之后很快公布了他们的次时代主机 PS（在十几年后的今天我不得不承认 PS 所取得的成就是伟大的）。由于 PS 在公布之初就宣布将搭载强大的 3D 机能，那个 PS 不可能演算出来的 CG DEMO(一只逼真的恐龙）更是引起了业界和社会的巨大关注，世嘉虽没有想过 PS 会给他们带来什么威协，但考虑到硬件机能不能在一发售时就处在下风，于是世嘉 SS 同样搭载了强大 3D 机能。SS 的开发是由当时世嘉的副社长交昭一朗主持的，那个开发小组被命名为 giga—drive，一开始 SS 是被设计成单 CPU 的，后来世嘉高层认为 SS 应该更加强大，强大到能完美运行 model1 基板上的《VR 战士》，所以 SS 改为了双 CPU，性能是 model1 基板的 1.5 到 2 倍，我们不得不为世嘉高层的决策感到高兴，正是这强劲的 3D 机能才使一批优秀的 3D 游戏在 SS 上诞生。而 SS 之所以叫 SS（土星）是因为太阳系的第六颗行星土星代表了世嘉的第六代主机。

由世嘉开发的世界首款 3D 格斗游戏《VR 战士》在街机界获得了巨大的成功，由于 SS 性能是 model1 基板的 1.5 倍，《VR 战士》被顺利的移植到了 SS 上，而世嘉也打出了"超越街机版《VR 战士》"的宣传语，从而吸引了大批核心街机玩家。SS 售发当日的 15W 台主机被销售一空，首批消量更是达到了 20W 台，当时《VR 战士》作为首发游戏登陆 SS，游戏和主机的销售比例达到了史无前例的 1:1。1995 年 5 月 7 日，SONY 和 SEGA 同时宣布 PS 和 SS 销量均超过了 100W 台。但在北美地区由于土星造价过于高昂，导至 SS 比 PS 贵 100 美元，再加上 95 年北美地区和 PS 展开的价格大战使 SEGA 无法承担巨大的成本压力，实际上 96 年 SS 已经败在了 SONY 的 PS 手里。SEGA 的 SS 失败的原因很多，高层战略布署的失策，没有超级大作，缺伐第三方厂商的支持，流通渠道效率偏低，北美地区和销售商的磨擦都是导致 SS 失败的根本原因。

至于 SS 的撤底失败，我想还是那个令人心寒的 1997 年，由于 SONY 合理的权利金分配和良好的销售情况和品牌效应，知名厂商纷纷加盟 PS，其中最热门的两家就是 SQUARE 和 ENIX，ENIX 在 PS 上推出了国民级 RPG《勇者斗恶龙 VII》，SQUARE 则推出了一款震撼全世界玩家的 3D 化 RPG《最终幻想 VII》。SS 为了对付 PS 上的白金大作《最终幻想 VII》，同时为了帮助 SS 走出没有精品 RPG 的怪圈，《格兰蒂亚》这款剧情近乎完美的 RPG 诞生了，她虽然失败了，没有帮助 SEGA 挽回败局，但我相信《格兰蒂亚》是每一个世嘉人最爱的 RPG，那一段感伤的故事足已使她成为永恒，使她成为所有世嘉人永远的回忆。（SS 全球销量 925W 台）

SS 虽然失败了，但我们永远不会忘记她给我们带来的感动，永远不会忘记《VR 战士》，永远不会忘记《铁甲飞龙》，永远不会忘记《格兰蒂亚》，永远不会忘记《樱大战》，永远不会忘记 SS 陪伴我们度过的每一个日日夜夜。

我对 SS 的记忆是所接触的三台世嘉主机里最少的，因为在国内的游戏室，SS 从一开始就被 PS 所取代，不管你去哪家游戏室你都会发现偌大一个游戏室里放的全是 PS，而很少见到 SS 的身影，是啊，SS 上的经典作品少的可怜，仅有的几款大作还都发售过 PS 版（这里指的是一些人气游戏，像《KOF97》《恶魔城》，并不是说 SS 上没有经典的原创作品，至于是哪些经典上一段已写明）。由于太多的原因 SS 没有在国内普及，但这并不影响我们世嘉人去爱 SS，因为 SS 上有几款作品值的我们去回味，世嘉的硬派作风值得我们去倾佩，我想这就足够了。



1998 年 11 月 27 日，世嘉第 7 代主机 dreamcast 也就是我们大家所熟知的 DC（梦工厂）在日本本土发买，DC 是我最爱的一台家用主机，爱她的理由实在是太多太多，我想只要是支持热爱世嘉的玩家都能体会。DC 当初的设计可谓十分完美，当初 SS 败给 ps 的很大原因就是硬件设计上存在严重缺陷，使 SS 的成本过于高昂，最后在 95 年的北美价格战中输给了 PS。所以 SEGA 高层把 DC 的开发看得尤为重要，当年担任 SEGA 社长的是中山隼雄，他决定成立两个开发组，一个是在美国成立的开发组，聘用了 IBM 的高级工程师进行研发；另一个开发组设在日本，开发工作由佐藤秀树付责，最后从中选取最合适的方案，最后 SEGA 决定选用日本组的方案，并正式命名为 dreamcast。

世嘉为 DC 的宣传可谓不遗余力，风头甚至超过了当年的 SS，这也使 DC 在发售之前就接到了 50W 的定单。大家都知到 DC 用的 GPU 采用的是 NEC 的 power2，但不幸的是正当 DC 为了首发 50W 目标而努力的时候 NEC 被卷入了菲律宾军火（泻密）案，这就限制了 DC 用 GPU 的产量，由此带来了 DC 产量减少，无法完成首发 50W 的任务，最后首发仅仅 15W 台，不免有些让人失望。DC 在美国的首发是相当成功的，首发当日 22W 台的销量创造了新的销售记录（美国地区）。但开局的辉煌代表不了什么，DC 最后还是在缺少第三方支持和缺少大作的尴尬局面下失败了。

2001 年 3 月是所有世嘉迷们心碎的一天，DC 宣布停产，退出家用机的竞争，从此以后 SEGA 再也没有涉足家用机的竞争，而是做了一名彻头彻尾的软件开发商，梦工场成为了世嘉梦的终结。最后 DC 的全球销量是 1045W 台，国内 225W，国外 820W，至于 DC 为何取名叫 dreamcast，那是因为 dreamcast 是梦与传播的合成词，意思是将梦（梦想）传播给所有的人。

DC 时代诞生了太多太多的优秀作品，其中最经典的就是《莎木》和《樱大战》系列，这两部作品曾经深深的打动了很多人，这里面当然就包括我。MD 和 SS 时代的我还小还不懂事，对游戏的认识可能是浮

浅的，但 DC 时代的我已经长大了，我对世嘉的喜爱就是在那时渐渐培养起来的。第一此见 DC 大该是 99 年初，那时 DC 由于刚刚发售价格被炒的特别高，大该 4000 多元吧，那时候看到 DC 的画面真的是震撼极了，就像当年第一次见 MD 画面一样，再后来 DC 降到 1700 左右的时后我把它抱回了家，这是我拥有的第一台 SEGA 主机，也是最后一台，我就是从这时开始爱上了诗一样的莎木和如樱花盛开般的樱大战。我想《樱大战》系列之所以受到广大 SEGA 玩家的喜爱，造就了一批 DC 的核心玩家，也许就是因为《樱大战》让我们亲身体验了樱花盛开的浪漫，太正的浪漫。

DC 虽然早已离我们远去，但她将永远留在所有支持热爱 DC 的玩家心中，请记住那些我们为之着迷的夕日的经典《莎木一章横须贺》《莎木二章》《樱大战 3 巴黎的燃情岁月》《樱大战 4 恋爱吧少女》《格兰蒂亚 II》《生化危机 代号：维罗尼卡》《SONIC 大冒险 2》《PSO》《疯狂出租车 2》《世嘉拉力》《梦游美国》《索尼克》《街头涂鸭》《VR 战士》《斑鸠》《VR 网球 2》



DC 上的经典作品实在是太多了，留给我们的回忆也太多太多，本人因能力有限无法将这些大作一一回顾，在这里就选取几个典型的同时也是自己特别喜欢的游戏进行回顾，并以此来表达我对世嘉对 DC 无法割舍的感情。

樱大战



其实 DC 的停产并不意味着 SEGA 玩家们的梦想就此结束，2001 年 DC 停产以后每月都有 DC 的新作发售，在这里我要着重提一下樱大战。3 月 22 日，在所有樱战迷们望眼欲穿的等待中，《樱大战 3 巴黎的然情岁月》终于在全日本发卖了，当时日本各大游戏卖场门前都排起了长龙，特别是东京的秋叶原，玩家们的热情空前高涨，这不禁让人想起了 1997 年，那是日本游戏界的顶盛时期，当时《生化危机 2》的首发日玩家排起的长龙也不过就是那么长，这似乎又让我们世嘉迷看到了一道曙光，《樱大战 3》也确实没有令喜欢支持她的玩家失望，3 代的战斗画面由 SS 上简陋的传统 2D 画面进化为完美的 3D，而且过场动画更是给人耳目一新的感觉，战都方面也进行了革新加入了 ARMS 系统，可以说 3 代的表现是完美的，她取得了巨大的成功，为世嘉续写了辉煌。DC 停产后不光只有《樱大战 3 巴黎的然情岁月》这一款大作发售，在 3 代发售后不久，SEGA 宣布《樱大战 4》还会在 DC 上发售，并且宣布这将是樱大战系列的完结篇，正如广大玩家所愿，风靡日本的樱大战系列将在世嘉自己的主机上划上完美的句号。

2002 年 3 月 21 日，《樱大战 4 恋爱吧少女》如期发卖,像前几作的发售日一样，又是在一个温暖的春天，那份曾经的感动又重新回到了我们的身边。也许是由于 DC 的停产使 SEGA 不肯投入更多资金去开发这款昔日的王牌，因为就算是竭尽全力也并不能挽回什么，在这款最后的作品中，虽然存在着剧情太短，精美的 CG 动画不多和战斗过于简单等诸多缺点，但帝国华击团和巴黎化击团的合作，几乎历代花组 MM 的等场和丰富的隐藏要素使得本作相当奈玩，要把全 MM 追一遍用的时间也不比前作少，所以 4 代无可争议的成为了经典，她将和 DC 一起永远留在世嘉迷们的心中（本作出现了传说中阿姆罗的招牌武器浮游炮，不得不佩服制作人强悍的想像力）。《樱大战 4 恋爱吧少女》发售于 02 年 3 月 21 日，此时 DC 虽然停产已一年之久，但还有这样的大作发售，可以说 SEGA 没有轻易放弃我们这些支持她的玩家，世嘉的这一做法更值得我们所有玩家去支持。





1996 年 9 月 27 日樱大战首作在日本发卖，类型 SLG+AVG，在日本发售后引起巨大轰动，创下 SATURN 最高销量纪录（原创作品），荣获 97 年 CESA"超白金"奖，樱大战从此席卷日本。

1998 年 4 月 4 日《樱大战 2 望君珍重》在日本本土发卖，继承一代所有优点新加入 LIPS 系统，加入新人物，同年 SS 停产，DC 在日本本土发卖。

2000 年 9 月 21 日《樱大战 2 望君珍重》DC 复刻版在日本发卖，以 SS 版为架构，内含樱大战 3 体验版。

2001 年 3 月 22 日《樱大战 3 巴黎的然情岁月》在日本发卖

2002 年 3 月 21 日《樱大战 4 恋爱吧少女》在日发卖

2003 年 2 月 27 日，《樱大战热血青春》在日本发卖（本作在后面会详细提到）

莎木



《莎木》是一款艺术化的游戏，她像一副画，更像一首诗。

《莎木》是一款说不清是什么类型的游戏，她已超出了普通游戏类型，也许正如她的制作人铃木裕所说，是一款 FREE（full reactive eyes entertraiment）类游戏。《莎木》里有育成要素，这有点像 RPG，有生化一样的解迷和数不清的支线，又有点 AVG 的感觉，所以我把她叫做 FPG（取 FREE 首字母，RPG 次字母，AVG 末字母，F+P+G=FPG）。

《莎木》是世嘉大师级游戏制作人铃木裕在 DC 还没发卖前就开始开发的重量级作品，她凭借完美的剧情，近乎真实的环境刻划，细致入微的细节刻划，有如天赖的音乐和超高的自由度为世嘉造就了一大批忠实的 FANS，我想很多玩家都是因为莎木而喜欢世嘉的。铃木裕在开发《莎木》时为了使游戏更加完美，整个开发几乎不去考虑成本，这不仅造就了完美的莎木，1，2 两代超过 70 亿日圆的开发费用更是令人汗颜，现在恐怕没有一个公司敢这么去打造一款原创游戏了吧？如过说樱大战是在 SS 上诞生的，她不足已代表 DC，那在 DC 上诞生的莎木足以成为 DC 的标致。

1999 年 12 月 29 日，在这个千禧年就要到来的冬天，《莎木一章横须贺》在日本本土发卖，说实话这游戏我一开始并没有在意，不过由于本作在日本的前期宣传很到位，卖的不错，玩家反响也很强烈，再加上是铃木裕先生开发的游戏，我便把她买回了家，没想到那全新的游戏方式（可以说是很多类型的融合）和当时可以说是惊人的画面深深的吸引了我，很快自己就喜欢上了《莎木》，对 DC 的感情也更深了。《莎木一章横须贺》的故事发生在 1986 年，年轻的芭月凉在父亲的芭月武馆过着平静的生活，但这种平静很快被一个不速之客打破了，那个人就是蓝帝。一天一个身穿中国传统服饰的人来到了芭月武馆，他逼芭月凉的父亲交出龙之镜，虽然凉的父亲死也不回答那个高大冷酷的男人（蓝帝）龙之镜在哪，在以凉为威挟的情况下下他还是说出了镜子的下落，但蓝帝并没有放过芭月凉的父亲，父亲被蓝帝用强大的拳法击倒，芭月凉眼睁睁的看着父亲死在了自己怀中。就这样，一个背负杀父之仇的少年走上了寻找蓝帝的负仇之路，也许这就是宿命谁也无法改变，当然芭月凉也只有这一条路走，他永远不会忘记父亲被蓝帝杀害的那一天。《莎木一章横须贺》无疑是成功的，他绝对是当时最能体现 DC 机能的作品，游戏中所描画的场景非常逼真，人物是那么接近现实，而和每一个 NPC 的对话也是十分亲切，就像是我们身边的人一样，从这些方面都可以看出《莎木》承载了铃木裕先生太多太多的梦想，承载了世嘉太多太多的梦想，这张世嘉手上的王牌正在成长为像樱大战一样不折不扣的大作。

当然再优秀的作品也是有缺点的，可能是因为《莎木》在 DC 发售前就已经处在制作中，所以制作用的开发机比较落后，这就导致了 1 代读碟很慢，有时可能会影响到玩家的情续。《莎木》的场景也少了些，并不能满足玩家的探索欲望，但这并不影响她成为经典，因为在 2000 年初她的画面是之前所有 TVGAME 所忘尘莫及的，她给了我们足够的震撼和感动。



2001 年《莎木 2》在日本正式发售，为了宣传莎木 AM2 当天还在秋叶原的 SOFMAP 本店举办了一个《莎木 2》发售 EVENT，监制铃木裕及游戏里主要角色的声优全部到场，场面可谓相当火暴。



在《莎木 2》中，由于开发机的升级，《莎木 1》上的缺陷在 2 代得到了近乎完美的解决。一章中的芭月凉只是在一个自己熟悉的小环境中寻找蓝帝线索，而在 2 代中这个背负杀父之仇的男人来到了一片陌生的大环境——香港。2 代的场景非常巨大，有时甚至会出现拿着地图都找不到正确地点的情况，当初听铃木裕讲 2 代场景将是前作的十倍我还有点儿怀疑，觉得十倍也太夸张了，但当我拿到游戏时才知到确实是这样，莎木 2 将一个完整的城市展现在了我们面前。

大家都知道莎木共分 16 章，第一作讲述了第一章的故事，但本作并不是紧紧讲述二章，而是包含了二三四共三个章节的内容，所以才有了那 4GD 的超大容量。2 代紧接前作的剧情，芭月凉为了寻找杀父仇人蓝帝只身来到香港，在弯仔芭月凉认识了身份神密的 JOY，JOY 是一个不折不扣的性感 MM，她真是太美了，我想有很多玩家都是冲着她去接触莎木的，说实话本作对三位主要女性角色（JOY，红秀瑛，莎花）的刻划都相当成功。在习得功 戒 胆 义四项武德后芭月凉终于见到了桃李少（红秀瑛），又一位成熟稳重的气质美女就此登场，红秀瑛年幼时，哥哥为了负仇离开了她，当她得知芭月凉来香港是为了为父报仇时，心情是那么的复杂。秀瑛为了让芭月凉放下仇恨之心所做的一切着实让人感动，可这满腔仇恨的少年又怎能明白秀瑛的一片苦心。历尽艰辛的芭月凉终于在黄天楼天台见到了蓝帝，可他只能眼睁睁的看着蓝帝坐着直升机离开，是啊，就算真的能追到蓝帝又能如何，芭月凉只能感叹自己的渺小。为了寻找制作龙凤之镜工匠的后人从而弄明白事情的来龙去脉，凉要前往桂林，在凉即将离开的时候秀瑛送给他半块阴阳鱼，虽然凉不明白秀瑛的意思，但瑛再也没有多说什么，站在月光下身穿蓝色旗袍的瑛是那么的美，那默默的望着凉远去的眼神是多么让人怜爱。在游戏的末期凉来到了桂林的白鹿村，游戏对于桂林的刻划我不想多说什么了，这景致并不是用美这一个字就能表达的了的，希望没玩过 2 代的玩家有条件的一定要尝试一下本作。在白鹿村凉认识了女主角莎花，而莎花那种自然纯朴之美更加不是能用言语表达的，我要不是太喜欢尤娜的话莎花绝对是本人接触的游戏女主角中最完美的，在她面前众多各类游戏女主角都会黯然失色（没有夸张，事实如此）到此莎木 2 全部结束了，但我们知到莎木没有结束，她只是进行到第 4 章而已，还有太多的迷题等待着我们，这所有的一切只是男女主角传奇命运的开始。

《莎木 2》中那广阔的游戏场景，超高的自由度，细致的刻划使她几乎没有缺点，被香山哲称为世嘉最后的王牌，承载着铃木裕无限梦想的作品获得了诸多奖项和玩家的一致好评。但在商业上她是失败的，可能是她不太适合上班族的口味，他们不会花几十小时去玩一款所谓 FREE 类毫无爽快感可言的游戏，这不要紧，世嘉面向的玩家群本来就不是他们，而是那些懂游戏，能去认真体会游戏的玩家。

1999 年 12 月 29 日《莎木一章 横须贺》在日本发卖，上市 4 天销量突破 25W 直接拉动了 DC 的销量。

2001 年 9 月 6 日《莎木》在日发卖，这张世嘉最后的王牌没能拯救世嘉，但她却帮世嘉创造了家用机领域最后的辉煌。

斑鸠



对于《斑鸠》的移植，我想对所有 DC 玩家而言意义远远超越了游戏本身。

2002 年 4 月 19 日是一个让所有世嘉迷为之振奋日子，就在这一天日本 Treasure 也就是我们大家所熟知的财宝公司宣布他们将把在 NAOMI 机板上开发的纵向滚动条射击游戏《斑鸠》移植到 DC 上，此时 DC 已停产一年零 79 天了。2002 年 9 月 15 日，《斑鸠》在日本发卖，虽然 DC 不在了，但这一天却属于世嘉，属于所有 DC 玩家。财宝公司我想对于所有从 MD 时代走过来的玩家而言简直是再熟悉不过了，《幽游白书:魔强统一战》这个被我国玩家玩到极致（也可以说玩烂了）的格斗游戏就出自财宝公司，当年此游戏以首创四人对战系统和前后三段的空间移动俘获了无数玩家的心，而那逆天的连击更可以让高手做到真正的一击必杀，画面也比当时 MD 上的其它作品高出一大截。MD 在台湾生产并在我国普及后魔强统一战这款格斗游戏可谓遍地开花，各大机房几乎所有玩家包括老板玩的都是她（就像现在的 WE 一样），而幽游白书大型对战比赛的举行也成了家常便饭。我当年玩她就玩上了瘾，整天就知到幽游白书，当然水平也还说的过去，在游戏店算是小有名气，很多大哥哥觉的打的好的都来找我挑战。Treasure 这几个字母也深深的印在了我的脑海里，虽然后来她的地位被 KOF97 和 WE 取代，但时至今日从那个时代走过来的玩家都不会忘记这款游戏。



除了《幽游白书:魔强统一战》财宝还推出了《幻影英雄》，《闪电银枪》，《罪与罚》等诸多经典游戏，但后来 Treasure 在业界沉寂了好久，直到 2001 年财宝在 NAOMI 基板上推出的纵向滚动条射击游戏《斑鸠》横空出世，这款当时拥有最华丽画面和超高游戏性的 STG 迅速席卷了整个日本的街机厅，无数日本玩家为之疯狂，也造就了许多一板通关的达人玩家。《斑鸠》和大多数 STG 的操作类似，但她却不同于一般的 STG，她有着许多独创的设计使他成为继《沙罗曼蛇》《1945 2 》后最经典的射击游戏。在本作中财宝加入了变更机体属性的设定，游戏中按 B 键会在黑白两种属性下切换，相同属性会吸收相同属性敌人的攻击，把敌方的攻击转化为力之解放，按下 R 键则会使用力之解放。本作的极限玩法无非就是两种，一种是一命通关，另一种则是最困难的一命通关并取得最大分数，对于第一种挑战还是比较简单的（相对而言），只要摸清敌方出现位置熟悉 BOSS 的攻击套路并熟练运用属性变换来躲过敌方攻击，想最速一命还是可以办到的。而第二种就困难多了，不光要掌握以上几点，连锁攻击也是一定要掌握的。连锁攻击是本作的精髓，游戏中变换成和敌方相同的属性会吸收敌方的子弹，每颗加 100 分，所以要挑战最高分还要想方设法让自己挨打，这不能不说是财宝的创举（能有这种创意我真是服了），更夸张的是还能吸收激光，无语了。BOSS 战是有限时的，越快击倒 BOSS 就能得到越多的分数，更有趣的是靠到时间结束并不会 GAME，而是过关，光躲不打就成了本作的最高境界（开玩笑）。《斑鸠》是一款有丰富内含的 STG，音乐不错，音效超赞，画面很干净，战斗画面也相当火暴，移植 DC 后绝对是当时家用机上最强的 STG 作品，时至今日她仍是我心中最强的射击游戏，如过你是射击 FAN，那请你一定要尝试一下《斑鸠》。

《斑鸠》是一款完美的 STG 作品，不过还有一个不能称为缺点的缺点我有必要提一下，可能是最初就定位为街机游戏，《斑鸠》从一开始难度便很高，正因为如此移植 DC 后吸引的只是核心玩家，而丢掉了一些单纯为了休闲而玩游戏的用户群。在我看来 Treasure 完全不必这么做，在街机上他们可以把第一关的难度降低一些从而吸引更多玩家，这样被吸引的玩家很有可能会继续挑战下去，而在家用机领域则可以加上一个 very easy，就是那种弹药满天飞敌人打你基本不减血（能吸收更好）的难度，这样就会吸引一批只是要求爽快感的上班族，虽然这不是 Treasure 的风格，但当今就是这么一个现状，公司就算怀着再大的梦想也要赢利啊，要不一切都是白搭（就像世嘉）。

在最后我想关于《斑鸠》移植 DC 发表一些个人的观点。2002 年 4 月 19 日财宝公司宣布把《斑鸠》移植到 DC 上的时候也同时宣布了 PS2 版的存在，PS2 作为当时销量最大的主机移植斑鸠可谓是最明智的选择，但到最后 PS2 版的发售计划被终止了，这是在玩家预料之外的，但想想也的确在情理之中。首先《斑鸠》用的是 NAOMI 基板，DC 与 NAOMI 基板有着很好的互动性，而且 DC 的机能对 STG 这样的

街机游戏有着很好的表现力，所以《斑鸠》本来就应该移植给 DC。其次，《斑鸠》是一款超高难度的射击游戏，面向的仅仅是一批核心玩家，一般戏欢街机射击游戏的核心玩家都会买 DC，因为 DC 上拥有太多太多街机上的大作，所以就算《斑鸠》移植 PS2 也不会有很好的销量，因此《斑鸠》的 PS2 发售计划最后终止了。

生化危机 代号：维罗尼卡



《生化危机代号维罗尼卡》是生化危机登陆次时代主机的第一作，虽然她是以外传形式登场的，但给我们的震撼绝不亚于 97 年在 PS 上发售的《生化危机 2》。当初 CAPCOM 满怀信心，觉得世嘉这台开发环境优秀，机能强大并搭载标准网络功能的次世代主机大有希望和 PS 平起平座，甚至有能力在同 PS2 的次世代大战中一较高下，所以 C 社花费了大量人力物力去打造这款全 3D 的生化危机，三上真司和他的开发小组为了游戏的高质量和耐玩性也是绞尽脑汁。这所有的一切打造出了无论是画面剧情还是游戏性均被玩家称为是生化最强作的《生化危机代号维罗尼卡》。

2000 年 2 月 3 日，《生化危机代号维罗尼卡》在玩家的千呼万唤中发卖了，次世代上的生化让所有玩家为之着迷。本作的故事发生在 leon 和 claire 逃出人间地狱般的浣熊镇之后，claire 为了寻找失踪的哥哥密秘潜入了伞公司的巴黎研究室，不幸的是潜入后的 claire 被敌人抓住（被抓的 CG 大赞啊）送往了洛福特岛监狱。在洛福特岛监狱 claire 遇到了收到 leon 消息前来帮助 claire 逃出监狱的真男人 chris 和在轰炸中逃狱的囚犯 steve，就这样他们三人展开了一段传奇般的冒险。在本作中玩家将遇到比前几作更加难缠的高级生物兵器——新型暴君 长手僵尸 猎人（强化版），它们都给玩家带来了很大的麻繁，而如何对付这些难缠的家伙更是让玩家头疼不已，再加上出色的迷题和场景设计真是叫人大呼过瘾。

《生化危机代号维罗尼卡》成功了，她使人们掀起了一阵购买 DC 的热潮，可毕竟 DC 当时在全球只卖出了区区几百万台，这直接导致了游戏的全球销量仅仅只有可怜的 70W 份，这和当年狂卖 300W 的超

大作显的是那么格格不入。很快 CAPCOM 宣布该作的完全版将在 PS2 和 DC 上同时发售，这不禁让我们想起了另一台和 DC 有着相同命运的主机——NGC。2001 年 3 月 9 日，CAPCOM 曾宣布以后的《生化危机》作品将成为 NGC 的独占游戏，他们将把包括全新的系列正统续作《生化危机 4》在内的 6 部生化作品全部推出在 NGC 上。其实当时 CAPCOM 的想法和几年前开发维罗尼卡时一样，希望通过他们一家的努力帮助 NGC 成为次世代的霸主，这样的话他们将远比支持有众多软件商力捧的 PS2 获得更多的回报。但 CAPCOM 太天真了，他们太高估自己的实力了，生化危机 1 和 0 的惨淡销量给了 C 社沉重的打击，就像维罗尼卡完全版给了 PS2 版一样，加入 ADA 篇的完全版被移植到了 PS2 上，不同的是这次的完全版没 NGC 的份。有人说 CAPCOM 背信欺义，被叛了世嘉又放弃了任天堂，可谁又想过 C 社也不想如此啊，但巨额开发费用得不到回拢是任何开发商都不能接受的，毕竟在这个残酷的时代不赢利的话等待着你的就只有死亡。

说实话我并不是一个生化 fan，从一代开始虽然全部通关但对剧情不是很了解，个人也不愿意追求什么无伤最速小刀通关一类的，不过四代就不一样了，她是唯一一部被我玩儿烂了的生化作品。四代完全颠覆了传统的生化危机，变成了一个追求爽快感，极具挑战性的射击游戏，解迷成分在本作大幅度减化，减到根本不用动脑，一个普通玩家完全可以在没有攻略的情况下通关。生化危机的改变是成功的，她的改变吸引了更多的玩家投入到生化世界中，就拿我来说，NGC 版和 PS2 版加起来通了接近 20 遍，算是所有游戏中通关遍数最多的了。



对 DC 经典游戏的回顾暂时告一段落，虽然有点舍不得但必竟本人能力有限，能较好的表达其内含的游戏作品只有上面几款而已，仅以此次回顾来表达我对 SEGA 对 DC 那无法割舍的感情，也希望此文能够勾起大家当年那段美好的回忆。

永远的 SEGA，永远的大川功

提到 SEGA 在这里我就不能不提到一个人，那就是大川功。大川功是 CSK 的创始人，CSK 是

SEGA 的母公司，多年来大川功为了使世嘉完成霸业呕心沥血，是世嘉真正的精神领袖，他在世嘉财政困难的时候两次用自己的存款为世嘉化解了一次次的险情。2001 年 1 月 31 日，世嘉正式宣布将从即日起停产 DC，而预先凭估的世嘉最终赤字也由 236 亿增加到 583 亿日元，而当时任世嘉社长的大川功毫不犹郁的拿出 850 亿日元私人资产帮助 SEGA 走出困境,也使世嘉空前的团结。850 亿日元啊，这是一个多么大的数字，《莎木》一章和二章的全部开发费用不过 70 亿日元，还不及大川功给世嘉资金总额的十分之一。大家想一下一个 74 岁高龄的老人为世嘉拿出 850 亿日元私人资产渡过难关，他可能有任何企图吗？没有！绝对没有！他在此时只是一个热爱 SEGA 的老人，他有一个再单纯不过的梦想，那就是希望世嘉走出困境，去实现当年世界第一游戏厂商的梦想，要是没有这位老人，真不知世嘉该何去何从。他是世嘉真正的领袖，看到他就好像看到了世嘉精神，这位慈祥的老人值得每个世嘉玩家去尊重。

但是老天并没有眷恋世嘉，2001 年 3 月 16 日世嘉株式会社代表取缔役会长兼社长，CSK 名誉会长大川功因心力衰竭病逝，享年 74 岁，一位巨人就这样离开了世嘉，离开了所有关心他的人，微软总裁比尔盖兹，日本首相小泉纯一郎都致电表示对大川功逝世的哀悼，他的离开是所有世嘉人的损失。DC 是大川功非常喜爱的一台主机，当他生病住院期间还关心着世嘉，关心着 DC，在生命最后的岁月里他仍为世嘉的前途担忧，为世嘉完成世界第一的雄心壮志做最后的努力。如果他还健在的话我想 DC 到现在还不会停产，还依然活跃在家用主机市场。在这个时候他已不是一个单纯的商人，而是一个为了梦想勇往直前的勇者，他是我们世嘉玩家心中永远的英雄，是他让我明白了要做一个永不放弃梦想的人。让我们永远记住一位老人的名字大川功。

DC 停产后的 SEGA

现在的世嘉不再是由 CSK 控股，大川功去世后不久，CSK 就对外宣布卖掉手里的 SEGA 股分，在此之后世嘉的命运可谓一波三折。2003 年 12 月 8 日，日本 SAMMY 公司宣布已经买下了 SEGA 母公司 CSK 所持有的 SEGA 股份，SAMMY 成为了世嘉最大的股东，这就意味世嘉正式脱离了 SCK，正式加盟 SAMMY 旗下。2003 年 2 月 SAMMY 表示有意并购世家嘉，4 月 SAMMY 发言人长谷撤表示如果合作顺利两家将在 5 月签定协议，6 月通过股东大会。后来业界盛传南梦宫有意并购世嘉，但 9 月 NAMCO 称 SEGA 未作答复撤会了合并案，2003 年 12 月 8 日，日本 SAMMY 公司宣布成为 SEGA 最大的股东，SEGA 表示其经营路线不会改变。就在这一年小口久雄成为 SEGA 新任社长，制作《太空频道 5》的天才制作人也因为内不调整离开了世嘉。SEGA 被收购决不是一件坏事，小口久雄的管理能力和 SAMMY 的财力一定会让世嘉的明天更加光明。2004 年 10 月 1 日世嘉与 SAMMY 正式合并，世嘉的街机业务一直是日本的 No.1，2005 年是 SEGA 与 Sammy 正式合并后的第二年，去年的各游戏展都是以 SEGA Sammy 的商标参展，但在 05 年的东京电玩展中，SEGA Sammy 第一次独立使用 SEGA 的商标参加展出（感动啊，我们的 SEGA 又回来了），现在发行的游戏也都转由 SEGA 统一对外发行，两公司已充分整合。以后的电玩展 SEGA SAMMY 都是以 SEGA 的商标参展，所以世嘉在一系列并购和人事变动中没有改变，她还是以前我们认识的那个 SEGA。

下面是对 SEGA 在 DC 停产后的重大事件和游戏作品回顾

转型后的世嘉是一个纯粹的软件开发商，但她的一举一动依然深深的牵动着我的心。SEGA 内部的人事变动和尖锐的矛钝使她的游戏失去了应有的水准，很多人认为 SEGA 要完了，我对世嘉的一往情深也许很可笑，但我不会放弃世嘉，永远不会。当初世嘉公布要在 PS2 上复刻《樱大战 1》令我非常意外，那个昔日的巨人终于向现实低下了头，我不知是该为她高兴还是悲哀。2003 年 2 月 27 日，《樱大战热血青春》在日本发卖，很多人都以为这是堕落的世嘉的又一个冷饭，但他们错了，《樱大战热血青春》得到了完全的重制，PS2 上的樱大战以一个全新的姿态展现在世人面前，所有的玩家都被游戏的高素质所深深吸引。看到重新设计的菜单，选项的重新编制还有那新加入的原创剧情和重制的过场动画，当年没日没夜守在电视旁为了想追求的花组 MM 们而不知疲倦的努力彷弗就在昨天，想到这里不禁有种想哭的感觉，是啊，当初对樱大战的爱怎是轻易可以割舍掉的。

2002 年东京电玩展上世嘉参展的两款超重量级大作吸引了众多玩家的眼球，一款是对应 Xbox

平台的铁甲飞龙 Orta，另一款则是由 SEGA 子公司 Overworks 开发的从 MD 时代起就吸引了无数玩家的高难度动作游戏忍的续作《忍 Shinobi》。事实证明这两款游戏都拥有超高的品质，特别是《忍 Shinobi》和后来的《Kunoichi 忍》已成为 PS2 上高难度 ACT 的代表作。

忍 Shinobi



2002 年 12 月 5 日《忍 Shinobi》发售，本作继承了 SEGA 一惯的高难度风格，硬派的 SEGA 把一款硬派 ACT 带给了广大玩家。忍 Shinobi 的主角秀真很好的向我们诠释了帅的含意酷的真缔。作为一款 ACT 本作的手感一流，操作方式舒服，一经推出就成了国内众 ACT 高手挑战的对相，我的朋友更是尊称她为史上最强动作游戏。SEGA 果然是制作 ACT 的行家，要知道制作一款优秀的动作游戏要的不仅仅是技术实力，更重要的是对动作游戏深刻的理解，这也就是 SQUARE 做不好 ACT 的原因。

2003 年 E3 大展上，SEGA 展出了二十几款游戏，其中虽有不少不入流的作品，但是我们还是看到了 SEGA 的大魄力和大手笔。在本界 E3 世嘉展出的作品中最抢眼的当属《忍 Shinobi》的续作《Kunoichi 忍》（女忍），前作在 PS2 上推出之后好评不断，很快就成了 ACT 高手挑战的对相，因此女忍就成了国内很多玩家的焦点。还有一款叫《Dororo》的作品，由于是以日本漫画大师手冢治虫先生的漫画改编而成，本作也得到了广泛关注。

2003 年东京展开幕的前一天，世嘉一口气公布了三款樱大战新作，她们是《樱大战 V 荒野的女武士》《樱大战物语深密的巴黎》《樱大战 V 别了吾爱》，在三款作品中我最爱的就是正篇的《樱大战 V 别了吾爱》。但我的期待没有得到回报，大展上公布的《樱大战 V》已经不再是已前的樱大战，我再也找不

到丝毫夕日玩樱大战的那种感觉，再也体会不到樱花的浪漫，可能樱大战已经在 2001 年那个春天离我远去（事实证明我的担心是多余的，樱大战 V 太成功了）。

Kunoichi 忍



2003 年 12 月 4 日，《Kunoichi 忍》（《女忍》）发售，SEGA 曾经说过这款游戏会比较容易上手，但本作的发售再一次让人们看到硬派的世嘉，她决不会向难度低头，本作还是一如继往的超高难度，地形和操作要求比前作要求更高，各种各样的挑战让 ACT 爱好者们乐在其中。我的那个朋友更是尊称她为史上究级（换词了，不是最强改究极了）动作游戏。SEGA 宁愿放弃一大块市场份额也不愿意放弃自己的硬派作风降低游戏难度，可见 SEGA 坚持高品质动作游戏的坚定信念，试问当今日本游戏公司云集，除了 SEGA 谁人还有如此魄力？这也是为什么多年来我一直支持和热爱世嘉的原因，我想硬派的 SEGA 如果消失了，游戏界必将失去一种美丽的色彩。

2004 年 E3 大展，SEGA 公布了 6 款全新作品，最受人关注的当属《梦幻之星 宇宙》了，这款世嘉王牌 RPG 自 93 年推出《梦幻之星 千年终结》之后推出的全新作品，她的出现让人眼前一亮。

2004 年 5 月 18 日 SEGA 与 Sammy 发表共同声明两家将在 10 月合并，成立共同持股公司 SegaSammy Holdings，SEGA 与 Sammy 均成为其子公司。为了整合资源 SEGA 的 7 个开发子会社合并。

2004 年 9 月 9 日《多罗罗》发售（中文版与日文版同步）。

2004 年 9 月 22 日《樱大战 V EPISODE0 荒野的女武士》发售。

2004 年东京游戏展，SEGA 的三款重量级作品（《樱大战 5 再见吾爱》《光明之泪》《世嘉拉力 2005》）参展。SEGA 与韩国公司 JoyCity Entertainment 共同开发的 PC 用 MMORPG《莎木在线》在展会公开。

2004 年 11 月 3 日《光明之泪》发售（ARPG），人物设计是 TONY，声优上更是邀请到了保志总一郎。Q 版人物造型，支持两人游戏，成长方面相当有趣，打击感很到位，不过读盘太慢。

2005 年初，世嘉与爱胜签署独家销售协议，SEGA 在中国地区的全部软件代理销售权和 SEGA 游戏下载业务由爱胜独家代理，爱胜还获得了世嘉的游戏外包装制做权，爱胜可以在中国地区制作和销售 SEGA 游戏软件和模拟器。

2005 年 1 月，世嘉以 2400W 美元的价格将 Visual Concepts 制作室卖给 Take—Tow，世嘉从此全面退出体育游戏市场。

2005 年 3 月 24 日《光明力量 NEO》发售，本作从 7 年前前作的 SRPG 变成了 ARPG，制作人为 SS 版《光明力量》和 GBA 版《光明力量 暗黑龙复活》的制作人下里阳一任监督，玉木美孝和漫画家西山尤里子担任角色设计。

2005 年 2 月 SEGA 宣布《梦幻之星》最新作《梦幻之星 宇宙》为 PS2 独占作品，本作有单机和在线两个模式，采用自创主人公和任务制的游戏形式。

2005 年 E3 大展，SEGA 公布了 NDS 版《索尼克冲击》PSP 版《VR 网球》，《梦幻之星 宇宙》也提供了试玩。

2005 年 6 月 30 日 SRPG《龙之力量》发售，本作 96 年在 SS 上推出的《龙之力量》的复刻版，重新绘制了精美的插画。

樱大战 5 再见吾爱



2005 年 7 月 7 日《樱大战 5 再见吾爱》发售，这款樱战迷等待多年的樱大战正统续作终于如期来到了玩家面前。本作的主人公不再是大神一郎，而是大河新次郎，虽然主角变了但樱大战那一如继往的高品质却丝毫没变，音乐十分动听，战斗虽然还是比较简单，不过加入了很多要素使战斗很有意思，玩久了也不会感到厌倦，画面的精细程度比 DC 版也有了较大的提升。本作除了可以在章节间隙存档还支持随时纪录，这真是大大方便了玩家的一个贴心设定。人设也没的说，特别是拉琪特 阿露黛尔，真可以说是端庄美丽大方温柔的大众情人啊，要不是这次把信长公从战国拉了过来而且造型别扭外本作是完美的。《樱大战 5 再见吾爱》使我感觉到樱大战并没有在 2002 年那个春天离我们远去，她在 3 年后这个美丽的 7 月以她超高的素质再次让我们找会了樱战的感觉，感些 SEGA，感谢樱大战。

2005 年 9 月由 JAMMA 协会举办的大型街机展在东京国际展览中心开幕了，世嘉公部了其最新街机基板 Linbergh，更展出了让全世界玩家期待以久的《VR 战士 5》，本作的画面达到了一个新的高度，硬派的 SEGA 又给我们带来了一款硬派的游戏。参展的作品还有《VR 网球 3》《死亡之屋 4》《冲破火网》和《PSY-PSI》。

如龙



2005 年 12 月 8 日《如龙》在日本发卖，也许是很多玩家太想莎木了，所以她一发售我就看到了很多玩家拿她和《莎木》做比较，比就比吧反正都是 SEGA 的游戏，可又有人和 GTA 比我就彻底无语了。《如龙》是一款 A.AVG，她的画面有人说太过于粗糙，人物的脸部和头发处理的也不好，其实大家把 PS2 的机能想的太高了，对于一款像莎木一样的大制作而言，本作很好的把一条虚拟街道神室街展现在了玩家面前，而对人物的刻划和即时演算效过在 PS2 作品中均属上乘。我在这里不得不佩服 SEGA 的游戏制作水平，神室街上的每种事物每家店面甚至每个 NPC 刻划的都很到位，玩家进入游戏后不会觉的是在游戏中，而是切实的感受到一种现实生活的气息。系统在这里我就不说了，我们来看一下剧情，本作最值得称道的不是画面和音效而是剧情，SEGA 成功的为我们刻划了一个有血有肉的真男人桐生一馬。桐生一马是东城会堂岛组的一名成员，十年前堂岛组组长看上了桐生深爱的由美，在一个风雨交夹的夜晚堂岛帮架了

由美，而与桐生同甘共苦的锦山章为了救由美杀了堂岛，此时抱着由美的桐生作了一个决定，那就是让锦山带着由美离开，自己背负杀害组长的罪名，就这样本来应该是人生最美好的十年一马却只能在监狱里度过，我们可以想像一下，为了所爱的人去坐十年牢并且放弃现在所拥有的一切（桐生一马要是没顶罪肯定是组织里的组长）需要怎样的勇气，这是多么伟大的男人啊！十年后桐生出狱，但现在的世界和他却是那么的格格不入，锦山章在他入狱的十年间成了锦山组的组长，性格变的残忍贪婪，组里的变故也让一马觉的是那么无助，桐生为了寻找失踪的由美去拜方曾经多次照顾他的风间组长,从风间组长那里他得知十年前那件事后由美失去了记忆并逃出了医院，为了寻找由美并弄清楚到底发生了什么桐生踏上了追寻真相的旅程。本作剧情一波三折，特别是末期锦山章浪子会头，不顾一切的救了一马并引暴炸弹结束了自己的生命，在漫天飞舞的纸币中本作划上了一个不太圆满但感人至深的句号。在《如龙》中 SEGA 为我们塑造了一个对兄弟两肋插刀，对爱人甘心放弃一切的桐生一马，SEGA 更是通过本作告诉我们要做一个正直的不会在现实生活中失去感情失去梦想的人。如龙自由度很高，多达 79 个分支情节供玩家彻底过了一把黑帮瘾，歌厅赌场想进就进，打架泡 MM 更是家常便饭，特别是泡 MM 太有意思了，反正我是乐在其中不能自拔了（我承认自己很邪恶），玩玩这个游戏我严重怀疑开发人员是不是都在黑帮混过，黑帮生活方面做的也太真实了。好了好了，本来是谈 DC 的现在又扯远了，总之像《如龙》这样真实的游戏，也许只有世嘉才能做的出来，《如龙》的高品质让我们更加期待《莎木 3》的公布，将来的 SEGA 一定不会让我们失望！

VR 战士 5





2005 年东京电玩展，SEGA 成为人气最高的展台，不光有几款高品质游戏的展出，展台气份也是最棒的，2006 年 E3 大展上世嘉推出的 PS3 版《VR 战士》的超高素质令全球的所有玩家所惊叹。在 DC 停产后 SEGA 经历了太多的风浪，世嘉也成了低成本和冷饭的代名词，只能靠几款大作撑门面，但以后这种情况再也不会发生了，SEGA 凭借数款已发售的高品质游戏和展出游戏的高品质在人们心中重新确立了地位，那个曾经的巨人终于站起来了，朝着世界第一软件商的目标前进！

DC 停产后我迷茫过，甚至离开游戏很长一段时间，后来在看到那遭到沉重打击的 SEGA 还在为了公司的复兴不懈努力的时候我终于明白失败并不是最可怕的，可怕的是放弃了对理想的追求，我一定要向硬派的 SEGA 那样为了自己原初的梦想不懈努力，总有一天那遥不可及的梦想会在你我的手中变为现实。

现在的我拥有了自己的 PS2，上面的游戏通关的也有近 70 款了，不过我永远不会忘记 DC，不会忘记 SEGA，不会忘记她们陪伴我走过的日日夜夜。

时间总是在不停的流逝，从 2001 年 DC 停产到今天已经 5 个年头了，变的是那永无休止的主机大战，不变的是所有世嘉玩家对 DC 的思念。这篇文章写在 DC 发售 8 周年之际，我希望所有热爱世嘉和世嘉游戏的玩家和我一起等待，等待巨人的归来。

漫天飞舞的樱花带走了我对 DC 的思念，我想 DC 还会回来，就在那个樱花漫天的三月。

时光总会走远，记忆永不削减，人生不过百年，不会忘记那一天.........

从战神 2 看历史上的续作们

李其

注：本文就是一篇杂谈，没啥研究头，而且大多数游戏大家都玩过，但是不是简单的讲述各个游戏的内容或者评论，而是主要讲系列中各代的关系，本来写的很少，越写越多（本来专心写大神的回顾却被这篇分了神），请谅解乱七八糟的此文（这篇作文真的够乱的），如果有错希望大家帮忙指出改正```在此先感谢下 A9VG 的闭月提供的各个游戏发售日，帮了大忙了```

战神 1 代剧情



战神 1 代发售在 2005 年 3 月 22 日，无人不晓无人不爱的希腊神话，只有在漫画和梦中出现的宫殿，战火分飞的雅典城，蔚蓝色的大海波涛在白色的月亮下，游荡在海皇波塞冬的海底宫殿里，一望无际的风沙沙漠里，恐怖绝望的红色冥界，建筑师巧夺天工的天然设计，宏大气势的背景音乐，做为一个游戏优秀的打击战斗感觉，最重要的是，值得回味的原创优秀剧情和独特的叙事方式，征服了大多数玩家。简单的讲，战神讲述了这样一个故事：

一个勇猛好战的斯巴达勇士奎托斯（KRETOS）在一场和野蛮人（BARBARIAN）战斗中失败，临死前他唤出了战神（GOD OF WAR）阿瑞斯（ARES），帮助他打败了野蛮人，代价是当永远做战神的奴仆，这本来也符合奎托斯嗜血如命到处争战的个性，然而阿瑞斯为了牵住奎托斯一辈子，引诱他不知情的杀死了自己的妻儿；奎托斯后悔不已，发誓弑神报仇。十年过去了，无论身边睡过多少女人，杀过多少人命，奎托斯总是忘不了杀害自己妻儿的那场噩梦；此时的雅典城正遭受阿瑞斯的毁坏，雅典娜（ATHENA）请求奎托斯帮忙，奎托斯问到如果打败阿瑞斯，噩梦是否能被忘记，雅典娜却转移话题说完成这个使命，所有的罪过会被宽恕。

当奎托斯得到宙斯(ZEUS)，波塞东(POSEIDON)，哈帝斯(HADES)，美杜纱(MEDUSA)等众神的帮助后，
历经千辛万苦找到了能赋予他神力的潘多拉宝盒(PANDORA'S BOX)时，还没来得及用就被阿瑞斯杀死了。
在阴间，奎托斯仍然不肯甘心，历经爬刀山跨火海的考验后，他终于回到了地面，虽然阿瑞斯夺去了曾经
赋予给奎托斯的武器并让他的妻儿再一次死在奎托斯的面前，勇敢的奎托斯利用雅典娜的剑杀死了阿瑞斯。
然而众神们玩了他。他的噩梦不能消失，只能宽恕他的罪恶，那有什么用，万念俱灰的奎托斯从希腊最高
山上跳了下去；然而众神们又玩了他，把他救了回来并任命他为新的战神，坐在战神宝座上，奎托斯目睹
并参与了地上几千年的战争```



剧情方面，战神 1 代汇集了众多希腊传说中的人物和地点，并栩栩如生的表现了出来，一个凡人弑神的故
事用倒叙，插叙闪回等多种形式会声会色的展示给了玩家，在结局中，人间的战争已经到了 20 世纪，那么
战神 2 代会讲什么样的故事呢？前传是不可能的了，因为名字叫“战神”，那么后作会怎样延续几千年后的故
事呢？

战神 2 代剧情



2 年后，2007 年 3 月 13 日，战神 2 在不断的高调曝光中如期登场，然而仿佛无视了 1 代末尾的 20 世纪人类战争，战神 2 的故事是紧接着战神 1 代的：坐在战神宝座上的奎托斯不满善变的希腊众神（昨天还帮他，今天就排挤他），下凡人间回到他向往的斯巴达勇士们的战斗中去，善变的宙斯（ZEUS）虽然在之前一直帮助奎托斯，如今却怕重蹈阿瑞斯的悲剧，阴险的欺骗奎托斯并杀了他；气愤的奎托斯在大地女神盖亚（GAEA）又一次从冥界回到大地，并得知了两重点，1 是宙斯的过去，宙斯对泰坦族父亲的仇恨导致他征战打败了所有泰坦族人，现在的泰坦族人被奴役着并期待重新恢复声望讨伐宙斯；2 是奎托斯需要找到命运三女神来改变自己的命运干掉宙斯。

又一次历经千辛万苦找到坦胸露乳淫笑不止一直玩弄奎托斯于指掌之间的命运俩女神后，奎托斯拿着她俩的头猛撞硬器直到鲜血大量迸出爽快的杀死了她俩；紧接着奎托斯又欺负着杀死了肥胖的运动不能的命运第三女神后，终于习得了控制时间的能力，于是他回到了过去，挑战宙斯；在宙斯忽大忽小（大到如山小到如人）几个过程后，奎托斯抢到了最强之剑--奥林皮斯之剑，却假装投降，更让人类意想不到的是，身为奥林比斯众神之首的宙斯，他竟然相信了！于是奎托斯欺骗了他，插了宙斯数十刀，拿宙斯的头撞石头撞到脑浆鲜血迸裂之后，宙斯这个老头仍然毫发无伤精神焕发的回到了老窝；而雅典娜下凡帮助宙斯后在 10 秒内中了奎托斯才一刀就丧命了，成了宙斯的替死鬼。

奎托斯又一次不知怎么的就惶惶忽忽的回到了命运三女神的神殿（天啊，第一次去命运三女神神殿时花了多少经历多少时间多少磨难多少难关多少公里，而这一次只一秒就不知怎么的就回去了？！），再一次回到了过去，虽然和宙斯的仇才刚刚结成不是多么大的仇，虽然他一直很想对老婆道歉，但这次他仍然没有选择回到杀死妻儿的那天，而是回到泰坦和宙斯的大战中去，通过那小小的镜子，把巨大的泰坦们带回了现在找宙斯报仇。

与此同时宙斯在山上召集了众神并号召大家不要再勾心斗角联合起来打败奎托斯这个人类，众神没有一个搭理宙斯的演讲，大概都觉得没有必要，这时整座山都在颤抖，原来奎托斯率领着泰坦族人包括宙斯他妈，其中并没有看到被宙斯惩罚背着装载潘多拉宝盒的小山爬行在沙漠中的宙斯的父亲，他们冲上山来要再次挑战宙斯，故事骤然结束，留下一句俗语（很俗的话语）：the end begins...（结束开始了）

傻傻盯着屏幕，我不知所措。很显然战神 3 必定会在未来出庐既然故事还没讲完，很显然战神 3 的故事会紧接着 2 代最后一秒，看到战神 2 的结局，我觉得很吊人胃口，让人意犹未尽，这是优点手段，但是。

战神 2 代缺点一

黑客帝国 1 代 1999 年 3 月 31 日横空出世，优秀的令人震惊的原创剧情，镜头拍摄，电脑特效，中国武术，人物造型，黑风衣黑墨镜，成为当年最大的票房黑马并象终结者 2 一样，包揽奥斯卡 4 项技术大奖，取得的成功如同战神 1 代一样。黑客帝国 1 故事很完整，如何开辟新道路创作续作，导演兄弟俩（现在其中一人已经变性，应改成导演兄妹俩）惊奇的又把故事延续开来，一口气创作了 2 代和 3 代，在 4 年后的 2003 年 5 月 15 日准时高调上映，三天后票房破亿，剧情衔接的很合理，添加了大量新人物和新发展路线，高潮迭起，特技惊叹，故事最后骤然结束，留下大量问题和未来猜测，让人在大呼不过瘾时又多加了一份对 3 代结局的渴望，最后的字幕是：to be continued...。和战神 2 真相似。

然而黑客帝国 3 代在 5 个多月后，2003 年 11 月 5 日就以完整形态上映了，因为 2 代和 3 代是一起创造的，4 年的充足制作时间，所以这次不仅给三部曲的剧情做出了严谨的补完，也创造了另一个三部曲神话，影迷在这 5 个月的等待中，并没有失望，除了 2 代的余威和带评论的 DVD 打发时间，这 5 个月的确不算长。

那么战神 3 呢？只用了两年并删掉很多内容创造出的 2 代的同时，制作小组是否已经考虑好 3 代了呢？是不是先赶出来的 2 代再着手制作全新的 3 代呢？要等多少时间才能看到战神 3 代呢？在这漫长期间里玩家有什么补偿呢？是否象 2 代一样，制作时时间不够仓促导致作品不能完整呢？玩家是否需要升级硬件才能见到 3 代呢？看来，要玩到战神 3，玩家至少一，漫长等待；二，需要升级硬件，因为不可能再在 PS2 上玩到 3 代了。这是缺点一。

战神 2 代缺点二

很显然 2 代很努力了但是没有 1 代优秀，回想下，战神 2 中难忘的只有那 4 匹拉着命运女神神殿的大战马和连接他们的大链子，对于一开始的巨人和 99%的场景都早已似曾相识，我却突然想起了战神 1 中的这些场景：一个是在泰坦（宙斯他爹）身上爬山时，泰坦身上的大铁链长的一望无际；一个是第一场ＢＯＳＳ战；还有就是建筑师巧夺天工打造的自然天界，能看到万丈深渊的遥远的另一头有三千尺的大瀑布和在悬崖峭壁上的水池，没想到在这一边的水洞里游啊游，竟然游到了悬崖对面那个水池里，激动的我立刻顺着瀑布跳了下去；我还感觉战神 1 中的神殿们更金碧辉煌些，天空更灿烂些，水更清澈些，地板更亮晶晶些，等等。看来即使不是偏见，我还是偏爱 1 代```

从战神 2 画册里面丰富的画旁的注释看，（这里有画册的图：http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=677724）战神 2 制作的太仓促了，制作人员多次抱怨时间紧，仓促完成某些场景；因为时间紧，删掉了众多他们本来特别喜欢的场景剧情，包括数场 BOSS 战，都删掉了；因为时间紧，有个制作人竟然说某个场景根本不知道是怎么做出来的；因为时间紧，某个人说到了最后某个场景某个人物也没有制作详细；综合这些制作人所说的话，如果战神 2 能多给些时间制作的话，超出 1 代的经典，创造完美 2 代的神话是情理之中的事，就象生化危机 2，寂静岭 2，零 2，等等，实在太可惜了。

首先"战神（GOD OF WAR）"这个名字定格了人们的想象，说起这个名字人们只能想出希腊众神的故事，而"生化危机"，"寂静岭"，"零"，"鬼武者"，这些名字是否能引起你的无限联想，无限扩大的故事呢？而战神的制作小组是西方人，似乎预示了游戏的深度肯定不及东方制作的游戏，希腊众神和人类的打打杀杀是否会让人的回头率变小呢，战神 1 胜在引人的叙事方法，绝无仅有的场景和宏大的音乐，2 代中制作小组成

员已经表现出疲惫了，其中许多场景他们自己都承认变换了希腊风格，虽然外行看不出来。另外不得已大大缩短制作时间赶着 PS2 末班车的做法也在砸战神的名声，虽然玩家从头到尾都觉得战神 2 代很通畅而实际上已经删掉了大量内容了。

历史上的续作

于是说到这里，仿佛在游戏和电影的历史上经常有这么一个形式：1 代闪亮登场开创先河，WITH 一点不足；2 代达到完美创造难以逾越的辉煌成为系列代表作；3 代或者后代虽不失水准不砸牌子却不能达到期望更别说超越 2 代。很遗憾战神 2 代虽然完成了 PS2 末期大作使命却没有形成完美 2 代。（也许是无奈吧。如果再给战神 2 几个月时间，也许会很完美，但是那时的 PS2 已经渐渐退出市场，那时再推出战神 2 肯定是不合时宜。希望删掉的内容能够在 3 代中再补回来。）现在说说历史上名副其实的辉煌 2 代和他们的续作吧。

生化危机

1996.03.22 发行的生化危机 1 代的历史意义就不多说了吧，从此让 AVG 和 CAPCOM 再次大红大紫的作品：静态背景加上 3D 人物的优秀画面，封闭的安静大屋，恐怖的变异生化生物，曲折的剧情，阴森紧张的配乐，各种兵器和带入感极强的操作...剧情方面，这个原创故事主要讲的是：拉空城市（RACOON CITY）郊区森林里发生失踪人口事件，STARS（SPECIAL TACTICS AND RESCUE TEAM，特殊战斗和拯救小组）B 组（BRAVO TEAM）受命去调查却失去音信，其中包括小组队长恩里克（ENRICO），菜鸟瑞贝卡（REBECCA）等人；于是 STARS 队长晚上也带墨镜的威斯克（WESKER）率领 A 组去调查，其中包括猛男克里斯（CHRIS），呆若木鸡的吉尔（JILL），老实的中年人巴瑞（BARRY）等人，可是刚到地方就几乎全军覆没，威斯克把大家带到了森林中的一栋洋馆中避难并分开调查，故事开始。

在这个有各种生化生物的洋馆调查中，克里斯救出了 B 组中的瑞贝卡并发现 B 组中的其他许多死去的队员；吉尔发现濒死的 B 组队长恩里克有秘密要说却被未知人杀死；整个洋馆是安布雷拉公司（UMBRELLA）勾结政府秘密研制生化武器的地点；虽然巴瑞的家人被威斯克绑架但是他最后还是良心发现帮助吉尔打败了威斯克放出的最终生化兵器“暴君”，连同克里斯和瑞贝卡逃出了洋馆。故事的最后，威斯克被暴君杀了后却死不见尸，暴君的身影也看的见```

巨大的成功使得 CAPCOM 立刻着手制作 2 代，大量的优秀制作人汇聚一堂，开放的工作环境和制作思想，几乎每月对外报告的高曝光的工作进程，游戏完成 70%时制作人评估后嫌故事过于俗套于是推翻所有工作重新再来，花重金撰写购买的新剧本，1 年多之后的 1998.01.29 日生化危机 2 代隆重登场，三日内全球突破 200 万的销售，不仅延续了 1 代的高销售，游戏的高素质也奠定了生化危机系列的名牌地位。

和 1 代的关系上，2 代并没有讲述 1 代主角们的后续故事，而是将故事由郊区的一栋大屋转到整个市区里来，故事的重点也放在了安布雷拉公司上来；故事讲述的是病毒在城市蔓延，活着的人越来越少，警察菜鸟里昂（LEON）在城市里巧遇猛男克里斯的猛女妹妹克莱尔（CLAIRE），两人到警察局避难并分开寻找出路；在调查中他们发现了警察局变态局长被安布雷拉收买，安布雷拉的前研究员威廉博士（WILLIAM）研制的 T 病毒和 G 病毒被公司内部特工夺走，临死前自己注入了 G 病毒变异，导致 T 病毒在下水道通过老鼠传向了整个城市；两人来到安布雷拉的底下巨大工厂，途中里昂遇到特工爱达（ADA），两颗孤独的心相碰在一起但是爱达最终受伤掉落悬崖；克莱尔途中遇到威廉博士的女儿雪莱（SHERRY），雪莱被异化的父亲注入了病毒，但是克莱尔根据雪莱母亲临死前的提示得到了解药，三人在工厂爆炸前成功逃出并且解决掉了大部分生化武器包括变异的威廉博士，安布雷拉公司趁城市混乱放出的几个“暴君”也被摧毁，公司派出的特工汉克成功回收了威廉博士的 G 病毒；里昂决定继续调查安布雷拉，克莱尔则决定去欧洲找她失踪的哥哥克里斯。

可以看出花重金购买撰写的剧本果然不是盖的，这个续作并没有简单的延续 1 代主人公的去向，而是转向新的主人公；整个游戏 2 个主人公 4 条线路 4 个故事的并互相交叉的做法使得完整的故事更加丰润圆满，在游戏名称不变主题事件不变的情况下，故事的全新发展使得这个系列注入了新鲜血液；最重要的意义是，2 代无限扩大了“生化危机”这个故事，促使向多个方向发展的后作每一作都能独立的成为大作，比如讲述克莱尔之后寻找哥哥克里斯的“生化危机：代号维罗尼卡（BIOHAZARD：CODE VERONICA）”；继续在整个城市中历险的 3 代，爆发，和爆发档案 2；里昂和爱达的后续爱情的 4 代；就连前传生化危机 0 代也着重描述了威廉博士肮脏的过去；有了这完美 2 代后，生化系列从此没有了危机。



然而生化危机三代在 1 年 8 个月后就仓促推出了，虽然制作的时间很长，但目的仿佛不是日版副标题的“最终逃出（LAST ESCAPE）”，而是为了--钱。和 2 代相比，故事太苍白了，虽然操作，战斗，CG 等方面有进步，但还是掩盖不了单薄的剧情。一句话，3 代的故事就是讲述一代女主角吉尔如何逃出拉空市的。所以更多的玩家更期待维罗尼卡为真正的 3 代，可惜生化 2 的后代素质再也无法超过 2 代巨大筐架构建的辉煌了，即使流程再长，人物再多，地点再多```

寂静岭

生化成功后，其他公司也开始为了钱跟风（即使不是我这样也不得不考虑成这样），其中当然有失败的，比如不伦不类老掉牙的寄生前夜 2 代；当然也有成功的，他们摆脱了生化的影子，创造了全新的恐怖游戏系列，两个字，独特。比如寂静岭。

1999 年 3 月 4 日发售；虽然也是发生在现代，但是寂静岭仿佛在讲古代故事，不再有科学，科技，军事兵器，政府阴谋，而是探讨人的内心世界，她的表世界，另一个她的里世界，你曾经的现实世界，不管你信也好，不信也好，进入这些世界，你的眼睛都是真实的。寂静岭讲述的是个奇异悲惨的故事：哈里（HARRY）在妻子死后独自把 7 年前拣到的雪莱（CHERYL）养大并应雪莱的要求去寂静岭游玩，刚到地

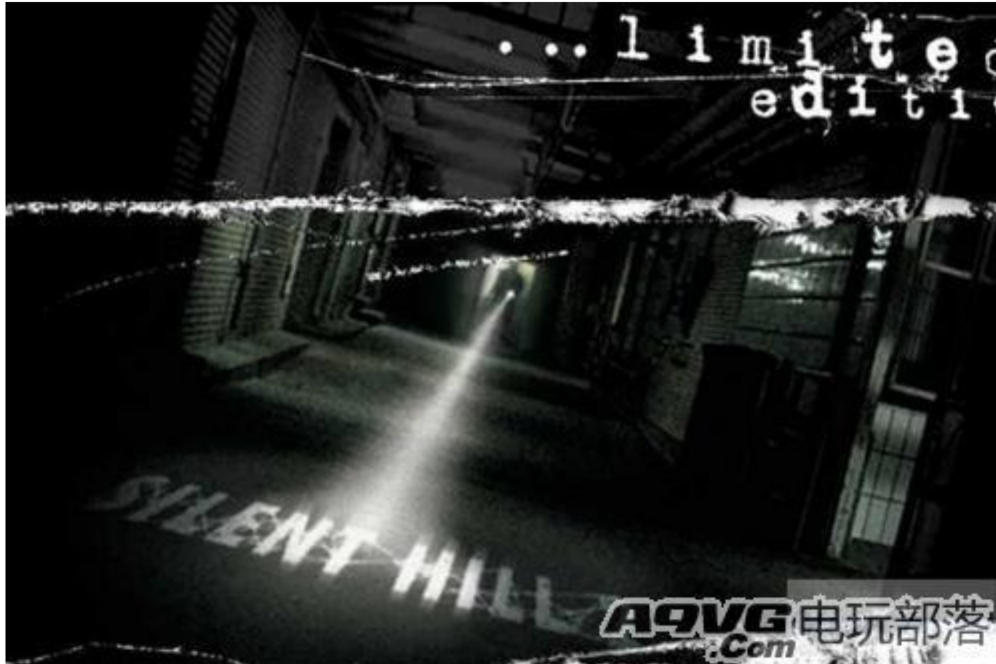
方就出车祸，哈里醒来时雪莱失踪，故事开始。

哈里在空无一人大雾弥漫的寂静岭小镇中调查时，总是遇到女儿留下的线索，遇到了一个奇怪妇女达拉（DAHLIA）的帮助指点，遇到同样来到寂静岭调查的女警西波尔（CYBIL）的帮助，还有孤独一人在医院的美丽好心护士丽纱（LISA）的照顾；哈里时常独自一人被拉进一个黑暗的，满是鲜血和怪物的异世界中去，那里有后背上有寄生虫的恐怖的怪物，仿佛有人一直阻挡哈里进步寻找线索一样，只有彻底消灭特定怪物后，他才能从这异世界中逃出来，但是不久还是会被再次拖进去。后来再达拉的帮助下，哈里终于找到了整个事件的核心人物阿雷纱（ALYSSA）：她是具有一半神力的女孩，是达拉的第一个女儿，达拉和她的邪教在 10 多年前烧死过女儿来召唤堕天使，失败后把烧成重伤的阿雷纱放在医院暗无天日的地下室；之后达拉弄来第 2 个有一半神力的女儿，却被好心偷偷照顾阿雷纱的护士丽纱抱走放在路边被哈里拣到，最终丽纱被邪教成员杀死。

空无一人大雾弥漫的寂静岭是达拉制造的邪教世界，而黑暗血腥的寂静岭则是有神力而逃走的阿雷纱根据她住的医院地下室建造的异世界，她控制了很多怪物来阻挡哈里，而达拉则利用哈里寻女心切来找寻阿雷纱使两个女儿合二为一继续完成仪式。其间阿雷纱还用寄生虫控制了女警西波尔但还是被哈里用药水救下。游戏最后，两个女孩合二为一，堕天使被召唤出来，哈里则消灭了它。带着阿雷纱临死前转世的女婴，哈里和西波尔逃出了异世界，回到了现实世界。

寂静岭的游戏制作人非常偏好欧美恐怖小说，很多街道的名称直接取自小说作者的名字，但是和生化不同而且不足的地方是，这个故事虽然很诱人值得思考讨论和回想，制作的却比较粗糙，游戏中透露剧情仅靠人物的简单对话，象书本日记等文字资料甚少，尽管这个游戏中没有被解释的地方太多，但是仍然合乎情理，所以国内外玩家至今仍在热烈讨论中，比如在 GAMESPOT 寂静岭论坛里，对于游戏中没解释的内容很多人都给出了信服的解释和证据。

象上面说的，1 代留下太多句号，仿佛等待 2 代做个彻底的解释，正巧赶上 PS 换代，于是 2 年半后，2001 年 9 月 27 日，寂静岭 2 代才在 PS2 上登场，再次让人们大跌眼镜的是，2 代仅仅借用了“寂静岭”这个名字和部分地图，人物故事风格主题思想音乐都大换血：1 代中未解释的事情，人物的去向，宗教的由来等全部忽略，2 代讲述的是以爱情为思想，罪与罚为主题的全新故事，这一次，故事的深度和人类心灵上的深刻探讨都达到了游戏历史上史无前例的高度。



寂静岭 2 代讲述的是曾经去过寂静岭渡假的夫妻两人，詹姆斯（JAMES）和玛丽（MARY），玛丽病逝两年后，詹姆斯竟然收到了她的来信邀他去寂静岭，于是詹姆斯开车前往，故事开始。在大雾弥漫的寂静岭小镇中，詹姆斯遇到了很多血肉模糊的怪物，也遇到了一些奇怪的人，其中包括大胖子艾迪（EDDIE），神经恍惚总是拿一把刀的安其拉（ANGELA），天真活泼开朗的小女孩劳拉（LAURA），她自称是玛丽在医院时的同房病友；虽然詹姆斯没有找到妻子，却遇到了和她妻子简直一模一样，妖媚诱人的玛利亚（MARIA），她甚至还了解詹姆斯夫妻两人的过去；两人在寂静岭中一起探索时，玛利亚多次被怪物杀死在詹姆斯眼前却救不成，但是之后玛利亚又会完好无损的出现；在调查中，詹姆斯渐渐了解了寂静岭这个小镇的历史：在南北战争时期，这里有巨大的地下监狱，头戴三角铁的刽子手处决了大量的人命；艾迪和安其拉都是因为杀了人而被召唤到这里来的。

随后故事越来越明朗，当詹姆斯来到曾经和妻子渡假的旅馆后，发现了留在那的一盘录象带，内容是詹姆斯如何亲手杀死了妻子。原来是詹姆斯不忍心让他病重的妻子受罪杀了她然后装作妻子是自然死亡并渐渐遗忘了这个事实。最后詹姆斯认了罪，离开了寂静岭。罪，他为了爱为了不让妻子忍受病魔的痛苦而杀了她；罚，一次次的让和妻子一样的玛利亚死在他面前却无能为力。

具体的故事不是三言两语表述的清，更重要的是，其中的感动和震撼也不是言语可以表达出来。相比 1 代，寂静岭 2 实在是太优秀了，各方面都大幅进化。游戏的众多细节包括场景，怪物等都有相应的出处和解释（如詹姆斯看到的怪物总是血肉模糊行动困难就象他病重的妻子），连其音乐也可称为游戏史上最优秀的原声毫不夸张。

这种 2 代和 1 代完全不同，完全不继承的方式，在游戏或电影中都很少见，这一点即使生化危机 2 也没有彻底的革命一下，寂静岭 2 做到了，而且非常成功。在这里我不得不佩服并赞叹下寂静岭制作小组敬业和创新，不走平常路的难得和伟大。

于是两年后 2003 年 7 月 3 日推出的寂静岭 3 代，根本不能逾越 2 代的辉煌：3 代紧接着 1 代的故事，讲述哈里抚养阿雷纱转世的婴儿成人，继续清除邪教的故事。俗吧？虽然画面音乐感人程度都保持水准，但是这样简单的故事实在不值得回味；[/COLOR]

而 1 年后仓促出来的寂静岭 4[/COLOR]代则有些象生化危机 4 代，如果你玩过生化 2 代知道里昂和爱达的爱情故事还好，在 4 代中你可以感受他们 6 年之别的感情，如果不知道 2 代的话 4 代的故事则会出奇的平淡；寂静岭 4 代也是这样，如果你玩过 2 代知道其中一个叫萨利文（SULLIVAN）的杀人犯和 21 圣礼仪式，那么你会感慨 4 代剧情的延伸；如果不知道，那么 4 代的革命则同样平淡无味甚至，象评论的那样糟糕。如今寂静岭前传就要面市，需要换游戏平台使得人们的期望并不高，但是不管怎样，寂静岭有辉煌的 2 代足以让这个系列继续下去并在历史上留名了。

零

2001 年底，"零"（PROJECT ZERO，美版叫 FATAL FRAME 致命的影射）是 100%纯正和风恐怖片，比午夜凶铃还要纯正的日本风味。人物，场景，剧情，背景，全部日本本土化。零 1 代静悄悄的推出却获得巨大的成功（不是销售量而是知名度，因为很少人有胆玩），称为历史上最恐怖的游戏应不为过。但是"零"并不是简单的恐怖故事，而是一个催人泪下的爱情故事。其中日本古老的小村庄，孤僻的仪式，囚禁的一生和永世的爱情，阴阳的交错恋人，痛苦的咒怨，黄泉大门的禁忌，都给人留下难忘的回忆。故事讲述的是主人公深红从小就有看到鬼魂的能力，哥哥做民俗调查失踪后，她根据线索独自来到空无一人的冰室大宅，调查中发现整个大屋被冤魂占据，她用天生的灵力和前人留下的具有封印鬼魂能力的照相机顽强的寻找着哥哥，引出一段凄美的爱情故事来。

故事满简单，场景也只不过一栋带巨大地下室的大宅，流程不过数小时，但是觉得日本恐怖片最恐怖的是大多数人，而这个游戏还要比电影更恐怖更现实，导致它的恐怖名扬海外。2 代的推出，顺理成章，并且高调的暴光，专门为游戏宣传制作的吊足人胃口的广告片，连广告语都史无前例的变的和游戏剧情毫不相关：让寂静岭看起来象 DISNEY 游乐园。

虽然这个标语让人觉得很俗，不着调，但是 2 年后推出的零的 2 代"零：红蝶"还是出乎意料的优秀。



1 代的故事本可以延续，但是制作小组也是创意的遗忘 1 代的故事，另起灶炉，"红蝶"讲述的是一对双胞胎

姐妹在水库旁的森林中玩时迷失在黑暗的森林中，进入了一个空无一人冤魂四起的日本古代村庄里。姐姐被附身，妹妹边搜寻线索追寻姐姐，边调查这个古代的村庄。通过妹妹的调查，玩家了解到了一个庞大的凄惨故事，因为过于庞大，在此我无法详述了。在命运的主题下，红蝶以悲剧结束，牵动了无数勇敢玩家的心。

用电软名编小叶子的话说，这个游戏"最令我感动于无形间的，是这款作品的神韵。红蝶中的每一个破败的墙角，每一株萧瑟的树木，每一寸深沉的土壤，都积聚并散发着与整体氛围相一致的，相互之间配合的十分默契的气息。在这样一个游戏中，众多元素及至细节互为烘托，互相映衬，多角度目很一致的为一个主题服务，使人不自觉中就被拉入那个世界。红蝶其实是一款没有语言障碍的游戏，你甚至可以嗅到皆神村中那深沉且充满哀伤的空气。抓起一把悲哀扬手洒去，你会看见点点飘忽不定且火红瑰丽的蝴蝶。"

从 1 代飞跃到 2 代，进化实在太大，场景从一栋大宅变为有数个大宅的村庄，故事从一段爱情变为整个村庄中各家族悲惨的历史，人物也从一对恋人一对兄妹进化为整个村庄几代人的故事，连操作中的战斗也大幅进步，最重要的是，红蝶使得零系列辉煌至今，并继续走下去。

这个 2 代中，感情被大大强化加深，细节也变的众多，玩家可以体会到亲手被逼杀害自己的双胞胎另一半的悲痛，悲痛到一夜之间一个少年头发全白，悲叹那可恨却改不了的命运，无论如何要找到并救出姐姐的决心，悲伤到失去姐姐后却仍无法体会姐姐的用意，一句等待一生的承诺，一个小女孩连同她的被附身的木偶双胞胎亲手杀死父亲的恨；除了随处可见悲凉的微风，不肯消失的远处的阴魂，主人公发自肺腑的轻声告白，以及最终战斗时，整个灾难的关键人物黑则纱重留在前世却仍在阴间不忘，却向无人能表白的心里话，姐姐借黑则纱重向妹妹道出隐藏在内心最深处的秘密，这些在游戏中都是隐藏的很深的细节，连翻译和字幕都没有。在细节方面，红蝶大大优秀于 1 代和后代了。

1 年半后推出的零 3 代：刺青之声，平心而论是很优秀，剧情也很有深度，创意也够诚意，但是想作出 1，2 代故事后的延伸做的并不成功，在地图方面就非常混乱，总之这个 3 代没有超越 2 代的辉煌。

鬼武者

2001 年 1 月 25 日，又是 CAPCOM 出的游戏，象 PS 时代第一款破百万的游戏生化危机来自 CAPCOM 一样，PS2 的第一款破百万的游戏依然来自 CAPCOM 公司。鬼武者由中日两国知名帅锅金城武主演，讲述的是一段日本战乱历史，当然是带有奇幻色彩的。因为是古代故事，所以场景，人物，音乐等都是古典风味，借助 PS2 当年的强大画面功能，这个故事被演绎的有声有色。鬼武者 1 代的故事本身就没有讲述完全，故事最后的信长的出现预示着 100%有续作，于是 1 年后的 2002 年 3 月 7 日，鬼武者 2 代上世，CAPCOM 继续走明星代言路线，只不过这次请来的是日本已故明星，就是演过那个著名感人电影《人证》的有型演员，虽然许多中国人不喜欢他的长相。

相比 1 代，2 代的风格有不少的变化，比如有众多的分之路线，有同伴相陪，在商业区的物品交易，不断的 BOSS 战，画面上也有进步，剧情虽然简陋些，但是本作的优点在于那清新的日本古代和风味道，当一回日本武士，走在热闹的古代集市上的感觉真的不错；但是这一回故事还没有完结。看来 CAPCOM 是铁定出 3 部曲了。



2 年后的 2004 年 2 月 26 日，鬼武者 3 不但请回了金城武，还找来了世界闻名的过气明星法国的让雷诺，这次玩的是双主角，还请来甄子单当武术指导，于是鬼武者 3 的开头 CG 当之无愧的成为历史上最优秀的 CG 动画，其中超级庞大的场景，金城武爽快的武打，以及他帅气到让女人们尖叫的露脸出场都成为了经典；但是随之玩家们发现，整个游戏和这个优秀的 CG 都没有关系，其中的大怪兽，BOSS，剧情都没有在游戏中出场或解释，而且游戏中只有这一段是 CG 剧情动画，随之的流程中再也没有出现，这些实在是太不可思议了。除了这个不知是优点还是缺点的点，3 代的优点还是挺多的，如简单的一闪，超长的剧情陪伴超多的地点，双 CD 的强势配乐，双主角的单一路线等等。

很多人把鬼武者 2 代称为神作，但是我实在没感觉所以就不多说了，如果按照大家的观点，鬼武者也算是 1 代火，2 代辉煌，3 代下降吧。对于 CAPCOM 坚定的声称鬼武者是 3 部曲，但是之后又推出新鬼武者，这个就不算是一系列了吧。

天诛

1998 年 9 月 18 日，天诛问世。可以说是 PS 时代最真实体验日本原味忍者感受的游戏吧，原本在梦中模糊出现，或者你了解甚少但是一切似曾相识的忍者感受都可以在这个游戏中找到。很有古代民间风味的雅乐配乐，各种各样的忍具，带面罩的象影子一样的忍者，闪亮的忍者剑，在屋顶上跳来跳去，惩恶救善的事迹，奇幻的鬼神故事，真的是太让人怀念了。故事的最后主人公男忍者力丸为了救公主和女忍者彩女，被困在了倒塌的山洞中，生死未知；于是 2 年后的 2000 年 11 月 30 日，天诛 2 问世。

故事并没有延续 1 代的剧情，而是讲起了当年很流行的前传，讲的是力丸，彩女和他们的师兄龙丸和师傅以及整个村庄发展成长的故事；相比一代，这次的前传在各方面都有了很大发展。首先剧情上，更加圆满和感人，跟着，人物的塑造也更加有血有肉。如力丸如何在全村人被杀，师傅被自己的师兄龙丸杀害后，经历失败，学会控制愤怒，为大家报仇的成长历程；彩女暗恋着龙丸一直跟踪着他的去向却无法得到他，在失去一切后，她躺在大海上的小舟上，想起她还有公主要保护的使命；而龙丸和她的女朋友忍者则是本篇故事中最感人的一段，女忍者（忘了名字了）不甘心继续当只能活在影子中的忍者，想要来到光明中，完成她的事业却众叛亲离；惟独龙丸在和她一次次交手后心被牵走，掉落悬崖后失忆，爱上了她并默默跟

随着她，为她完成一项项杀害同胞的任务，即使恢复记忆后，他仍然选择走向不归路，和她死也要死在一起，游戏最后，她抱着龙丸的尸体一起沉入大海```

在游戏方面，人物的动作有很大的变化，如收剑拔剑的动作，在海中潜水并跳出水面忍杀的动作，连流程方面也是 3 个人物 3 条线路 3 个人的不同结局，不同的场景和关卡互相交错，很有经典生化危机 2 的感觉；而最后 1 代反角鬼阴的露脸使得两代游戏遥遥呼应起来。虽然销售量不佳，但是天诛 2 依然是我心中最完美的忍者游戏。



2 年半后的 2003 年 4 月 24 日，天诛系列转战 PS2 平台，天诛 3 代紧接着 1 代的故事，继续讲述生存下来的力丸和彩女的忍者事业，操作，系统，风格都是完全延续 1 代的结构。虽然硬件的升级导致画面音乐都有了质的飞跃，但是总共 10 个场景（最后两个还是几乎一模一样的）使得剧情相当单薄，反正角的刻画更是无法另人满意，如彩女力丸在本作中没有性格的发展，龙丸死而复生却又立刻消失，各大 BOSS 也没有相应的剧情介绍，总体实在让人失望，还好两张优秀的原声 CD 可以弥补一下。

1 年之后推出的天诛外传天诛红虽然是外传性质，但是素质一点也不低，除了从头到尾没有 CG 这个唯一的缺点，其他的改进都值得称道。剧情方面，主要讲述一个初出茅庐的小女忍者凛在全村民被杀后复仇的事，彩女只是在其中经历路过而已；人物方面，除了小女凛的塑造得让人同情又觉得可爱之外，即使当配角的彩女仍然有很多的性格发展，如沧桑冷酷的表情，冷漠又支持正义的声音，身体变的更加丰满（某个部位越变越大），众多的反角 BOSS 们也是各个出众，相比前几代走流水帐似的 BOSS 们，本作的 BOSS 们实在太难忘了，简单一句话，一身衣服，一个表情就把自己的个性表露无疑，如色情却工夫了得的按摩师那须，连女人也不放过杀死的白面刀客，为得权利不惜杀害同胞的残忍姐弟俩，口中含刀的三刀流，以及又一个不想在影子下生活的独眼忍者好心悲剧人物重藏，都给玩家们留下了深刻印象。

仍然高水准的古代音乐，这次却加入了不少现代乐器，如水墨画般模糊却有诗意的画面，带有 X 光的忍杀特写，一次多人的忍杀乱舞，3 代中没有发扬光大的习得忍术本作中也强化成十分实用，如果本作作为正统作品，是有望超过 2 代的素质的。

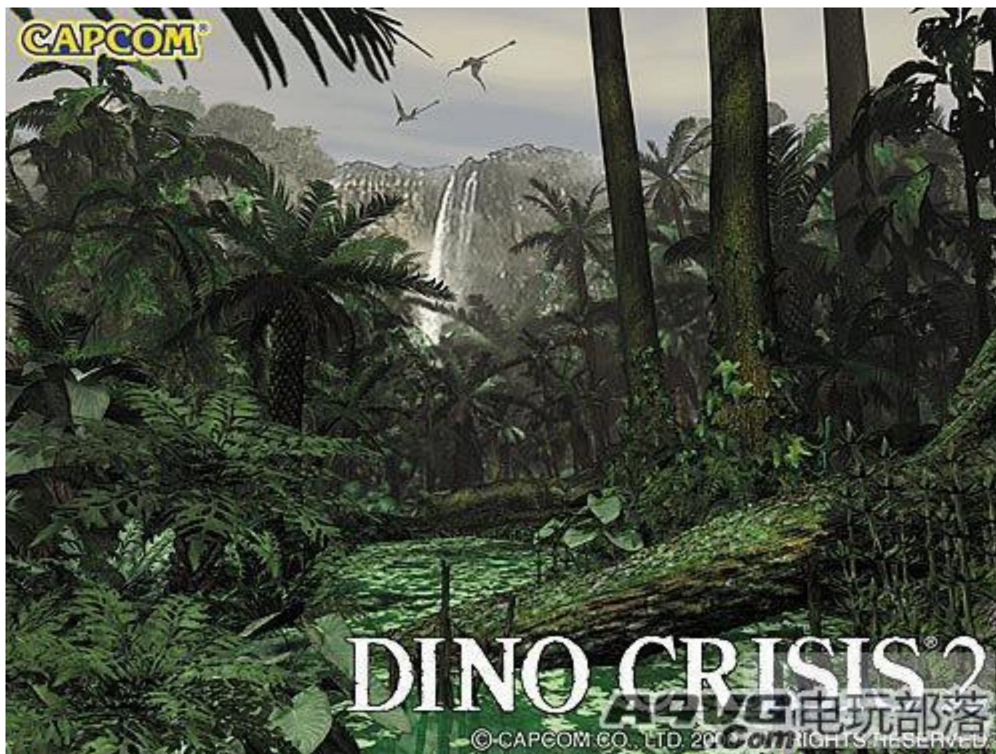
下面再举个风格大转换的例子。

恐龙危机(DINO CRISIS)

在生化危机 3 推出前夕，1999 年 7 月 1 日，CAPCOM 又推出了一款危机类的恐怖游戏，恐龙危机。本作深受 MICHAEL CRICHTON 的原著小说和 STEVEN SPIELBERG 的名作电影侏罗纪公园的影响，上演了一场人类在现代与史前恐龙大战的故事；但是 CAPCOM 制作小组很显然没有 CRICHTON 的科学水平高，没有扯上 DNA 提取的高科技技术，而是以一种政府开发的“第三能源”造成时空扭曲发生转换，把恐龙带到现代来的，剧情上漏洞不小，如霸王龙是如何被扭曲进来进而游荡在军事基地各个狭小场所的呢？

但是创意来说，恐龙危机已经很优秀，因为在电视游戏领域里，这么逼真的制造一种封闭空间里和象大猩猩一样聪明会开门的迅猛龙，庞大的霸王龙，食肉的飞行翼龙等在一起，绝无仅有了；CAPCOM 上次带来的是和变异生物密闭空间的生化危机，这次是恐龙，有过之而无不及吧。剧情上，还算有悬疑：一组特工来到一个政府搞研究的小岛上，准备活捉研究第三能源的可可博士（doctor kirk），去了后发现整个研究基地已经被恐龙占据，空无一活人；历经千辛万苦准备逃离小岛时，发现这次的任务实际是政府抢夺博士的研究成果，博士的命不值一分，女主角虽然很愤怒，但是还是救出了剩下的活人逃脱。

操作上对新手来说就象生化危机 1，太难了，即使最小的迅猛龙，一梭子手枪子弹根本不够用，更别提永远打不死的霸王龙了。但是加上安静的封闭空间的恐怖，这样的难度使得本作成为最恐怖的游戏之一，其中的环境包括海边悬崖上的设施地带，深夜露天的搬运通道，但是大多数场景还是高科技军事研究基地；优秀的整体素质使得续作很快推出。



1 年后，2000 年 9 月 13 日，PS 时代的末期，本来打算制作到初期 PS2 平台却把经费转让给鬼武者的恐龙危机 2 代出世。这次的风格不但来了 180 度的转换，也成为了 PS 末期最辉煌最具代表性的游戏。不再有恐怖，1 代中子弹永远不够用，见了大小恐龙只能跑的感觉，这次被彻底颠覆，几十种武器包括手枪霰弹冲

锋地雷枪火箭筒尖刀你想的出来的武器，无尽的子弹任你买，打不完的数 10 种恐龙不断出现任你宰杀，同屏不断出现不管大小多少恐龙一律不跳贞，巨大的地面原始森林海底研究设施任你游玩，恐龙危机 2 代成个爽快的猎杀恐龙的游戏，虽然剧情上是 100%延续 1 代的内容：政府继续第三能源，却发生意外，时空再次转换，整个小镇被换到了远古恐龙时代，于是我们的主人公瑞金娜（RIGINA）再次出动，拯救小镇居民。其中还穿插一段来自未来的姑娘的故事，我没有看懂，请知情人解释一下吧```

这个 2 代虽然风格大变，但是仍然获得巨大成功，完成了 PS 谢幕大礼的重任。然后，日本软件厂商应美国微软之邀，为其抗衡 PS2 的主机 XBOX 制作新游戏，但是制作的都是半成品，如 SE 的最终幻想 11，和 CAPCOM 赠送的恐龙危机 3。然而人情是送到了，却完全毁坏了恐龙危机的名声。3 代烂到什么程度呢，总之就是 8 年过去了，恐龙危机都没再有续作的打算，哎。超人可以有本事在经历了 2-4 集垃圾的灾难后继续拍到第 5 集，恐龙危机就不行了，真是可惜。恨微软么？恨 XBOX 么？

微妙的关系（代代呼应细节）

有时候真的很佩服制作人的创作能力，明明 1 代中完整的故事，到了 2 代加入的新内容总是能和 1 代中完美的挂钩起来；比如说无间道 1 和 3，明明梁和黄已经死了，到了 3 代中硬是在两人间加了个黎明，他们还是朋友，最后梁一边和黄通着电话聊着黎明的写报告本事，一边走进音响店藏毒品，后面响起刘德华的声音，梁站了起来，两人对望，电影结束--这不正是 1 代中的电影开始么？真是太奇妙了！

再说"零"中的黑泽八重，在 1 代中她只是个过场人物，是个曾经有丈夫有女儿的冤魂，到了 2 代中，她却成了关键人物，她的逃跑未归导致了皆神村灭顶的灾难，她是如何结婚跟谁结婚都交代的很清楚了，虽然 2 代的故事完全不同，但是两代细节上的结合真是太完美了```

寂静岭 2 代中有个报纸，内容是一个叫 walter sullivan 的男子杀了很多人后自杀，这个新闻让我到现在也摸不着头脑，究竟和 2 代有什么关系呢？到了 4 代，才发现整个故事都是和这个 sullivan 的杀人事件有关```

电锯惊魂系列中，1 代中那个濒死的老头趴在地上实施的间接杀人事件是谁在幕后帮忙的呢？2 年后的 3 代中才做出了解释：是 JIGSAW 的学徒阿曼达（AMENDA）```

战神就别说细节了，1 代中，宙斯那么爱奎托斯；到了 2 代中就想杀了他，实在说不过去；两代相呼应的细节更是一个也没有啊！

这些代代连接的细节很显然并不是制作人在 1 代中就预先想好的，而是在后作中硬加进去的，这一点很难做到而且很难没有漏洞出现的做好；但是一旦成功，整个系列会变的十分连贯有创意并通常，留名史册。

电影类

下面简单说几个电影吧。一般一系列电影赶在一起拍的话，最多间隔不会超过 1 年，如黑客帝国 2，3；指环王 1-3；回到未来 2-3；杀死比尔 1-2；加勒比海盗 2-3 等等；也有周期较长的如星球大战，INDIANA JONES，终结者，谍中碟等等。

在欧美电影中，尤其是漫画改编大片中，虽然有很多续集，但是每部都是完整的一部，无须向观众发篇幅介绍人物的由来或者背景，每部就直接 1-2 个反角，处决掉后下一部再换反角；或者每部都出现问题，解决掉后续作中又出现新的状况再解决。这样的电影包括蜘蛛侠 1-3（第一部中的绿魔人，2 部中的章鱼博士，3 部中的 4 个新敌人），蝙蝠侠 1-5（第一部中的小丑在演员表上排在第一位，因为是 3 届奥斯卡最佳男主

角 jack nicolson 扮演；2 代中的企鹅人和史上最经典猫女；3 代中的双面人和由大名鼎鼎世界第一笑星 jim carrey 扮演的谜语人；第 4 部中加州州长史瓦辛格扮演的冰冻人和毒藤女；第 5 部比较革命些，反角众多而且为了不剧透不能提），怪物史莱克 1-3，X 战警 1-3，哈里波特 1-X，超人，等等；象这类电影真的无法去评论是否第 2 代最好，因为大多是越拍越好（第 1 部挣钱了后作才可以砸钱制作更好的吧）。

除了漫画系列，象木乃伊（MUMMIES），夺宝奇兵（INDIANA JONES），007 系列，虎胆龙威系列（DIE HARD），死神来了（FINAL DESTINATION），咒怨也是这样的系列电影，每部的内容大概都一样，换汤不换药而已。

象这样类型的游戏也不少，如合金弹头（METAL SLUG），古墓丽影（TOMB RAIDOR），最终幻想（FINAL FANTASY）等等。

举个特殊例子来说，谍中碟（MISSION：IMPOSSIBLE）系列第一部是个悬疑的间谍片，动作场面不是很多，人物关系很复杂，剧情曲折；而 2 代换成了吴宇森导演后，剧情降到几乎为 0，关掉字幕照样看懂，充斥的是大量慢镜头和火暴打斗追车等场面，票房最高（当年冠军）但是评论很低，风格变成了动作片；第 3 部再换导演，再换风格，玩了次情感路线，遗憾的是情感不能充当夏日大片。这个电影系列比较有个性，每部都能让观众有不同感受。[/COLOR]

电影和游戏不一样，所以不一定哪一代是最好的，比如我认为终结者 2 代完美，高潮不断，疯狂的导演造就疯狂的创意和火暴；黑客帝国 2 代最好看，不用去管那些拗口演员自都迷糊的台词；X 战警 2 代最热闹，各大配角（好象没有主角吧）各现身手；但是死神来了第一部最好看；虎胆龙威第三代最好看；夺宝奇兵第三代最好看，木乃伊第一代最好看，大家认为呢？

总结

举了不少游戏的例子了吧。总结下，优秀的续作总是有创意的，而不是简单的延续 1 代的故事，要么转换 1 代的方向（生化危机 2），要么转换主题（寂静岭 2），要么风格不变的情况下变换成全新故事（红蝶，天诛 2），要么改变整体风格（鬼武者 2，恐龙危机 2），而仅仅进化下操作的死魂曲 2，虽然 2 代是原创剧情，但是没有努力能达到辉煌；鬼泣 2 貌似学习生化危机 2 双主角双盘双路线，实质上没有任何值得一提的地方，算是个失败的改变风格的续作；而战神 2，为了赶进度删掉那么多内容仓促上世，故事紧接着 1 代却到最后都没有讲完，画面声音没有质的改变，即使完成 PS2 末期落幕使命，也没有恐龙危机 2 做的辉煌。

但是玩家也不必非得要求第 2 代最好，如果战神 3 是次世代最棒的动作游戏呢？拭目以待吧！

作者 ID 索引

钢铁之羽原创同人向剧情小说	3	1357	AMATH
知足而常乐，11 月 9 日，我的拳皇 10 周年	4	52	ANAN
逆转思维--从游戏看策划-MINI GAME 篇	2	357	ANOTHERONE
音乐游戏之我见	2	225	ASHIN
《战神 2》剧情小说	3	1207	BAMBINO
Resistance 剧情小说	3	1231	BBBBBB2
小谈下手机游戏	2	838	BIOBOY
《寂静岭》系列浅析	1	433	CAOYE2000
玩生化 4 想到的——散谈游戏乐趣的缺失	2	623	CLEAR_WAVE
漫谈游戏与动漫——幸福的童年	4	441	CLEAR_WAVE
逃れられない恐怖——かまいたちの夜（镰鼬之夜/恐怖惊魂夜）系列总结	1	685	D_ANIKI
《寂静岭 起源》漫谈	1	535	DANTE 帆
给《啪嗒砰》找点碴	1	533	DARKTEN
《啪嗒砰 2》：过去、现在、将来	1	736	DARKTEN
漫谈本人 PS2 上游戏时间过百小时的游戏	4	193	DESTINYWO
迷失中前进 Or 前进中迷失-也谈 FF12RW	1	299	DEUS
杂谈《维纳斯与布雷斯》	1	315	DEUS
无韵之绝响--<<斑鸠>>REVIEW	1	750	DEUS
我的 PS2 小结帖	4	82	DEUS
再见，月夜-我的“忍”之路	4	314	DEUS
《三红姬之后第二弹》あなたがいるのそら《纪念 FC 娘》	4	302	DIABLO12
《零 project zero》通关感想	1	253	DUALSHOCK
零之三作横向比较	1	402	DUALSHOCK
大神？大神！	1	684	DUALSHOCK
我的生化 3 情结	4	139	DUALSHOCK
PS2 一周年	4	198	DUALSHOCK
从大宇双剑评论中国武侠游戏.	1	381	EWHR32DC
《异度装甲》原声碟回顾	2	180	EWHR32DC
游戏厂商的形象博弈	2	303	EWHR32DC
梦花园 PixelJunk Eden 同人	3	1078	EWHR32DC
ffta 同人外传 火之红	3	36	FAKEWINGS
传说之极道——《如龙》细评	1	5	FENGAREA
纵是一死也倾城: 如龙 (yakuza)	3	417	FINALWISH
游戏对人生的影响有多大--像我这一种男人	4	435	FITBOY
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-下村阳子)	2	158	FSJ007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-桜庭統)	2	161	FSJ007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-光田康典)	2	166	FSJ007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-崎元仁)	2	170	FSJ007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-岩垂德行)	2	173	FSJ007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-植松伸夫)	2	176	FSJ007
激情燃烧的岁月	4	21	GASHAKI
自己的游戏经历	4	127	GREYHEART

包机房杂感	4	279	GREYHEART
《侍道》系列漫谈	1	78	HADES
永恒的 NEVER LAND—我的奈巴情结	1	184	HADES
灰色的皮鲁埃特舞蹈——浅谈《狩魔猎人》	1	778	HEAVENSMILE
They live in Arkham——《batman arkham asylum》访谈录	1	966	HEAVENSMILE
从《马里奥银河》来看新时代双打游戏的发展----2P 模式	2	668	HJPOTTER
从 level-5 的成功来看中小型游戏公司发展之路	2	670	HJPOTTER
手指游戏 谈谈那些奇思妙想	2	773	HJPOTTER
秒速 5 厘米游戏剧本 明里篇	3	967	HJPOTTER
秒速 5 厘米 AFTER 花苗篇 星空下的约定	3	998	HJPOTTER
秒速 5 厘米 AFTER AS1 雪樱	3	1008	HJPOTTER
秒速 5 厘米 AFTER AS2 海与恋的季节	3	1024	HJPOTTER
秒速 5 厘米 AFTER 四季	3	1132	HJPOTTER
我的 GAME 生涯	4	142	HONGWEI-YF
日本游戏真的已经落后于欧美游戏了吗？	2	770	JDOLL
怅望樱花云水谣	3	1020	JJZ
寂静岭同人小说:《重返寂静岭》	3	82	JOHN
游戏。记忆。人	4	13	JOKERZENG
人生若只如初见，何事秋风悲画扇。纪念我的十余载游戏历程	4	362	JUSTFORALLY
FF7DC 部分名词人物解疑 及 FF7 部分相关关键词回顾	1	136	KAORUYUZURAN
樱花烂漫时---《樱花大战 V》赏析	1	910	KAORUYUZURAN
fate/stay night 通关感想	1	660	KEVINENZO
枪与剑的现代美学~~~我和《鬼泣》有个约会	4	221	KHALA
从《天诛》从同父异母的兄弟《忍道·戒》回顾整个系列	1	84	KULULU
成长中的神——尼奥	1	97	KULULU
《铁拳 NINA》详细评价和心得体会	1	143	KULULU
《战神》美式动作游戏的战神	1	191	KULULU
[生化危機同人]Chris 報告書	3	306	KYOSQUALL
游戏人生	4	392	KYOSQUALL
游戏在中国—最后的思考	4	165	LEGIONSQUALL
一个在校大学生的游戏生涯及游戏感悟	4	189	LEGIONSQUALL
《最终幻想战略版》剧情小说 reload	3	810	LIGHTWAVE
梦的二十年——记某骨灰级 TV 玩家的游戏情结	4	169	LINGBOAA
恶魔城系列副武器渊源	1	396	LOVERBOBY
死神来了	2	120	LOVERBOBY
我们是快乐的单身汉	2	338	LOVERBOBY
难以割舍的情怀	4	38	LOVERBOBY
真実な侍の道へ...侍道 2 漫谈+攻略备忘	1	101	LUOXIQOFY
异度传说 解惑书	1	157	LUOXIQOFY
火焰的气息 龙战士 V 简介	1	558	LUOXIQOFY
2004 动漫改编游戏漫谈	2	6	LUOXIQOFY
好人 坏人	2	252	LUOXIQOFY
Chain Mail--流行り神第 0 话剧本	3	16	LUOXIQOFY

变......雨......不变	4	15	MACAPPLEGOOD
关于 ZOE2 中的 Jehuty 在埃及神话中的文化背景的猜测	2	140	MAGICDIAS
Persona3 风格小说[Blues]	3	280	MAGICDIAS
是什么让我们陷入狩猎与被狩猎的深渊——怪物猎人系列回顾	1	943	MECHINA
街机仔们的快乐生活	4	415	MECHINA
“一锅营养丰富的关东煮”-写在《ROGUE GALAXY》通关后的一点感言	1	18	MICHINE
世界和我，关于游戏世代的回忆碎片	4	481	MRWORM
生化危机 代号：维罗尼卡	3	253	PLAYXP
火焰之紋章同人小說 Long Live the Queen	3	1335	POUGU
我的生化危机编年史	4	358	POUGU
GTA 同人——我的一生	3	174	PS42
最终幻想 12 同人小说	3	170	PUPU99
关于日本的某些细节	2	597	RAIYA
大陆游戏史上的十大惊天骗局	2	963	RAKEHELL
来自新世代的“嘘嘘”声	2	318	RAYAN
我的 2D 游戏情结	2	735	REDROCKY
龙之睛、虎之翼-浅谈游戏中的反派角色	2	845	REX...
RPG 会成为历史吗？	2	618	R 土 P 豆 G
梦的流淌 —— 我的游戏生涯	4	184	R 土 P 豆 G
日经 KEYMAN 系列之 CAPCOM 篇	2	853	SAIISCOOL
论游戏的启发性	2	682	SANKOAS
ROCKMAN ZX REVIEW	1	214	SASUYO
DQ 系列攻击咒文考	1	449	SASUYO
MY WAY TO THE GAME	4	49	SHADOWDEN
寂静岭同人小说——THE ROOM	3	1339	SINLCL
空之浮游瓶和面包	3	1106	SLY6
为了你卡	4	338	SNOWHELL
影之心 2 的点点滴滴	1	170	SQUALL8112
十年、十七岁、还有......Final Fantasy VIII	4	349	SQUALL8112
《逆轉裁判》與現實法律	2	580	SQULLROINA
借你耳朵听游戏	2	229	STANHJD
闲扯塞尔达传说	1	500	STORMXX
DQ8 回顾：永无止境的传说	1	519	STORMXX
电子游戏四十年——电子游戏的视觉与创意	2	371	THX
我的怪物猎人之旅!!	1	202	TJ16
成为保罗•马尔蒂尼—评《北欧女神传 2》	1	297	TJ32RUI
独自等待	2	498	TJ32RUI
传统与创新	2	506	TJ32RUI
煽情游戏——由应援团想到的一篇文字	2	554	TJ32RUI
游戏爱情的代入感个人解析	2	676	TOSIN
我的游戏史	4	40	TSOROCHI
流逝的感动--缅怀那不复存在的岁月	4	319	UNVEILS

散谈第五弹：从战争机器开始……	1	251	VEGAONLY
散谈：好游戏的标准	2	511	VEGAONLY
散谈第二弹：从一个魔兽 RPG 开始想到的……	2	516	VEGAONLY
散谈第三弹：其实我本来是想写浪客剑心的……	2	520	VEGAONLY
散谈第四弹：四叶草死了，谁干的？	2	527	VEGAONLY
散谈第六弹：光荣，你堕落了吗？	2	532	VEGAONLY
SF 作品中关于未来宇宙战争设定的一个问题：舰载机	2	628	WFWFANG
我的游戏生涯——写在 26 岁生日之前	4	286	WH1982
浅谈历代 DQ 作品——写在 DQ8 即将发售之际	1	70	WISH919
我的游戏历程	4	293	WZH100
FF 名刀的故事	1	54	XDEMONANGELX
FF 以及我的游戏生涯	4	18	XENOLEADER
任天堂与 RPG 的历史漫谈	2	1029	XEOLEO
大众网球一小时玩后感+评论	1	181	XIAOYAO1
日版圣斗士冥王哈迪斯篇简评	1	255	XIAOYAO1
战神 2 玩后感	1	443	XIAOYAO1
汪达同人：因为爱	3	139	XIAOYAO1
圣斗士：水瓶座卡妙同人	3	248	XIAOYAO1
生化危机 4：艾达同人剧情小说	3	563	XIAOYAO1
战神 1：复仇	3	977	XIAOYAO1
圣斗士：天蝎座米罗同人	3	1566	XIAOYAO1
吾辈的 PS2 通关游戏	4	78	XIAOYAO1
家用机上的格斗游戏	2	332	YAGAMI
羽翼下的惊天阴谋——DQ8 之“里剧情”	1	754	YDY135
宿命 无尽的轮回---影之心	1	217	YICHIJIAN
本世代最好的 10 大游戏引擎	2	933	YIPPEE123
对游戏生涯影响最大的 10 款游戏	2	1107	YL04160731
星之海洋 3 最终幻想 X 异度系列以及其他乱七八糟杂感	1	572	YUUU
说说掌机 SRPG 的游戏性	2	1022	YX5456
光枪 2.0 和鼠标 2.0	2	583	ZAQWE
贝里克传说漫谈	1	61	ZEALOT
回忆永恒不灭～～（心跳回忆全人物结局鉴赏）	1	27	ZELDA
诸神之黄昏★北欧女神之神的对立面★	2	87	ZELLSHADOW
RPG 主角	3	78	ZENT0R
RPG 主角	3	914	ZENT0R
魔女之后，战神之前——动作游戏的进化和沉浮	2	1144	ZEPHROUS
铁拳菜鸟的感受	1	562	ZHOUXUN2005
生化危机 4:HUNK 同人小说	3	166	ZHRWK
私的 PS2 史	4	107	ZHRWK
光阴如水，辉煌不再——评龙之世纪-起源	1	980	ZLMIND
无罪的叹息——恶魔城	1	12	ZXZX
心灵的恐惧--深入了解寂静岭	1	167	三度冲击
奥特曼系列回眸	1	815	三英战大蛇

《战国 BASARA2》细评	1	281	依克西昂
追忆曾经的感动，《暗黑编年史》完全回顾	1	457	依克西昂
成也风云败也风云，次世代主机大战之我见	2	259	依克西昂
韩国游戏市场概况	2	686	依克西昂
PLAYSTATION 编年史	2	1149	依克西昂
永远的世嘉，献给多年来热爱和支持世嘉的朋友们	2	1186	依克西昂
有故事的人	4	266	依克西昂
我过手的 PS2 游戏	4	65	冰舞
《寂静岭》2 的救赎	1	249	刀快人不快
随笔随想随写一则	4	224	列车员
关于几款超人气动作游戏!	2	650	单细胞生物
土星曾经最辉煌和最暗淡的 5 道光环	2	987	可类丝播
我的 XBOX 游戏情结	4	146	叶欣
18 年的购机心路历程	4	298	叶欣
新时代的美妙香摈～点评<王国之心 2>	1	140	圣光之翼
全新的猎人，全新的世界，感受＜怪物猎人 2＞的点点滴滴	1	288	圣光之翼
" 忍 " 字头上一把刀～浅谈游戏中的忍者	2	82	圣光之翼
TVgame 之双打游戏浅谈	2	362	圣光之翼
使命召唤 4——双狙人	3	1201	圣光之翼
雅乐最强音——《大神》游戏原声专辑评析	2	202	夕亭
浅谈电影和游戏在改编之外的交互影响	2	653	夕亭
驱动<战争机器>齿轮的次世代核能:<虚幻引擎 3>技术解析	2	594	安布雷拉精英
怀念我的快乐 KOF 岁月	4	54	宫小路瑞穗
北欧同人：世界树	3	322	小马飞起
KOEI 的大航海时代游戏与真实的大航海时代	2	25	帝国皇帝
浅谈 ACG 亚文化属性的造成	2	621	帝国皇帝
寂静岭同人	3	271	帝国皇帝
自己的游戏历程	4	24	帝国皇帝
勇者斗恶龙 4 漫谈	1	264	幻翼 FF
日本和欧美的游戏开发文化差异	2	758	彩虹泪亭
Halo,Halo 2 游戏的人工智能设计讲座	2	887	彩虹泪亭
美国专利制度的现状和问题，以及对游戏业的影响	2	1050	彩虹泪亭
我的留学生活	4	322	彩虹泪光
今夏全部的游戏：《仙剑奇侠传四》	1	374	彩虹泪帘
关于游戏测评的测评	2	538	彩虹泪影
花痕·Okami 同人	3	282	彩虹泪影
Ralph Baer，电子游戏之父访谈	2	423	彩虹泪晶
完美化困境：创新的动力	2	475	彩虹泪晶
不堪重负的索尼第一方游戏软件	2	292	彩虹泪珠
Lair 同人文·最后一期培训班	3	862	彩虹泪珠
真实的边缘：游戏的画面表现力	2	723	彩虹泪痕
给我留下深刻印象的上世代的游戏	4	114	彩虹泪痕
游戏 HUD 的进化	2	556	彩虹泪瞳

网络之于游戏，到底意味着什么	2	661	彩虹泪绘
构建《刺客信条》中的游戏世界	2	870	彩虹泪绘
抵抗：天使的召唤	3	583	彩虹泪绘
家用机即时战略游戏的发展	2	603	彩虹泪缬
分析游戏机厂商的蓝海策略	2	285	彩虹泪羽
游戏的心思+游戏的手感	2	912	彩虹泪羽
甜点，我要吃你	1	762	彩虹泪花
回顾 E3 大展走过的 12 年	2	448	彩虹泪菱
早期 CRPG 游戏史	2	435	彩虹泪雨
mini E3 2007 review	2	587	彩虹泪雪
九十九夜的诺言，以及次时代无双类游戏的进化。	1	292	彩虹泪霜
EA 传记	2	397	彩虹泪霜
玩具性游戏：游戏定义的外延与分歧	2	482	彩虹泪韵
年少记趣 少年趣记	4	58	德州响尾蛇
高贵？恐怖？？探询吸血鬼.	2	133	忘了时间的钟
ICO,迷失在古堡的灵魂	3	54	忘了时间的钟
我的三国游戏史	4	212	忘记密码了
游戏——我心中的魂	4	11	手冢许
日出之都，日落之国......	3	420	斯特拉斯
游戏战斗系统-行动顺序机制的探讨	2	601	无名咒术师
关于游戏评价机制的几点想法	2	547	日攻的大几几
论 ACG 女孩	2	657	易路尔达比多
复评日本家用机和街机	2	666	易路尔达比多
论游戏的题材和元素	2	673	易路尔达比多
2D 到 3D 的按键操作	2	939	易路尔达比多
韵蒂堡战记正文＋易路尔评佐迪主线篇	3	1369	易路尔达比多
电玩是通向虚拟世界其中一个方式，让别人了解自己，也了解别人	4	226	易路尔达比多
我的启蒙游戏——吞食天地与洛克人以及和 CAPCOM 扯上关系	4	283	易路尔达比多
回首	4	281	暴走之苍炎
从北欧神话到《北欧女神》	1	129	最爱 LENNETH
GBA《chobits——人形电脑天使心》回顾＋漫谈＋全结局鉴赏	1	146	最爱 LENNETH
GBA《名侦探柯南》小说	3	724	最爱 LENNETH
搬家时翻出了 16、17 年前的日记......	4	426	月亮步
专业精神	2	551	木方十四
大四下半	4	291	木方十四
文化区版本《最终幻想 7 核心危机》攻略笔记	1	322	朱厚照
荒诞的寓言体游戏--《时空幻境--braid》浅析	1	770	朱厚照
仙剑 4----凤凰花前歌一曲苍浪剑赋	1	800	朱厚照
从 DEMO 说说职业进化足球 2010 的几个革新点和新的问题	1	915	朱厚照
PSP 的现状和所要面对的问题	2	311	朱厚照
游戏的一辈人	4	204	朱厚照
变形金刚乐评及背景音乐下载，变形音效下载/影感/游戏想法	1	309	李其

寂静岭归乡官方日记翻译（Elle 和 Wheeler）	1	670	李其
Dead Space 死亡空间 --寂静血腥的外太空之旅	1	1001	李其
我的音乐关键词（二，游戏音乐）	2	237	李其
恨 * 爱	2	348	李其
恐怖有益健康（恐怖电影恐怖游戏私人简评）	2	777	李其
从战神 2 看历史上的续作们	2	1208	李其
两口子游戏史	4	232	李其
我的 RPG 世界 BOSS 战畅谈	2	1020	柯莉特
星之梦	3	49	桜樹
淡淡的风雅——谈谈霸王丸与《侍魂》	1	405	横扫千军
俄罗斯方块的故事	1	95	殺破狼
一款原创作品应该如何生存？——聊聊《代码世纪》	1	74	水石
两个人的世界——感受《汪达与巨像》	1	177	水石
回眸这个复杂、紊乱的 2005	2	9	水石
[12 国记同人] 將 離	3	12	泡泡璐
暗黑时代的救赎——《恶魔之魂》世界观探秘	2	98	深衣
FromSoftware 与他的奇幻宝藏	2	960	烘烘牛
我的忍道，天诛之路	1	658	独孤剑客
天诛 2 同人	3	1045	独孤剑客
我是 shinobi	3	1089	独孤剑客
圣斗士星矢系列回顾	2	1078	王下七武海
蓝龙剧情小说	3	453	琳斯雷特渥克
生化同人小说---《Annette 自述》	3	1039	生化戰士
龙背同人——被遗忘的剑	3	918	白河愁归来
漫谈中华民族的侠文化	2	154	白鹿苍狼
游戏是否成功的一个思考，垄断了玩家的游戏时间就成为了经典？	2	612	白龙
时空之轮剧情小说	3	1303	百目鬼
一款被遗忘的游戏——解释《玫瑰法则》	1	993	真！黑死蝶
针对<如龙>剧情和各种细节的全面解剖	1	983	米加勒
鉴赏早期西方绘画艺术中的四天使	2	19	米加勒
谈谈日本神话中的"八歧大蛇"	2	46	米加勒
FFXII，你为什么不能正着转？ 谈游戏按键自定义	2	885	紫雨飞燕
九个永恒－我的 PS2 时代	4	130	绝影刀
就像小时候爬煤堆一样---从 FC 到 360---我的游戏人生	4	241	绯 FL
跨过它们的尸体——一些给我印象深刻的 BOSS	2	640	缅怀世嘉
《天地之门》一 通关感想	1	194	苏罗非萨
FFTA 同仁……我不猥琐……	3	119	苏罗非萨
生化同仁（丫丫）小说 这不是一块豆腐	3	151	苏罗非萨
新鬼武者武侠同仁——醍醐的花见	3	187	苏罗非萨
龙背同仁+游戏心得	3	200	苏罗非萨
永远的龙骑士	3	748	苏罗非萨
《暗黑破坏神》同人	3	1170	苏罗非萨

经典赏析之《马克思佩恩 2》	1	758	菜鸟评游戏
忍道漫漫——忍者龙剑二十年	1	415	贪婪水鬼
welcome to silent hill,we've been expecting you	1	154	超杀杀鸭炒饭
浅谈次世代:个人的次世代主机大战解析	2	276	路飞斗索罗
记念曾经幕末浪漫剑客的传说	3	157	路飞斗索罗
铳墓---男人之间"浪漫"的友情世界	3	791	路飞斗索罗
游人小说----我的生化"情结"	4	86	路飞斗索罗
我的 PS2 游戏"史"	4	420	路飞斗索罗
武将，风云，录	2	1024	邪魔天使改
难以忘怀的 SS 情结—有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着	4	288	邪魔天使改
[真侍魂烈传]侍魂编年史	1	576	银牙白虎圣兽
震撼魔界的露出度，《恶魔战士》世界大披露	1	705	银牙白虎圣兽
从《大神》畅谈 ACG 中的神兽鬼怪	2	48	银牙白虎圣兽
麒麟艺术	2	148	银牙白虎圣兽
浅谈 PS2 上 3 款跟美女有关的麻雀游戏	2	445	银牙白虎圣兽
惊爆草莓同人 KUSO 文	3	129	银牙白虎圣兽
光莉给哥哥的 E-MAIL	3	133	银牙白虎圣兽
我通关 2 次以上的 PS2 游戏	4	122	银牙白虎圣兽
浅谈游戏中的超强必杀技-居合斩	2	118	陆行鸟之羽
杂谈 从游戏看如何提高女生的好感度	4	62	风间火月
在屏幕前实现自己的体育之梦	4	4	飞吧!大喜鹊!
擦去记忆上的灰尘——黑色的永恒之旅《异域镇魂曲》背景回顾	1	954	马克西姆！
傻瓜级别语言解释任天堂蓝海战略	2	283	马甲雷
不仅仅是一份感动——《教父》The Game	1	244	马龙·白兰度
那一瞬的风景——《鬼武者》“一闪”系统的发展	1	569	鬼鬼的刀刀
《EVA》中若干迷题的补完	1	932	鬼鬼的刀刀
怪物猎人莫成怪物累人——关于游戏健康进度观	2	684	鬼鬼的刀刀
仙境传说外传	3	940	鸡翅膀